

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
BERBASIS *POWERPOINT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA MATERI SIMBIOSIS ANTAR MAHKLUK HIDUP KELAS 3 SD
SANTA MARIA PADA TAHUN AJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

Diajukan untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



Nama Penyusun :

PUTRI

2114060170

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

PUTRI

NPM:2114060170

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
BERBASIS *POWERPOINT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA MATERI SIMBIOSIS ANTAR MAHKLUK HIDUP KELAS 3 SD
SANTA MARIA PADA TAHUN AJARAN 2024/2025**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian / sidang Skripsi Program Studi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri

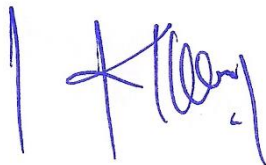
Tanggal:

Skripsi oleh:

PUTRI

NPM:2114060170

Pembimbing I,



Ita Kurnia, M.Pd
NIDN. 0701128306

Pembimbing II,



Nurita Primasatya, M.Pd
NIDN. 0722039001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

PUTRI

NPM:2114060170

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
BERBASIS *POWERPOINT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA MATERI SIMBIOSIS ANTAR MAHKLUK HIDUP KELAS 3 SD
SANTA MARIA PADA TAHUN AJARAN 2024/2025**

Telah dipertahankan deidepan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 17 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

- | | | |
|---------------|---------------------------|-------|
| 1. Ketua | : Ita Kurnia, M.Pd | _____ |
| 2. Penguji I | : Dr. Alfi Laila, M.Pd | _____ |
| 3. Penguji II | : Nurita Primasatya, M.Pd | _____ |

Mengetahui,

Dekan FKIP,

Dr. Agus Widodo, M.Pd

NIDN. 19690824 1994 03 1001

MOTTO:

“WAKTU TIDAK MEMBERI KESEMPATAN UNTUK MENGULANG,TAPI
WAKTU MEMBERI KESEMPATAN UNTUK BERUBAH”

“MAKA GUNAKAN WAKTUMU SEBAIK-BAIK MUNGKIN JIKA TIDAK
MAU TERULANG LAGI, INGAT PENYESALAN TIDAK DATANG DIAWAL
JIKA ITU DATANG DIAWAL NAMANYA PENDAFTARAN”

“HAHA”

(PUTRI)

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Putri

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/tgl. Lahir : Bangkal/09 Februari 2003

NPM : 2114060170

Fak/Jur/Prodi : FKIP/S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 17 Juli 2025

Yang menyatakan,

Putri

NPM: 2114060170

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmatnya, sehingga dapat menyelesaikan tugas penyusunan skripsi ini dengan baik

Skripsi dengan judul " Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Powerpoint* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Simbiosis Antar Mahkluk Hidup Kelas 3 SD Santa Maria Pada Tahun Ajaran 2024/2025" ini ditulis guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus tulusnya kepada

1. Dr. Zainal Afandi, M.Si selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri,
3. Bagus Amirul Mukmin, S.Pd, M.Pd selaku Ketua Program Studi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri,
4. Ita Kurnia, M.Pd, selaku Dosen pembimbing 1 yang telah banyak memberikan bimbingan, saran, masukan, dan waktunya.
5. Nurita Primasatya, M.Pd, selaku Dosen pembimbing 2 yang telah banyak memberikan bimbingan, saran, masukan, dan waktunya.
6. Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd, selaku validator media
7. Bagus Amirul Mukmin, S.Pd, M.Pd, selaku validator materi
8. Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan bekal ilmu selama perkuliahan.
9. Sustiani S.Pd selaku Kepala SD Santa Maria yang telah memberikan dukungan serta izin dalam melaksanakan penelitian.
10. MG. Kusrini, S.Pd selaku wali kelas yang sudah memberikan kesempatan penelitian di kelas III.
11. Dr. Ika Santia, S.Pd, M.Pd selaku staf PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri
12. Orang tua yang selalu jadi support sistem dengan memberikan kasih sayang dan cinta doa mereka selalu menyertai.

