

# Skripsi NIA FIXX

*by* Tisa Raihani Fauziah

---

**Submission date:** 21-Jul-2022 08:55AM (UTC-0700)

**Submission ID:** 1873426123

**File name:** SKRIPSI\_NIA\_FIX\_TENAN.docx (8.2M)

**Word count:** 12604

**Character count:** 81090

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI  
POWTOON PADA MATERI IPA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**SKIRPSI**

Diajukan untuk Penulisan Skripsi Guna <sup>26</sup>Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH

**AULENIA RIZKI**

NPM 18.1.01.10.0138

**1**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)**  
**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2022

Skripsi oleh:

**AULENIA RIZKI**  
NPM 18.1.01.10.0138

**2**  
Judul:

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI  
POWTOON PADA MATERI IPA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD  
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal:

Pembimbing I

Pembimbing II

**83**  
Kharisma Eka Putri, S.Pd., M.Pd.  
NIDN.0719109101

**83**  
Susi Damayanti, S.Pd., M.M.  
NIDN. 07231177802

Skripsi oleh:

**AULENIA RIZKI**  
NPM 18.1.01.10.0138

**2**  
Judul:

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI  
POWTOON PADA MATERI IPA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**72**  
Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri  
Tanggal:

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji :

1. Ketua : \_\_\_\_\_
2. Penguji I : \_\_\_\_\_
3. Penguji II: \_\_\_\_\_

Mengetahui,  
Dekan FIKS

**Dr. Sulistiono, M.Si.**  
NIDN. 0007076801

## PERNYATAAN

80

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Aulenia Rizki  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/tgl.lahir : Nganjuk, 26 Januari 2000  
NPM : 18.1.01.10.0138  
Fak/Jur/Prodi : FKIP/PGSD

11

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

Kediri,

Yang Menyatakan

**Aulenia Rizki**

NPM. 18.1.01.10.0138

**MOTTO**

## ABSTRAK

**Aulenia Rizki** : Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Animasi *Powtoon* pada Materi IPA Kelas IV Sekolah Dasar, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2022.

**Kata Kunci** : *video pembelajaran, animasi powtoon, IPA.*

Penelitian pengembangan ini dilatar belakangi oleh hasil survey yang dilakukan. Dari hasil survey tersebut diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan pada materi siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkannya dengan upaya pelestariannya. Kesulitan yang dialami siswa yaitu menjelaskan kembali siklus hidup hewan tertentu. Hal tersebut terjadi karena kurangnya penggunaan media pembelajaran, keterbatasan waktu dalam membuat media pembelajaran, dan terkadang guru lebih banyak memberikan tugas sehingga menyebabkan siswa merasa bosan dalam proses belajar mengajar.

Tujuan dilaksanakannya video pembelajaran berbasis animasi *powtoon* pada materi IPA kelas IV sekolah dasar untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan sehingga layak digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar, untuk membantu guru dalam penyampaian materi, dan memudahkan siswa dalam memahami materi dengan baik.

Penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian R & D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE, yang memiliki lima tahapan yaitu (1) *Analysis* (Analisis), (2) *Design* (Desain), (3) *Development* (Pengembangan), (3) *Implementation* (Implementasi), (3) *Evaluation* (Evaluasi).

Hasil penelitian dan pengembangan video pembelajaran berbasis animasi *powtoon* pada materi IPA kelas IV sekolah dasar diperoleh hasil kevalidan dengan skor 92% dari ahli materi dan 84% dari ahli media. Dari hasil kevalidan media yang dilakukan oleh ahli materi dan media memperoleh rata-rata presentase sebesar 88% dengan kategori sangat valid. Kemudian diperoleh hasil kepraktisan dengan skor 92% dari respon guru dan 89% dari respon siswa. Dari hasil kepraktisan media yang diperoleh dari angket respon guru dan siswa memperoleh rata-rata presentase sebesar 91% dengan kategori sangat praktis. Dan hasil keefektifan media yang diukur menggunakan hasil rata-rata *post-test*. Hasil rata-rata *post-test* adalah 77,7 dengan perolehan hasil ketuntasan belajar klasikal (KBK) memperoleh presentase sebesar 86% dengan kategori sangat efektif.

Maka kesimpulan yang diperoleh berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa video pembelajaran berbasis animasi *powtoon* pada materi IPA kelas IV sekolah dasar yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam menunjang proses belajar mengajar.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI *POWTOON* PADA MATERI IPA KELAS IV SEKOLAH DASAR” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa;
2. Dr. Mumun Nur Mulyati, M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri;
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd., selaku kepala prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Kharisma Eka Putri, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesainya penyusunan skripsi ini;
5. Susi Damayanti, S.Pd., M.M., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesainya penyusunan skripsi ini;
6. Ibu Nurita Primasatya, M.Pd., selaku validator media berupa video pembelajaran berbasis animasi *powtoon*;
7. Ibu Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd., selaku validator materi dalam video pembelajaran berbasis animasi *powtoon*;
8. Bapak/ Ibu dosen Program Studi Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri;
9. Bapak Mochamad Tohir, S.Pd. selaku kepala sekolah SDN 1 Kemaduh Kabupaten Nganjuk;
10. Bapak/Ibu Guru SDN 1 Kemaduh yang telah membantu penelitian;
11. Siswa siswi SDN 1 Kemaduh yang telah membantu dalam penelitian ini;
12. Orang tua yang saya sayangi yang sudah memberikan motivasi untuk terus semangat;
13. Teman-teman yang saya sayangi anak kos bu majidah, yuriska, efa rossana, tera yang telah membantu dan memberi semangat dalam pengerjaan skripsi ini;
14. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.



Disadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri,

**Aulenia Rizki**

NPM. 18.1.01.10.0138

**DAFTAR ISI**

**Halaman depan ..... i**

**Halaman persetujuan ..... ii**

## 114 BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar yang melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pelajar dan guru sebagai fasilitator. Namun hal paling terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya interaksi melalui proses belajar mengajar antara guru dengan siswa. Hal ini menunjukkan proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi yang didalamnya terjadi proses penyampaian informasi dari satu pihak kepada pihak lain atau kelompok lain sebagai penerima pesan.

Sumber pesan yang didapatkan bisa dari guru, buku, koran, majalah, dan siswa. Dalam pembelajaran saat ini siswa tidak hanya berperan sebagai penerima pesan namun bisa bertindak sebagai penyampai pesan. Sehingga dalam proses belajar mengajar terjadi komunikasi dua arah (*two way traffic communication*) atau komunikasi banyak area (*multi way traffic communication*) atau dapat juga berupa media pembelajaran.