13. Untuk susteran puteri kasih telah menyediakan tempat tinggal (asrama) sekaligus menjadi keluarga di perantauan.
14. Teman-teman asrama yang selalu menjadi tempat berkumpul dan berkeluh kesah.
15. Untuk teman saya bernama Eka Cahyani yang menjadi teman terbaik.
16. semua pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa Skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga seminar proposal skripsi ini bermanfaat bagi pembaca khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 09 Juli 2024

Putri
NPM:2114060

RINGKASAN

Putri: Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Powerpoint* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Simbiosis Antar Mahkluk Hidup Kelas 3 SD Santa Maria Pada Tahun Ajaran 2024/2025.

Kata kunci: media pembelajaran, video animasi berbasis *powerpoint*, simbiosis

Penelitian ini dilatar belakangi proses pembelajaran materi simbiosis di SD Santa Maria kelas 3, meskipun guru telah menggunakan teknologi seperti proyektor dan laptop, media yang digunakan masih berasal dari internet dan tidak sepenuhnya sesuai dengan materi pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan belajar, terbukti dari 10 dari 40 siswa yang belum mencapai KKTP (85).

Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran video berbasis *powerpoint* untuk meningkatkan hasil belajar materi simbiosis siswa kelas 3 SD Santa Maria? (2) Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran video berbasis *powerpoint* untuk meningkatkan hasil belajar materi simbiosis siswa kelas 3 SD Santa Maria? (3) Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran video berbasis *powerpoint* untuk meningkatkan hasil belajar materi simbiosis siswa kelas 3 SD Santa Maria?

Penelitian ini menggunakan menggunakan *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Validasi dalam penelitian ini terdiri dari dua tahapan yaitu validasi media dan materi. Uji coba produk menggunakan dua tahap yaitu uji coba terbatas menggunakan 10 siswa dan uji coba luas menggunakan 30 siswa. Subjek penelitian ini adalah kelas 3 SD Santa Maria.

Hasil penelitian pengembangan video animasi berbasis *powerpoint* untuk materi simbiosis kelas 3 SD ini adalah (1) Melakukan analisis kebutuhan dan kinerja. (2) merancang media pembelajaran video animasi berbasis *powerpoint* (3) Mengembangkan produk dan melakukan uji coba pada para ahli (4) Uji coba terbatas dan uji coba luas (5) Mengevaluasi setiap tahapan. Selanjutnya hasil analisis uji coba menunjukkan tingkat kevalidan dari ahli media dan ahli materi hasil rekapitulasi nilai rata-rata presentase 87,5% . Untuk respon guru dan respon siswa skala luas dan skala terbatas hasil rekapitulasi nilai rata-rata 89,67% serta keefektifan dari hasil pretes-postes skala terbatas, skala luas produk mendapat skor Hasil rekapitulasi nilai rata-rata 0,8837. Jadi dari hasil penelitian di atas dapat disimpulkan media pembelajaran video animasi berbasis *powerpoint* layak untuk digunakan meningkatkan hasil belajar siswa materi simbiosis antar mahkluk hidup kelas 3 SD Santa Maria pada tahun ajaran 2024/2025.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
Skripsi oleh:	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO:	iv
PERNYATAAN	v
PRAKATA	vi
RINGKASAN	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A.Latar Belakang.....	1
B.Identifikasi Masalah.....	5
C.Batasan Masalah	5
D.Rumusan masalah	5
E.Tujuan Masalah	6
F.Manfaat penelitian	6
BAB II	8
KAJIAN TEORI	8
A. Landasan Teori.....	8
B. Penelitian terdahulu	20
C. Kerangka berpikir	22
BAB III	24
METODE PENELITIAN	24
A.Model Pengembangan	24
B.Prosedur Pengembangan.....	25
C.Desain Pengembangan.....	26
D.Lokasi dan Subjek Penelitian	28
E.Uji Coba Produk.....	28