Media yang dirancang dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dari siswa dan tujuan pembelajaran dengan harapan dapat membantu untuk penyampaian pesan yang berisi materi-materi pembelajaran agar siswa dapat memahami materi yang diajarkan secara efektif dan efisien. Selain itu, dapat digunakan untuk membangun komunikasi antara guru dengan

siswa, siswa yang satu dengan siswa yang lain, dan antara guru, siswa dengan media pembelajaran yaitu sumber belajar dengan baik.

Menurut Maswan & Muslimin (dalam Deliviana, E, 2017:1) mengatakan bahwa di dalam dunia pendidikan, antara teknologi dan pendidikan ibarat dua sisi mata uang yang tidak dapat dipisahkan. Yang artinya kemajuan teknologi dengan timbulnya berbagai konsekuensi yang mungkin terjadi juga menuntut peranan dunia pendidikan untuk ikut maju khususnya pada guru sebagai pendidik. Guru diharapkan dapat menerapkan berbagai model pembelajaran maupun media pembelajaran yang bervariasi dalam penyampaian materi pelajaran. Maka berbagai hasil dari kemajuan teknologi yang telah ada salah satunya adalah aplikasi animasi merupakan satu contoh keberhasilan teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan membantu siswa mudah memahami materi yang disampaikan.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa salah satu aplikasi yang berbasis animasi dan telah banyak yang menggunakannya sebagai media pembelajaran adalah aplikasi *powtoon*. Aplikasi *powtoon* merupakan aplikasi yang terhubung pada internet atau web apps *online* yang menampilkan presentasi atau paparan materi.

Berdasarkan hasil survey yang diisi oleh guru kelas IV di SDN 1 Kemaduh Kabupaten Nganjuk berisi beberapa pertanyaan yang telah diajukan dalam google formulir siswa mengalami kesulitan pada materi siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya

pelestariannya. Kesulitan yang dialami siswa yaitu menjelaskan kembali siklus hidup hewan tertentu. Hal tersebut terjadi karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa, terkendalanya waktu dalam membuat media pembelajaran, dan terkadang guru lebih banyak memberikan tugas sehingga siswa mengalami kebosanan dalam proses belajar mengajar tersebut.

Media yang akan dikembangkan berupa video pembelajaran berbasis animasi *powtoon*, yang didalamnya terdapat animasi serta materi yang ada didalamnya tersusun secara sistematis, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa. Sehingga dengan adanya video pembelajaran ini diharapkan mampu membantu siswa dalam memahami materi siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yang dilakukan oleh Bastiar Ismail Adkhar (2016) dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disd Labschool UNNES”.

Dari uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Animasi *Powtoon* pada Materi IPA Kelas IV Sekolah Dasar”. Khususnya pada materi IPA yaitu siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.

82

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas maka permasalahan pada penelitian ini yaitu

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran.
2. Terbatasnya waktu dalam membuat media pembelajaran.
3. Jika waktu proses belajar mengajar berkurang, terkadang guru lebih banyak memberikan tugas.

8

## C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka perlu adanya pembatasan masalah. Pada penelitian ini berfokus pada pengembangan video pembelajaran berbasis animasi *powtoon* mata pelajaran IPA pada materi siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Kemaduh.

15

## D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, maka permasalahan penelitian ini dirumuskan ke dalam pertanyaan khusus yang merupakan permasalahan yang ingin dijabarkan melalui penelitian ini, yaitu

1. bagaimana hasil validasi video pembelajaran berbasis animasi *powtoon* pada materi IPA kelas IV Sekolah Dasar?

2. bagaimana kepraktisan video pembelajaran berbasis animasi *powtoon* pada materi IPA kelas IV Sekolah Dasar?
3. bagaimana keefektifan video pembelajaran berbasis animasi *powtoon* pada materi IPA kelas IV Sekolah Dasar?

68

### E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah

1. untuk mengetahui hasil validasi video pembelajaran berbasis animasi *powtoon* pada materi IPA kelas IV Sekolah Dasar,
2. untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis animasi *powtoon* pada materi IPA kelas IV Sekolah Dasar,
3. untuk mengetahui keefektifan video pembelajaran berbasis animasi *powtoon* pada materi IPA dalam pembelajaran daring kelas IV Sekolah Dasar.

81

### F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah

#### 1. Bagi Peneliti

Dapat membantu untuk memotivasi dalam mengembangkan video pembelajaran berbasis animasi *powtoon* pada materi IPA kelas IV sekolah dasar.

## 2. Bagi Siswa

Dapat membantu siswa dengan mudah untuk menangkap dan memahami materi siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya yang diajarkan oleh guru dalam proses belajar mengajar.

## 3. Bagi Guru

Dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan mudah dan membantu guru dalam menciptakan suasana proses belajar mengajar yang menyenangkan.



## LANDASAN TEORI

### A. Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan sebagai perantara atau pengantar pesan (informasi) antara guru dengan siswa. Menurut Magdalena., dkk. (2021: 12), mengatakan bahwa <sup>21</sup> media pembelajaran adalah segala suatu hal yang dapat menyampaikan pesan dari berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa maka dapat menciptakan proses belajar yang berguna untuk menambah informasi baru pada diri siswa, maka akan membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran yang baik. <sup>35</sup> Pengertian media secara umum adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi.

Supriyono (dalam Nurfadhillah, Septy., dkk, 2018: 9), dalam membuat dan merancang media pembelajaran yang efektif <sup>158</sup> ada beberapa cara yang harus diperhatikan, yaitu: (1) media yang diciptakan harus sederhana agar mudah dan jelas diterima dan dipahami siswa, (2) media yang akan diciptakan diusahakan <sup>5</sup> sesuai dengan materi yang akan diberikan, (3) media yang akan diciptakan tidak boleh rumit dan tidak membuat siswa mengalami kebingungan, (4) media yang akan diciptakan sebaiknya menggunakan bahan-bahan yang ada disekitar lingkungan dan sederhana, namun tidak mengurangi makna dan fungsi dari media tersebut, (5) media yang akan diciptakan dapat dalam bentuk gambar, bagan

berstruktur, model, dan lain-lain. Namun tetap memanfaatkan <sup>126</sup> bahan-bahan yang ada di sekitar

lingkungan dan mudah didapatkan agar guru tidak kesulitan dalam menciptakan media pembelajaran.