F. Validasi Produk.....	29
G. Instrument Pengumpulan Data	29
H. Teknik Analisis Data.....	32
BAB IV	37
HASIL DAN PEMBAHASAN	37
A. Data Produk Hasil Pengembangan	37
B. Data Uji coba	40
C. Analisis Data.....	53
D. Revisi Produk	55
E. Kajian Produk Akhir	57
BAB V	61
PENUTUP	61
KESIMPULAN DAN SARAN	61
A. Kesimpulan.....	61
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Angket validasi ahli materi.....	30
Tabel 3.2 Angket validasi ahli media	31
Tabel 3.3 skor penelitian	32
Tabel 3.4 kriteria kevalidan media	33
Tabel 3.5 angket penilaian respon guru dan siswa	33
Tabel 3.6 kriteria kategori persentase.....	34
Tabel 3.7 Kriteria gain ternormalisasi	35
Tabel 4.1 Angket Validasi.....	41
Tabel 4.2 Angket Validasi Materi.....	43
Tabel 4.3 Angket Respon Guru	45
Tabel 4.4 Respon Siswa Skala Terbatas	47
Tabel 4.5 Respon Siswa Skala Luas.....	48
Tabel 4.6 Nilai Hasil Coba Terbatas.....	49
Tabel 4.7 hasil N Gain pada uji coba terbatas	50
Tabel 4.8 Nilai Hasil Coba Luas	51
Tabel 4.9 hasil N Gain pada uji coba luas.....	52
Tabel 4.10 hasil analisis kevalidan.....	53
Tabel 4.11 hasil analisis kepraktisan	54
Tabel 4.12 hasil analisis keefektifan	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Lebah mengisap nektar.....	18
Gambar 2.2 Bunga anggrek tumbuh di pohon	18
Gambar 2.3 Kutu yang menghisap tubuh hewan	19
Gambar 3.1 tahapan Model ADIIE	24
Gambar 3.2 Desain judul.....	27
Gambar 3.3 Desain tampilan CP dan TP.....	27
Gambar 3.4 Desain materi simbiosis	28
Gambar 4.1 hasil jadi media.....	40
Gambar 4.2 saran dari ahli media	42
Gambar 4.3 Saran dari Ahli Materi	44
Gambar 4.4 Revisi Ahli Materi	44
Gambar 4.5 Desain Awal video animasi berbasis powerpoint	57
Gambar 4.6 Tampilan Cover Video animasi	58
Gambar 4.7 QR Code video animasi.....	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Lembar Pengajuan Judul Skripsi
2. Surat Ijin Penelitian
3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
4. Surat Pemanfaatan
5. Lembar Validasi Media
6. Lembar Validasi Materi
7. Lembar Angket Respon Guru
8. Perangkat Pembelajaran
9. Desain Akhir Media Video Animasi Berbasis Powerpoint
10. Dokumentasi Bukti
11. Angket Pra Penelitian
12. Bimbingan Skripsi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia terdiri dari beberapa jenjang, salah satunya adalah pendidikan Sekolah Dasar (SD). Sebagian besar, siswa diajarkan setiap mata pelajaran tanpa kepala kosong, yang berarti mereka sudah tahu apa yang mereka pelajari sebelum menyelesaikan pelajaran, terutama tentang mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) (Saputri et al., 2023).