<sup>79</sup> Dapat disimpulkan dari pendapat-pendapat di atas bahwa media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan sebagai perantara atau pengantar pesan (informasi) yaitu materi pelajaran <sup>107</sup> antara guru dan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar. Selain itu, media pembelajaran juga berguna untuk membantu guru dalam <sup>135</sup> menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan menumbuhkan keaktifan siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar serta menumbuhkan <sup>179</sup> interaksi yang baik antara guru dengan siswa. Maka diharapkan guru mampu merancang dan menciptakan media pembelajaran yang <sup>123</sup> efektif dan efisien yang berguna untuk membantu dan menunjang proses belajar mengajar dan mampu <sup>156</sup> memanfaatkan perkembangan teknologi dalam membuat media pembelajaran yang sangat berguna dalam pembelajaran daring saat ini.

### 1. Manfaat Media Pembelajaran

<sup>105</sup> Manfaat dari media pembelajaran dalam menunjang proses belajar mengajar, sebagai berikut.

- a. Dapat memberikan kemudahan dalam proses belajar mengajar bagi guru dan siswa. karena dalam penggunaan media akan memberikan banyak manfaat yaitu : siswa mampu memahami

materi pelajaran yang dijelaskan guru dengan baik, sedangkan bagi guru dapat membantu untuk menjelaskan materi pelajaran yang tidak dapat disampaikan melalui komunikasi verbal maka kesulitan siswa dalam memahami materi pelajaran tertentu dapat tersampaikan dengan baik serta adanya media pembelajaran ini dapat menciptakan terjadinya umpan balik antara guru dengan siswa.

- 62  
b. Proses belajar mengajar menjadi tidak membosankan dan tidak monoton. Yang menjadi faktor penyebab hal tersebut adalah rendahnya daya serap dan tingkat pemahaman siswa dalam menerima pelajaran. Seperti pada materi pelajaran yang memiliki tingkat kesukaran yang tinggi. Faktor lainnya adalah guru hanya menggunakan satu metode saja yaitu metode ceramah dan siswa hanya menjadi pendengar saja, tidak ada terjadi interaksi antara guru dengan siswa. serta jika materi pelajaran yang disampaikan dianggap mudah oleh siswa dan kurang diminati, sehingga mereka akan merasa bosan. Maka dengan adanya media pembelajaran dapat membantu guru dalam menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, menarik perhatian siswa, dan membuat siswa tidak merasa materi yang disampaikan monoton dan membosankan.
- c. Segala alat indera dapat ikut menafsirkan, sehingga jika mengalami 139 kelemahan dari salah satu indera dapat diimbangi dengan kekuatan indera lainnya. Karena setiap siswa memiliki

keunikan sendiri <sup>36</sup> dalam menangkap dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dan tiap-tiap siswa memiliki kemampuan indera yang tidak sama, baik pendengaran maupun penglihatan, maupun kemampuan berbicara. Misalnya, ada siswa yang dengan mudah dalam memahami materi pelajaran melalui membaca, ada yang lebih dapat memahami materi pelajaran melalui mendengarkan dulu baru membaca, dan begitu pun sebaliknya. Sehingga dengan adanya <sup>22</sup> media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

- d. Mendekatkan <sup>38</sup> siswa mengenai dunia teori atau konsep dengan realita atau kenyataan yang sulit diperoleh dengan cara-cara lain selain menggunakan media pembelajaran. Seperti memberikan pengetahuan tentang bentuk bumi, siswa tidak mungkin memperoleh pengalaman langsung sehingga dibuatlah globe sebagai media dari bola bumi.

<sup>33</sup> Dapat disimpulkan dari beberapa manfaat media pembelajaran tersebut, bahwa manfaat media pembelajaran adalah membantu guru dalam penyampaian materi pelajaran, menarik perhatian siswa, dan menumbuhkan komunikasi dua arah atau timbal balik antara guru dengan siswa maka terciptalah suasana belajar mengajar yang menyenangkan <sup>13</sup> dan tidak membosankan selama proses belajar mengajar berlangsung.

## 2. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Ismail, M. I (2020: 52) <sup>35</sup> terdapat dua fungsi utama dari media pembelajaran, yaitu media pembelajaran untuk alat bantu pembelajaran dan media pembelajaran berfungsi untuk sumber belajar.

### a. <sup>106</sup> Media Pembelajaran untuk Alat Bantu Pembelajaran

Setiap materi pelajaran mempunyai tingkat kesukaran yang berbeda-beda. Dan di setiap materi pelajaran terkadang ada yang membutuhkan alat bantu berupa media pembelajaran yang berguna untuk mendukung penyampaian materi pelajaran. Media pembelajaran yang dapat digunakan seperti: gambar, peta konsep, grafik, globe, multimedia, dan lain-lain. Serta media pembelajaran mempunyai fungsi untuk membantu tercapainya tujuan <sup>29</sup> pembelajaran.

### b. Media Pembelajaran untuk Sumber Belajar

Sumber belajar merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai wadah bahan ajar untuk belajar dari siswa tersebut berasal. Sumber belajar dikelompokkan menjadi lima jenis, yaitu manusia, media massa, lingkungan, buku perpustakaan, dan media Pendidikan.

Menurut Sanjaya (dalam Pakpahan, Andrew Fernando., dkk, 2015: 60) <sup>5</sup> ada lima fungsi dalam beberapa jenis, yaitu: (1) fungsi komunikatif adalah media pembelajaran berfungsi dalam

membantu komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan, (2) fungsi motivasi adalah dengan adanya media pembelajaran diharapkan siswa mampu termotivasi dalam proses belajar mengajar dan membantu siswa untuk menerima materi pelajaran, (3) fungsi kebermaknaan adalah dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa bukan hanya untuk menambah informasi, namun dapat membantu dalam perkembangan dalam aspek kognitif tahap rendah dan juga dapat membantu siswa dalam menumbuhkan kemampuan siswa dalam menganalisis dan menciptakan untuk aspek kognitif tahap tinggi. Serta dapat untuk membantu menumbuhkan aspek sikap dan keterampilan, (4) fungsi penyamaan persepsi adalah dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat membantu memadankan dalam penafsiran informasi yang diterima oleh setiap siswa, maka setiap siswa mempunyai pandangan yang selaras pada informasi yang diajarkan, (5) fungsi individualitas adalah dengan adanya media pembelajaran berfungsi agar dapat memberi fasilitas pada setiap siswa yang mempunyai minat dan gaya yang berbeda-beda dalam belajar.

Berdasarkan penjelasan tentang media pembelajaran diatasmaka dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat atau sarana yang berguna untuk menunjang dan mempermudah proses belajar mengajar.

### 3. <sup>6</sup> Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan dari berbagai ragam dan bentuk media pembelajaran, pengelompokkan media pembelajaran dapat ditinjau dari jenisnya, yaitu media audio, media visual, media audio-visual, dan media serba neka sebagai berikut.

- a. Media audio, misalnya radio, piringan hitam, pita audio, tape recorder dan telepon.
- b. Media visual, dibagi menjadi dua meliputi
  - 1) media visual diam, misalnya: <sup>152</sup> foto, buku, eskiklopedia, majalah, surat kabar, buku referensi, grafik, bagan, diagram, sketsa, poster, gambar kartun, globe, peta, dan barang hasil cetakan lainnya,
  - 2) media visual gerak: film bisu.
- c. <sup>33</sup> Media audio-visual, dibagi menjadi 2 meliputi
  - 1) <sup>124</sup> media audio-visual diam, misalnya: televisi diam, slide dan suara, film rangkai dan suara, buku dan suara.
  - 2) media audio-visual gerak, misalnya: video, CD, film rangkai dan suara, televisi, gambar dan suara.
- d. Media serba neka, dibagi menjadi enam meliputi
  - 1) papan dan *display*, misalnya: papan tulis, papan pamer atau pengumuman atau majalah dinding, papan magnetik, whiteboard, mesin pengganda,

- 2) media toga dimensi, misalnya: relita, sampel, artifact, model, diorama, *display*,
- 3) media teknik dramatisasi, misalnya: drama, pantonim, bermain peran, demonstrasi, pawai atau karnaval, pendalangan atau panggung boneka, simulasi,
- 4) sumber belajar pada masyarakat, misalnya: kerja lapangan, studi wisata, perkemahan,
- 5) belajar terprogram,
- 6) komputer.

Pada penelitian ini <sup>134</sup> media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti merupakan video pembelajaran. Yang memanfaatkan animasi berbasis *powtoon* sebagai media pembelajaran <sup>4</sup> pada mata pelajaran IPA materi siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya dan diharapkan dengan dikembangkannya video pembelajaran berbasis animasi *powtoon* ini dapat membantu siswa untuk lebih tertarik, tidak merasa bosan, dan lebih aktif selama proses belajar mengajar.

#### 4. Karakteristik Media Pembelajaran

Menurut Ismail, M. I (2020: 55) media memiliki tiga karakteristik dilihat dari perspektif teknologi, sistem simbol, dan kemampuan prosesing, yaitu (1) karakteristik paling nyata yang menunjukkan fungsi media merupakan teknologi yang aspek mekanis dan elektroniknya membantu mengklasifikasikan media <sup>125</sup> seperti



televisi, radio, surat kabar, buku, internet, dan lain-lain. Aspek teknologi yang memberikan kecerdasan (aspek kognitif) orang, (2) sistem simbol mendeskripsikan interaksi antara sistem simbol media dan representasi mental. Sistem simbol merupakan contoh tampilan atau rangkaian elemen (misalnya istilah dan komponen gambar) yang saling berhubungan pada setiap sistem kalimat dan dengan menggunakan cara yang dapat ditentukan pada hubungannya menggunakan bidang yang dirujuk (misalnya istilah dan kalimat pada teks yang merepresentasikan orang benda dan kegiatan yang disusun guna menciptakan cerita), (3) media juga dapat digambarkan menggunakan keterampilan pemrosesan yang membantu siswa melakukan aktifitasnya secara efektif dan efisien.

Sehingga guru diharapkan mampu memahami karakteristik dari berbagai media pembelajaran yang berkaitan dengan keterampilan pemilihan media pembelajaran dan membantu guru dalam menggunakan berbagai jenis media pembelajaran secara bervariasi. Maka sebelum menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar guru harus memahami karakteristik, jenis, dan pengelompokan dari media pembelajaran yang akan digunakan, serta guru harus yakin bahwa media pembelajaran yang digunakan memberikan nilai positif terhadap kualitas proses belajar mengajar yang dilakukannya. Pada penelitian ini media pembelajaran yang dikembangkan berupa video pembelajaran berbasis animasi *powtoon*.

## B. Video Pembelajaran

### 1. Pengertian Video Pembelajaran

Menurut Farista & Ilham Ali M (2018: 3) <sup>34</sup> media video pembelajaran merupakan media yang menampilkan audio dan visual yang memuat pesan-pesan pembelajaran yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman dalam suatu materi pembelajaran. Menurut Yudianto (2017: 234) video pembelajaran <sup>36</sup> merupakan media elektronik yang dapat menggabungkan suatu teknologi audio dan visual secara bersama, maka dapat menghasilkan suatu tayangan yang menarik.

Pembelajaran menggunakan video pembelajaran bertujuan untuk membantu proses belajar mengajar dengan mudah dan <sup>9</sup> membantu guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi melalui media video. Berdasarkan penjelasan diatas, <sup>86</sup> maka dapat disimpulkan video pembelajaran merupakan media yang didalamnya terdapat audio dan visual yang dapat membantu dalam menyampaikan materi pelajaran oleh guru kepada siswa.

### 2. Tujuan Penggunaan Video Pembelajaran

Menurut Farista & Ilham Ali M (2018: 4) dalam penggunaan video pembelajaran sebagai media memiliki tiga tujuan, yaitu

- a. memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan atau materi.
- <sup>55</sup> b. mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera siswa maupun pengajar.

c. dapat digunakan secara tepat dan bervariasi

### 3. Manfaat Video Pembelajaran

Menurut Andi Prastowo (dalam Yudianto, 2017: 235) manfaat video pembelajaran, yaitu

- a. memperlihatkan secara nyata sesuatu yang tidak mungkin bisa dilihat,
- b. memberikan pengalaman kepada siswa untuk merasakan suatu keadaan tertentu,
- c. menampilkan tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, dengan adanya video pembelajaran siswa dapat melihat suatu peristiwa yang tidak bisa dilihat secara langsung maupun peristiwa lampau yang tidak bisa dibawa langsung ke dalam kelas. Selain itu siswa dapat memutar kembali video pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan keperluan siswa.

### 4. Kelebihan dan Kelemahan Video Pembelajaran

Menurut Fauziah (2019: 21) kelebihan dari media pembelajaran dalam bentuk video adalah menampilkan obyek belajar secara konkret, memiliki daya tarik tersendiri, dapat mengurangi kejenuhan dalam belajar. Sedangkan kelemahan dari penggunaan video pembelajaran adalah terkadang pembuatannya memerlukan biaya yang cukup mahal atau tergantung dalam pembuatannya.