Adapun tujuan IPA yaitu sebagai berikut: 1). Meningkatkan keyakinan pada kekuatan Tuhan Yang Maha Esa dengan mempertimbangkan lokasi, atribut, dan hukum dunia ciptaannya. 2) Meningkatkan pemahaman dan pengetahuan tentang konsep-konsep ilmu pengetahuan dan teknologi alam yang bermanfaat dan dapat diterapkan secara luas. 3) Menumbuhkan rasa ingin tahu, optimisme, dan pemahaman tentang bagaimana ilmu pengetahuan alam, kajian lingkungan hidup, kemajuan teknologi, dan masyarakat secara keseluruhan berinteraksi satu sama lain. 4) Meningkatkan kemampuan untuk mempelajari, memecahkan masalah, dan membuat keputusan tentang lingkungan sekitar. 5) Meningkatkan kesadaran akan pentingnya berpartisipasi dalam pelestarian lingkungan alam. 6) Meningkatkan kesadaran akan pentingnya menghormati alam dan aturannya sebagai ciptaan Tuhan (Mulyah, 2020).

Mata pelajaran IPA adalah pembelajaran yang diajarkan sejak sekolah dasar dan mengikut sertakan aktivitas siswa, fisik maupun mental, dan memiliki hubungan langsung menghubungkan kehidupan sehari-hari karena IPA mempelajari semua hal di bumi, mata pelajaran IPA pada umumnya harus dikaitkan dengan keadaan langsung atau kondisi nyata (Gita et al., 2018). Maka dari itu pembelajaran IPA sangatlah penting pada jenjang sekolah dasar karena pembelajaran yang mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari dan berkaitan dengan bumi, pada materi simbiosis antar makhluk hidup kelas 3.

Siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran IPA. Setiap individu mempunyai karakteristik belajarnya masing-masing yaitu unik dan dalam proses perkembangan. Menurut Ahmadi dan Supriyono (dalam Etriani, 2023) Ada dua faktor kesulitan pada anak sebagai berikut. Faktor internal termasuk kondisi tubuh dan mental, kecerdasan siswa, sikap siswa, minat siswa, motivasi siswa, dan kebiasaan saat belajar. Faktor eksternal salah satunya adalah tingkat perhatian orang tua. Untuk menyelesaikan masalah siswa yang mengalami kesulitan belajar IPA, ada beberapa hal yang perlu dilakukan. Masalah yang berasal dari dalam siswa dapat diatasi dengan *conditional*. Masalah yang berasal dari luar, diatasi dengan banyak cara yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran seperti penggunaan media. Maka dari itu, penelitian ini akan membahas tentang pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *powerpoint* dipilih karena mempunyai kelebihan media ini mudah dibuat, praktis, memiliki animasi bawaan, menggabungkan elemen teks, gambar, grafik, dan animasi dalam satu presentasi, serta mendukung berbagai gaya belajar siswa. Dalam konteks ini, pendekatan pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi menjadi solusi potensial untuk menarik minat belajar mata pelajaran IPA.

Media video animasi menurut (Asih et al., 2023) dalam media ini jenis media elektronik berupa video termasuk media animasi, yang menyampaikan pesan atau informasi melalui animasi yang menarik serta memasukkan karakter ke dalam media berbasis elektronik, yang dapat diakses melalui *smartphone* dan laptop. Dengan media ini dapat membantu guru untuk lebih meningkatkan pemahaman materi simbiosis pada siswa kelas 3. Menurut (Mardiyanto, 2024) Media pembelajaran video animasi berbasis *powerpoint* hadir sebagai alternatif yang menarik, menggabungkan unsur visual yang kuat dengan narasi yang mendalam untuk menciptakan media lebih menyenangkan dan efektif. Media berbasis *powerpoint* adalah salah satu media presentasi yang disajikan dengan rangsangan-rangsangan *multimedia*, meliputi teks, audio, *visual*, video, animasi, dan lain sebagainya yang dirancang sedemikian rupa sehingga dapat melakukan sebagaimana

fungsinya sebagai media pembelajaran (Muthoharoh, 2019). Agar dapat menciptakan pembelajaran yang efektif salah satu yang dapat digunakan atau dimanfaatkan adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang digunakan guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran secara efektif sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media dan lebih menyenangkan. Media video animasi adalah media yang menggabungkan suara, diagram, dan media bacaan ke dalam gerakan. Media animasi ini dianggap sangat menarik karena membantu proses pendidikan dan pembelajaran. Beberapa manfaat video animasi dalam pembelajaran adalah sebagai berikut: gerakan dan suara yang tepat dapat menarik perhatian siswa, membuat tampilan lebih menarik, mempermudah penempatan pelajaran, membuat materi lebih mudah dipahami, dan menjelaskan materi yang rumit (D.D.Lestari et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi siswa kelas 3 SD Santa Maria pada tanggal 02 Desember 2024 ditemukan permasalahan yang ada di kelas terutama dengan mata pelajaran IPA siswa tidak memahami materi simbiosis antar makhluk hidup. Pada capaian pembelajaran peserta didik dapat membuat simulasi menggunakan bagan/alat bantu sederhana tentang siklus makhluk hidup. Adapun beberapa tujuan pembelajaran IPA dalam materi ini yaitu 1). Peserta dapat menjelaskan pengertian simbiosis. 2). Peserta didik dapat menyebutkan macam-macam simbiosis. 3). Peserta didik mempresentasikan hasil analisis contoh simbiosis. Permasalahan yang terjadi pada hasil belajar siswa materi simbiosis dan juga metode yang digunakan guru sudah menggunakan teknologi, *proyektor* dan laptop namun hanya mengambil dari internet tidak membuat sendiri, hal ini menjadikan video tidak dapat mencakup keseluruhan topik yang ingin dibahas oleh guru, sehingga perlunya video animasi yang sesuai dengan kajian materi yang akan dipelajari.

Selain melakukan kegiatan observasi kepada siswa kelas 3 peneliti juga melaksanakan kegiatan wawancara pada guru kelas 3 dan menyebarkan angket pada siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan

hasil wawancara yang telah dilakukan diperoleh data bahwa siswa kelas 3 terdapat beberapa kesulitan yang terjadi dalam proses pembelajaran, diantaranya pada hasil belajar masih ada yang belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) adalah 85. Terdapat 20 orang dari 40 siswa dari kelas 3 mendapatkan nilai di bawah KKTP dan 20 siswa sudah memenuhi KKTP. Berdasarkan hasil angket diisi oleh siswa kelas 3, dari keseluruhan siswa menyatakan 100% menyukai belajar menggunakan teknologi bisa dioperasikan/melihat video pembelajaran.

Peneliti sebelumnya yang dilakukan oleh Kartika dkk. (2022) telah melakukan eksperimen penelitian ini menghasilkan produk yang merupakan media pembelajaran video animasi berbasis *powerpoint*. Untuk metode yang digunakan adalah metode pengembangan atau Research and Development (R&D) dan sudah melakukan validasi media dan materi bahwa ketika komponen validasi uji validasi media disajikan secara keseluruhan, menunjukkan bahwa desain media, indikator kelayakan, indikator penggunaan, dan keunggulan produk memenuhi kriteria. Menurut ahli media dan materi, produk yang dibuat dapat digunakan tanpa di revisi. Dilihat dari hasil angket siswa media pembelajaran video animasi membantu siswa memahami materi yang diajarkan dengan baik, menurut angket respon siswa, sebanyak 72% dan sebanyak 28% siswa belum memahami materi yang diajarkan. Selain itu, media video animasi membantu siswa belajar dengan lebih mudah, menurut angket respon siswa, sebanyak 77% dan sebanyak 23% siswa menyatakan bahwa media video animasi belum membantu siswa belajar dengan lebih mudah yang artinya bahwa dengan menggunakan media video animasi berbasis *powerpoint* Hasil evaluasi siswa dapat meningkatkan atau menyelesaikan pembelajaran secara keseluruhan.