## C. Video Pembelajaran Animasi *Powtoon*

### 1. Pengertian Animasi *Powtoon*

*Powtoon* merupakan sebuah aplikasi berupa audio-visual yang terhubung pada website yang memberikan layanan untuk membuat video animasi yang menarik secara online dengan menggunakan fitur-fitur yang telah tersedia, seperti menambahkan musik, animasi, tulisan-tulisan, dan fitur-fitur lainnya. Bentuk tampilan dari animasi *powtoon* hampir mirip dengan PowerPoint.

Menurut Julianingrum, Muchsini, & Adi (dalam Marlana, N., dkk., 2015: 208) tentang media pembelajaran animasi *powtoon* adalah sebuah <sup>7</sup> media animasi yang memiliki kombinasi antara suara, musik, gerak, dan warna agar terlihat menarik perhatian dari siswa dan membantu siswa dalam memahami materi dengan baik melalui tayangan media pembelajaran animasi *powtoon* yang ditampilkan oleh guru. Aplikasi animasi *powtoon* merupakan sebuah layanan yang dapat diakses secara gratis ataupun berbayar, ditunjang dengan adanya fitur-fitur yang lengkap dan terperinci. Sehingga memudahkan dalam penggunaannya, karena telah tersedia berbagai fitur animasi yang menarik, misalnya: animasi menulis dengan berbagai macam karakter tangan, efek transisi yang nyata, dan animasi kartun yang bergerak. Dengan adanya media pembelajaran berbasis animasi *powtoon* dapat membantu menghilangkan rasa bosan dan menarik perhatian siswa selama proses kegiatan belajar mengajar. Dalam pembuatan animasi

*powtoon* guru dapat menciptakannya sendiri yang disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, selain itu guru juga dapat mempresentasikan materi dengan berbagai cara yang menyenangkan dan variatif disesuaikan dengan kreasi dari guru.

## 2. Manfaat Animasi *Powtoon*

Manfaat <sup>19</sup> dari media pembelajaran berbasis animasi *powtoon*, sebagai berikut.

- a. Dengan adanya media animasi *powtoon* dapat mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan sesuatu hal yang tidak mampu dijangkau dengan <sup>12</sup> daya indera manusia, misalnya: objek yang terlalu jauh dan besar bisa digantikan dengan media seperti gambar, video, dan film.
- b. Dengan Adanya media animasi *powtoon* dapat mengatasi dalam penggunaan media pembelajaran yang secara tepat dan menarik. Sehingga dapat menumbuhkan adanya interaksi antara guru dengan siswa dan memungkinkan terjadi <sup>40</sup> interaksi yang lebih nyata antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan serta membantu siswa untuk bersikap mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Dengan adanya media animasi *powtoon* dapat membantu guru dalam penyampaian pesan berupa informasi (materi pelajaran) <sup>38</sup> agar tidak terkesan verbalistis yaitu dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka.

### 3. Kelebihan dan Kekurangan Animasi *Powtoon*

#### a. Kelebihan Animasi *Powtoon*

Menurut Graham (dalam Marlena, N., dkk., 2015: 208) mengemukakan bahwa kelebihan dari animasi *powtoon* merupakan sebuah tampilan visualisasi dari kartun animasi yang mudah untuk diingat oleh banyak orang, karena tampilannya yang menarik dalam penyampaian informasi kepada seluruh orang yang beragam dan memiliki jangka waktu yang sangat singkat.

Berikut beberapa kelebihan dari animasi *powtoon*, sebagai berikut.

- 1) Media yang diciptakan lebih bervariasi dan interaktif.
- 2) Praktis dalam penggunaannya dan dapat diakses dengan mudah melalui website [www.powtoon.com](http://www.powtoon.com).
- 3) Terdapat beberapa fitur yang menarik, seperti: animasi tulisan–tulisan, efek transisi, dan gambar.
- 4) Dapat digunakan oleh sebuah kelompok yang besar.

#### b. Kekurangan animasi *powtoon*

- 1) Beberapa fitur dalam aplikasi animasi *powtoon* berbayar.
- 2) Adanya jangka waktu yang ditentukan dalam penggunaannya.
- 3) Membutuhkan koneksi internet yang stabil untuk menyimpannya.

- 4) Dibutuhkan jaringan yang stabil agar dapat mengakses fitur-fitur pada aplikasi animasi *powtoon* dengan baik dan cepat.

**C. IPA (Siklus Beberapa Jenis Makhluk Hidup serta Mengaitkan Dengan Upaya Pelestariannya)**

Pada penelitian ini, peneliti mengambil <sup>4</sup> mata pelajaran IPA pada materi siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan aplikasi animasi *powtoon*. Dari penjelasan tersebut maka peneliti mengambil judul “PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI *POWTOON* PADA MATERI IPA KELAS IV SEKOLAH DASAR”.<sup>48</sup> Dengan adanya pengembangan video pembelajaran berbasis animasi *powtoon* ini diharapkan dapat membantu guru dalam penyampaian materi pelajaran serta dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.

Tabel 2.1 KI & KD Kelas IV Mata Pelajaran IPA (Siklus Hidup Beberapa Jenis Makhluk Hidup serta Mengaitkan Dengan Upaya Pelestariannya)

20	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
	3. Memahami pengetahuan laktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.	3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.

## D. Materi Siklus Hidup Beberapa Jenis Makhluk Hidup serta Mengaitkan dengan Upaya Pelestariannya.

### 1. Pengertian Siklus Hidup Beberapa Jenis Makhluk Hidup

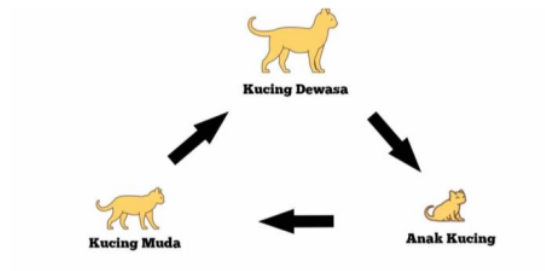
Siklus hidup merupakan proses yang dialami oleh makhluk hidup yang dimulai sejak awal hidup kemudian bertumbuh dan berkembang menjadi makhluk hidup dewasa dan berkembang biak yang berguna untuk mempertahankan jenisnya. Berdasarkan proses perubahan dari bertumbuh dan berkembangnya bentuk tubuhnya, siklus atau daur hidup hewan dibedakan menjadi dua yaitu: siklus hidup hewan tanpa metamorfosis dan siklus hidup hewan dengan metamorfosis (Ernawati, Nungki Anita., 2021: 24)