Berdasarkan analisis permasalahan yang telah diuraikan, dapat diketahui bahwa penggunaan media di dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran. Karena hal itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *powerpoint* untuk meningkatkan hasil

belajar pada materi simbiosis antar makhluk hidup kelas 3 SD Santa Maria pada mata pelajaran IPA”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikembangkan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang akan diteliti, sebagai berikut.

1. Guru sudah menggunakan teknologi proyektor dan laptop namun mengambil dari internet tidak buat sendiri menjadi video tidak mencakup keseluruhan topik yang ingin dibahas oleh guru.
2. Siswa tidak memahami materi simbiosis, sehingga hasil belajar siswa rata-rata rendah tidak mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) pada mata pelajaran IPA.
3. Siswa lebih menyukai belajar menggunakan media berbasis teknologi bisa dioperasikan/video pembelajaran yang menarik.
4. Siswa sulit mengaitkan materi simbiosis dengan kehidupan sehari-hari karena tidak diberi contoh kontekstual atau visual yang dekat dengan lingkungan mereka.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka untuk mengintensifkan penelitian difokuskan pada pengembangan media video animasi berbasis *powerpoint*, dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam materi simbiosis pada siswa kelas 3 SD Santa Maria pada mata pelajaran IPA.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran video animasi berbasis *powerpoint* untuk meningkatkan hasil belajar materi simbiosis siswa kelas 3 SD Santa Maria?

2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran video animasi berbasis *powerpoint* untuk meningkatkan hasil belajar materi simbiosis siswa kelas 3 SD Santa Maria?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran video animasi berbasis *powerpoint* untuk meningkatkan hasil belajar materi simbiosis siswa kelas 3 SD Santa Maria?

E. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini untuk.

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran video berbasis *powerpoint* untuk meningkatkan hasil belajar materi simbiosis siswa kelas 3 SD Santa Maria?
2. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran video berbasis *powerpoint* untuk meningkatkan hasil belajar materi simbiosis siswa kelas 3 SD Santa Maria?
3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran video berbasis *powerpoint* untuk meningkatkan hasil belajar materi simbiosis siswa kelas 3 SD Santa Maria?

F. Manfaat penelitian

1. Manfaat segi teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini Penelitian ini dapat memperkaya literatur teori pembelajaran berbasis teknologi, khususnya teori penggunaan media pembelajaran video animasi seperti *PowerPoint* dalam konteks pendidikan dasar.

2. Manfaat segi praktis

- a. Bagi sekolah, Sekolah dapat menggunakan penelitian ini sebagai kekuatan pendorong untuk memperbaiki dan memperluas infrastruktur teknologi mereka, termasuk perangkat keras dan perangkat lunak, untuk meningkatkan pembelajaran multimedia, dengan

mengimplementasikan ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah menjadi lebih efektif dan menarik.

- b. Bagi guru, dapat meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi dan multimedia dalam pengajaran, yang merupakan bagian penting dari pengembangan profesional di era digital.
- c. Bagi siswa, multimedia interaktif dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan membaca dengan cara lebih menarik dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisah, S., & Agustini, R. R. (2024). Pengembangan Instrumen Keterampilan Proses Sains Dengan Desain Pembelajaran Berdiferensiasi Di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Education and Development*, 12(1), 275–280. <https://doi.org/10.37081/ed.v12i1.5746>
- Amanda, N., Reffiane, F., & Arisyanto, P. (2019). Pengembangan Media Budel (Buku Berjendela) pada Tema Keluargaku. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 97. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17384>
- Aminah, S. (2019). Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosakata Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciu-rbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_Sistem_Pembetulan_Terpusat_Strategi_Melestari
- Andrasari, N. A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 36–44.
- Angkarini, T., & Tanamal, N. A. (2023). Pelatihan Animasi Powerpoint Interaktif Untuk Membuat Media Pembelajaran Di Lkp Bmc Lebak Jaya Pandeglang. *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(6), 658. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v5i6.14266>
- Apriansyah, M. R., & Kusno Adi Sambowo, A. M. (2020). *PENGEMBANGAN Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta*. 9(1).
- Asih, L. K., Atikah, C., & Nulhakim, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 386–400. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1634>

- Beno, J., Silen, A. ., & Yanti, M. (2022). Pengembangan Video Animasi 2d Berbasis Power Point (PPT) Pada Materi Momentum & Implus. In *Braz Dent J.* (Vol. 33, Issue 1).
- D.D.Lestari, I. Sulistyawati, & I. S. Wardani. (2022). Pemanfaatan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Sistem Pencernaan Manusia Sekolah Dasar. *Jispendiora : Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan Dan Humaniora*, 1(2), 01–05. <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v1i2.27>
- Dhony Firmasyah, Hakim Asthra Yudhie, Panji Priambudi, D. A. (2021). *4 tipe animasi menarik powerpoint*. Kreasi Presentasi. <http://kreasipresentasi.com/4-tipe-animasi-menarik-powerpoint/>
- Etriani, et. al. (2023). Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Gaya Dan Pesawat Sederhana Kelas V Sd Inpres Borong Jambu Ii Kota Makassar. *Kumpulan Artikel Pendidikan Anak Bangsa*, 3(1), 1–13. <https://doi.org/10.37289/kapasa.v3i1>
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). *Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. 1(2).
- Fitri, A., Rasa, A. A., Safira, A. M., Ginanjarsari, R. R., & T.Zahroh, A. (2022). *Ilmu Pengetahuan Alam Sosial untuk Sd/Mi Kelas Iii*.
- Fitri, F. N., Minarti, I. B., & Rachmawati, R. C. (2021). Analisis Interaksi Antar Komponen Dalam Ekosistem Hutan Mangrove Sebagai Sumber Belajar Materi Ekosistem. *Prosiding Seminar Nasional Sains Dan Enterpreneurshiip VII Tahun 2021*, 121–131.
- Gita, S. D., Annisa, M., & Nanna, W. I. (2018). Pengembangan Modul Ipa Materi Hubungan Makhluk Hidup Dan Lingkungannya Berbasis Pendekatan Kontekstual. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 8(1), 28–37. <https://doi.org/10.24929/lensa.v8i1.28>
- Guru.Kemdikbud.go.id. (n.d.). *CP & ATP Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Ipas Fase B*. https://r.search.yahoo.com/_ylt=AwrPrCLuRFJo.QEAANPLQwx.;_ylu=Y29sbwNzZzMEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1751431662/RO

=10/RU=https%3A%2F%2Fguru.kemdikbud.go.id%2Fkurikulum%2Frefere
nsi-penerapan%2Fcapaian-pembelajaran%2Fsd-sma%2Ffilm-pengetahuan-
alam-dan

Hoffman, D. W. (2021). *Characteristics Of Children Age Of Basic Education*. 3, 114–131.

Karlenata, H., Yumarni, A., & Astuti, D. P. J. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA. *Journal of Innovation in Teaching and Instructional Media*, 5(3), 1121–1133. <https://doi.org/10.52690/jitim.v5i3.1098>

Kartika Selvi Sekartanjung, Sukanto, M. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powerpoint Pada Pembelajaran Tematik Tema 4 Subtema 1 Kelas III Sekolah Dasar*. 18(1), 7–19.

Lestari, F., Maylita, F., Hidayah, N., & Junitawati, P. D. (2020). *Memahami Karakteristik Anak*. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=YI4mEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=anak+anak&ots=-IZyySGCkM&sig=Y2wfo6RvgxKD1wj5a9vuIdHM1nw>

Mardiyanto, M. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Kelas 3 SDN 02 Langkap Skripsi. *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Kelas 3 SDN 02 Langkap Skripsi*, 15(1), 37–48.