Metamorfosis merupakan perubahan bentuk hewan secara bertahap setelah lahir atau menetas hingga sampai dewasa. Namun, Sebagian besar hewan ada yang mengalami siklus hidup tanpa metamorfosis, sedangkan sebagian hewan mengalami siklus hidup dengan metamorfosis

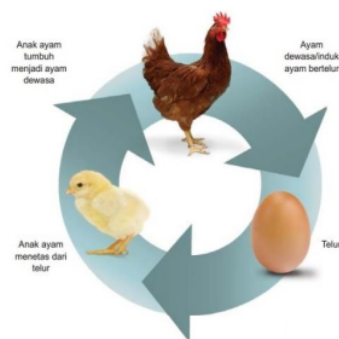
#### a. Siklus Hidup atau Daur Hidup Hewan Tanpa Metamorfosis

Siklus hidup hewan tanpa metamorphosis merupakan siklus pertumbuhan dan perkembangan diawali mulai dari lahir atau menetas yang memiliki bentuk tubuh sama dengan induknya dan hewan tersebut hanya mengalami perubahan ukuran bukan bentuk dari tubuhnya, seperti: kucing, ayam, dan anjing.





Gambar 2.1 Siklus Hidup Kucing  
(Sumber: <https://amariwatts.blogspot.com>)



Gambar 2.2 Siklus Hidup Ayam  
(Sumber : <https://materikimia.com>)

### b. Siklus Hidup atau Daur Hidup Hewan dengan Metamorfosis

Siklus hidup hewan dengan metamorfosis merupakan sekelompok hewan yang lahir dengan <sup>171</sup> memiliki bentuk tubuh yang berbeda dengan induknya dan mengalami perubahan bentuk tubuh secara bertahap sampai dewasa. Siklus hidup hewan dengan <sup>28</sup> metamorfosis dibagi menjadi dua, yaitu: metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna

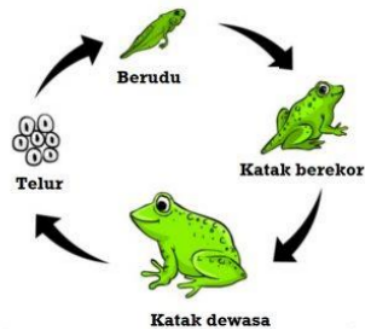
(Ernawati, Nungki Anita, 2021:24) dan (Mudikawaty, Meity; Meisawati, Melli; Nurdiana, Ari 2018: 53).

1) Metamorfosis <sup>25</sup>sempurna

Metamorfosis sempurna merupakan hewan yang mengalami pada saat lahir memiliki bentuk tubuh yang berbeda dengan induknya dan dalam siklus hidupnya memiliki beberapa tahap yang harus dilalui untuk memiliki bentuk tubuh yang sama dengan hewan dewasa atau induknya. Hewan yang termasuk kedalam <sup>28</sup>metamorfosis sempurna yaitu: kupu-kupu, nyamuk, lalat, dan katak.



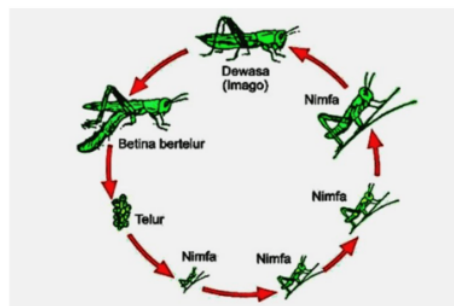
Gambar 2.3 Siklus Hidup Kupu-Kupu  
(Sumber: <https://www.e-jurnal.com>)



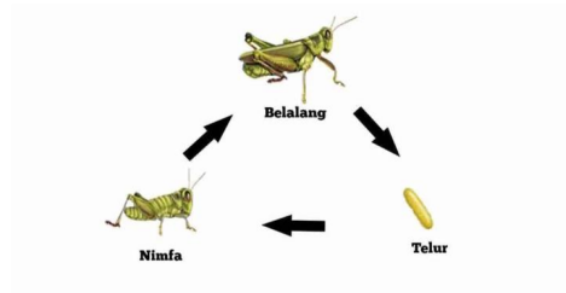
Gambar 2.4 Siklus Hidup Katak  
(Sumber : <https://haloedukasi.com>)

## 2) Metamorfosis tidak sempurna

Metamorfosis <sup>73</sup> tidak sempurna merupakan bentuk tubuh hewan muda yang mirip dengan induknya, namun ada bagian tubuh yang belum terbentuk. Hewan yang termasuk kedalam metamorfosis tidak sempurna yaitu: kecoak, capung, jangkrik, dan belalang.



Gambar 2.5 Siklus Hidup Belalang  
(Sumber : <https://id.theasianparent.com>)



Gambar 2.6 Siklus Hidup Capung  
(Sumber: <https://www.doyanblog.com>)

## 2. Upaya Pelestariannya Siklus Hidup Hewan

Dalam upaya pelestarian makhluk hidup dapat melalui cagar alam, suaka margasatwa, ataupun dengan memeliharanya. <sup>157</sup> Namun ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memelihara hewan yaitu memberinya makan-makanan yang sehat dan secara teratur, serta menjaga kebersihan tubuh hewan dan tempat tinggal hewan. Dibawah ini merupakan beberapa cara memelihara hewan, yaitu:

### a. Memberi Makanan Yang Sehat

Setiap hewan mempunyai jenis makanan yang berbeda-beda. Sehingga dalam memelihara hewan sebaiknya kita harus mengetahui jenis makanan hewan yang cocok dengan hewan tersebut. Namun selain makanan hewan juga membutuhkan minuman dari air yang bersih, serta makanan dan minuman hewan harus diberikan secara teratur.

**b. Menjaga Kebersihan dan Kesehatan Hewan**

Dalam memelihara hewan peliharaan harus bersih, sehat, dan terawat. Dalam menjaga hal tersebut kita dapat melakukan perawatan dengan memandikan hewan sesuai dengan jenis hewan yang kita pelihara dan membawa serta memeriksakan hewan ke dokter sesuai dengan waktunya yang berguna untuk menghindari penyakit. Selain itu, kita harus rajin dan secara teratur membersihkan tempat makan dan minum hewan setelah digunakan.