MARLIANI, L. P. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Paedagogy : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 1(2), 125–133. <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v1i2.802>

Muliyah. (2020). Pengaruh Penggunaan Metode Outdoor Learning pada Pembelajaran IPA Materi Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungannya Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas VII di SMPN 14 Seluma (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu. *Pengaruh Penggunaan Metode*

- Outdoor Learning pada Pembelajaran IPA Materi Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungannya Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas VII di SMPN 14 Seluma (Doctoral Dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, 7(2), 12–45.*
- Munandar, A., Ramadhani, S. F., Ramadhan, M. A. R., Darmawan, H., Hamidah, N., Silviani, A., Indah, M., & Thoriq, M. (2024). *Model ADDIE (Analysis , Design , Development , Implementation , Evaluation) Pembelajaran Aqidah Akhlak di MTs Negeri 5 Kota Jambi. 8, 29928–29936.*
- Muthoharoh, M. (2019). Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Tasyri` : Jurnal Tarbiyah-Syari`ah-Islamiah, 26(1), 21–32.* <http://www.e-journal.stai-iiu.ac.id/index.php/tasyri/article/view/66>
- Natasya Gloria Silitonga, Rinci Simbolon, H. S. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Power Point Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sd Negeri 060841 Medan Petisah Development of Fluffy-Based Interactive Gaming Learning Media on V Sd Science Subjects 060841 Medan Petisah. 3, 1–11.*
- Nirmala, M., Mega, A., & Timoteus, T. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada Materi Peluang Siswa Kelas VIII SMPK St. Theresia Kupang. *Journal on Education, 06(02), 12296–12301.*
- Parapat, K. M., Falih Daffa, M., & Siregar, N. A. (2024). Hakikat Media Pembelajaran di Kelas Tinggi. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 2(5), 656–662.* <https://doi.org/10.5281/zenodo.12463592>
- Pratama, I. P. A., Tegeh, I. M., & Sukma, G. A. P. (2022). Animapoin (Animasi Powerpoint) Media Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 5(2), 218–228.* <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.49917>
- Ratu, B., Elfira, N., Pasca, P., Universitas, S., Tadulako, U., & Animasi, V. (2024). *Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Learning Using Animated Videos. VII, 17–23.*
- S.Winataputra, P. D. U. (2019). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. Hakikat Belajar

dan Pembelajaran, 1-46. *Hakikat Belajar Dan Pembelajaran*, 1–46.

Saputri, F. I. I., Ibrahim, M., Hidayat, M. T., & Rulyansah, A. (2023). Studi Tentang Konsep-Konsep IPA Dalam Buku Pelajaran Sekolah Dasar Yang Mengalami Miskonsepsi. *JISHUM : Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(4), 1035–1048. <https://doi.org/10.57248/jishum.v1i4.248>

Siswoyo, A. A., Sari, E. N., Ulfa, M., & Fightiyah, R. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Rantai Makanan Sdn Socah 3. *TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 2(2), 200–208. <https://doi.org/10.51878/teacher.v2i2.1337>

Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 283–294. <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>

Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*.

Tarigan, J. E., & Siregar, H. T. (2022). Perbaikan Pembelajaran Ipa Dengan Menggunakan Media Konkret Pada Materi Jenis-Jenis Daun Di Kelas Iv Sd Negeri 068007 Medan Tuntungan. *Jurnal Curere*, 6(1), 77. <https://doi.org/10.36764/jc.v6i1.720>

Toni Abdulah Noor, Rizki Hadiwijaya Julkarnaen, & Winarti Dwi Febriani. (2024). Penerapan Metode Eksperimen Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 2(4), 46–56. <https://doi.org/10.55606/lencana.v2i4.4036>

Wardana, W., & Djamaluddin, A. (2021). Belajar dan Pembelajaran Teori, Desain, Model Pembelajaran dan Prestasi Belajar. In *CV. Kaafah Learning Center: Jakarta*.

Wulandari, S. (2021). Pengembangan Media Microsoft Office Powerpoint Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Pharmacognosy Magazine*, 75(17), 399–405.