**c. Menjaga Kebersihan Tempat Tinggal Hewan**

Beberapa jenis hewan peliharaan membutuhkan tempat tinggal khusus salah satu contohnya: ikan dan burung. Namun perlu diperhatikan bentuk dan ukuran tempat tinggal yang dibuat dan diberikan jangan terlalu kecil ataupun sempit yang berguna agar hewan yang tinggal didalamnya dapat bergerak secara leluasa. Dalam meletakkan tempat tinggal, <sup>141</sup>letakkan di tempat yang cukup terkena sinar matahari dan udara. Akan tetapi tidak terlalu panas atau terlindung dari panas dan hujan secara langsung serta tempat tinggal hewan harus dibersihkan secara teratur dan tempat tinggal hewan seperti akuarium atau kolam apabila sudah terlihat kotor harus dikuras secara teratur agar terhindar dari sumber penyakit. (Ernawati, Nungki Anita., 2021: 24).

## F. Penelitian Terdahulu

Pada peneliti terdahulu yang sudah melakukan penelitian tentang pengembangan video pembelajaran berbasis animasi *powtoon* dimana penelitian tersebut menghasilkan sebuah produk yang bisa digunakan untuk media pembelajaran. Adapun penelitian yang relevan dengan topik hampir serupa dalam penelitian ini sebagai berikut.

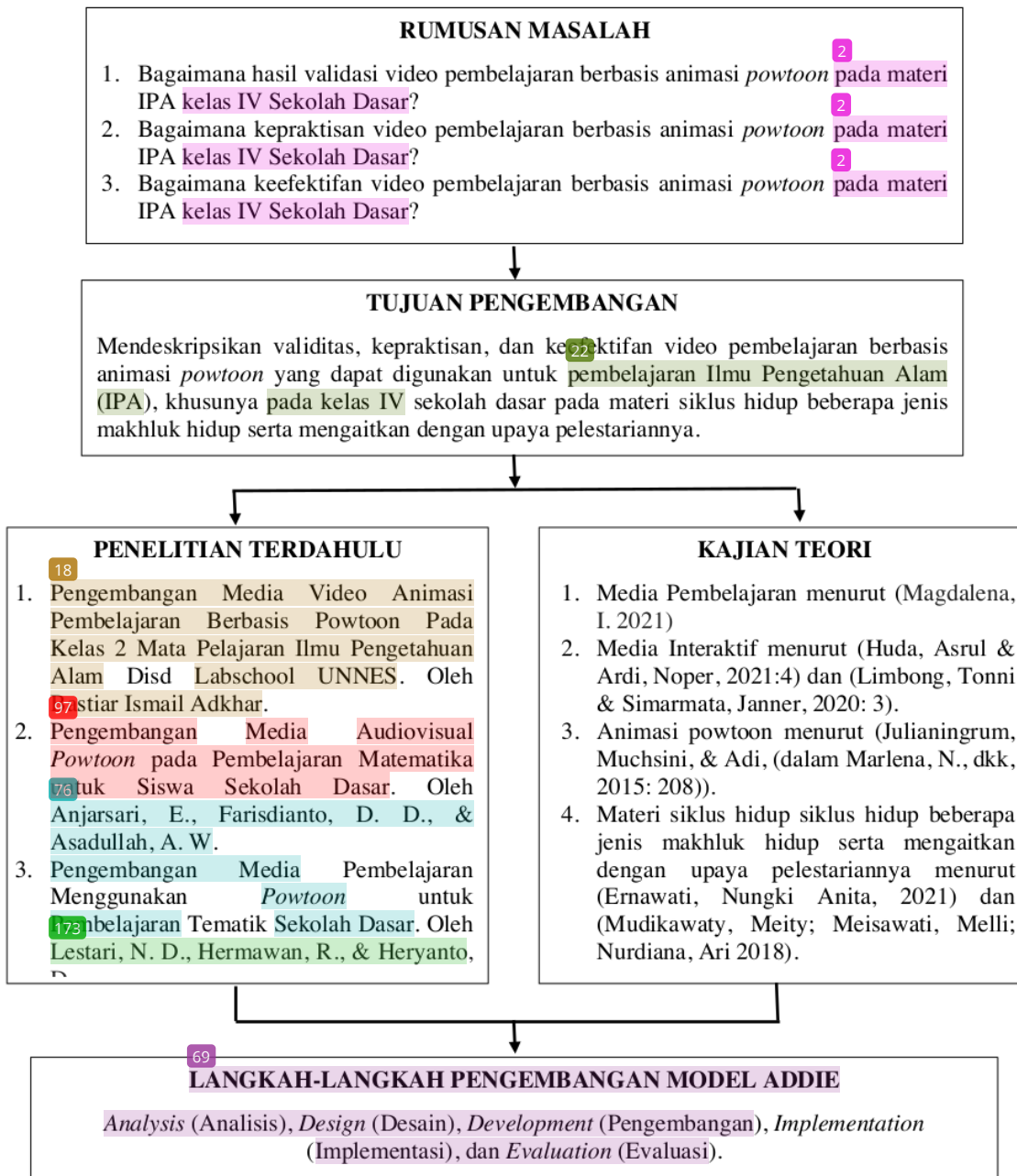
1,	Peneliti	<sup>32</sup> Bastiar Ismail Adkhar, 2016.
	Judul	Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disd Labschool UNNES.
	Hasil	<sup>59</sup> Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan dan memenuhi syarat untuk dapat digunakan sebagai media video pembelajaran pokok bahasan mengenal bagian hewan dan tumbuhan yang dapat dilihat dari hasil validasi materi dan tujuan pembelajaran yang diperoleh dari ahli materi sebesar 81,3% dinyatakan baik, ahli media memperoleh hasil 93,3%, aspek tampilan dan hasil produk mendapatkan hasil 82%, aspek kualitas dan keefektifan media memperoleh hasil sebesar 82,22%, dan hasil

		penilaian dari siswa untuk aspek tampilan dan keefektifan memperoleh hasil sebesar 89,5%.
2.	Peneliti	<sup>46</sup> Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. 2020.
	Judul	Pengembangan Media Audiovisual <i>Powtoon</i> pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar.
	Hasil	Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media audiovisual <i>powtoon</i> memenuhi nilai kelayakan yang digunakan sebagai media pembelajaran. Dari hasil validasi materi menunjukkan kategori valid dengan memperoleh nilai 3,53. Untuk aspek media memperoleh nilai 3,28 dengan kategori valid, untuk aspek tampilan program memperoleh nilai 3,5 dengan kategori valid, dan untuk aspek kualitas teknis dan keefektifan program memperoleh nilai 3,5 dengan kategori valid.
3.	Peneliti	<sup>52</sup> Lestari, N. D., Hermawan, R., & Heryanto, D. 2018
	Judul	Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan <i>Powtoon</i> untuk Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar.

Hasil	<p>Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan <i>powtoon</i> memenuhi nilai kelayakan yang <sup>170</sup> digunakan sebagai media pembelajaran. Dari ahli media dan ahli materi, desain dan pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan <i>Powtoon</i> memiliki kualitas “Sangat Baik” dengan tingkat pencapaian 97%. Penilaian dari guru mendapatkan 96% dengan interpretasi “Sangat Baik”, serta siswa 98,5% dengan interpretasi “Sangat Baik”. Berdasarkan data tersebut, media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan <i>Powtoon</i> <sup>175</sup> sangat baik digunakan dalam pembelajaran tematik kelas 1 sekolah dasar.</p>
-------	---

<sup>12</sup> Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu di atas untuk mengetahui adanya penelitian pengembangan media yang berbasis animasi *powtoon* sehingga dapat dijadikan untuk <sup>12</sup> mendukung dan memberikan referensi bagi peneliti untuk mengembangkan media berupa video pembelajaran berbasis animasi *powtoon*.





101  
Gambar 2.7 Kerangka Berfikir

## BAB III

### METODE PENGEMBANGAN

#### A. Model Pengembangan

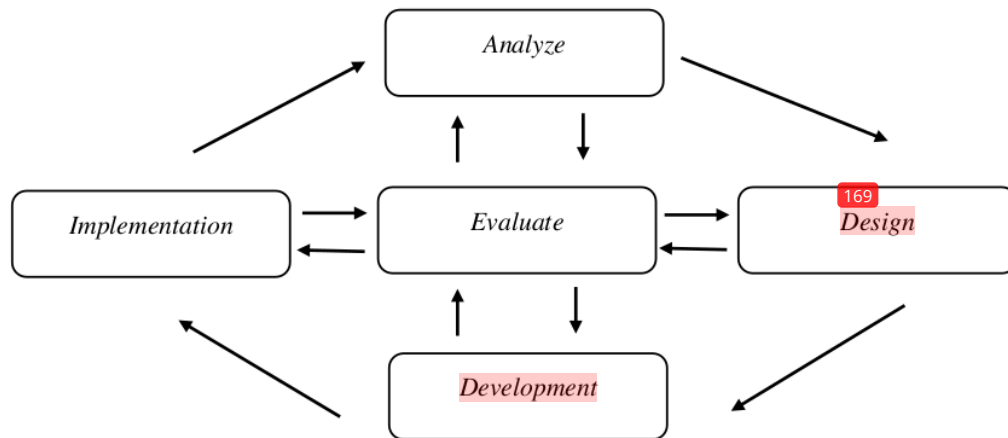
Metode dari penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan merupakan rangkaian proses atau tahapan-tahapan dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggungjawabkan. Menurut Cahwani & Ni Wayan (2022: 3) bahwa “Penelitian pengembangan (*Research and Development*) adalah kegiatan tentang penelitian, perancangan, dan menghasilkan produk kemudian diuji validitas yang diteliti.

Penelitian ini mengikuti tahapan-tahapan penelitian atau proses pengembangan menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Menurut Sugiyono (dalam Fatirul, Noor & Djoko., 2022: 6) mengatakan bahwa “Metode penelitian pengembangan merupakan kategori penelitian yang diperlukan untuk penelitian yang hasilnya dapat digunakan dalam membantu pelaksanaan pekerjaan, maka jika pekerjaan tersebut dapat dibantu dengan adanya produk yang dihasilkan dari Penelitian Pengembangan akan membuat peneliti semakin efektif dan

efisien”. Pada bidang pendidikan, sebuah produk yang dihasilkan melalui penelitian dan pengembangan dengan metode *Research and Development* diharapkan dapat meningkatkan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu analisis (*analysis*), rancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluations*). Menurut Sezer (dalam Rayanto, Hari Yudi & Sugianto., 2020: 29) menekankan bahwa “Model ADDIE adalah suatu pendekatan yang menekankan pada suatu analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berhubungan satu dengan lainnya yang sesuai dengan skala yang ada”.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti melakukan penelitian dan pengembangan untuk menghasilkan sebuah produk berupa pengembangan video pembelajaran berbasis animasi *powtoon* pada materi IPA kelas IV SD yang nantinya akan dilakukan validasi produk dan diuji coba produk oleh para ahli. Model desain dari ADDIE dengan tahapan-tahapannya dapat digambarkan dalam bentuk diagram berikut:



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE  
(Sumber: Tegeh, dkk., (2015:209))

## B. Prosedur Pengembangan

Pada pengembangan produk ini peneliti menggunakan tahapan-tahapan yang sistematis. Tahapan prosedur dari penelitian dan pengembangan akan memberi petunjuk bagaimana tahapan yang <sup>143</sup> harus dilakukan mulai dari tahap awal sampai tahap akhir yaitu menghasilkan sebuah produk yang bisa digunakan, dengan penjelasan sebagai berikut menurut Trisiana & Wartoyo (2016: 316) adalah

### 1. Analysis (Tahap Analisis)

Pada tahap ini peneliti mencari sebuah permasalahan yang dianalisis. Menurut Baharuddin (2015: 119) bahwa “Tahap analisis merupakan proses untuk melakukan permasalahan demi mencapai kebutuhan”. Selain itu, peneliti juga dapat membuat angket (*kuisisioner*)

yang dapat dibagikan kepada guru ataupun siswa dan pengamatan pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar kelas IV untuk mencari informasi langsung dari lapangan. Analisis ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui permasalahan pembelajaran, karakteristik siswa, dan proses pembelajaran agar media yang akan dikembangkan ini sesuai dengan kebutuhan di lapangan dan tepat sasaran.

## 2. *Design* (Perencanaan)

Pada tahap ini peneliti melakukan perencanaan terhadap pengembangan yang akan dilakukan. Dalam tahapan perencanaan ini peneliti akan membuat produk awal atau rancangan produk. Menurut Baharuddin (2015: 119) “Tahap desain merupakan tahap dalam membuat rancangan media pembelajaran. Dalam mendesain media pembelajaran ini dilakukan secara sistematis, dimulai dengan menetapkan kompetensi dasar dan indikator, kemudian merancang media, menyusun materi pembelajaran sesuai referensi yang berkaitan dengan pokok bahasan materi yang akan dihasilkan, dan alat evaluasi hasil belajar maka secara konkret mampu mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh siswa. Pada tahap perencanaan peneliti mencatat kebutuhan dalam pembuatan media yaitu dengan membutuhkan laptop dan jaringan internet dalam pembuatannya.

## 3. *Development* (Tahap Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan mengembangkan sesuai dengan pengembangan yang akan dilakukan. Sehingga rancangan

media pembelajaran yang akan dikembangkan harus sesuai dengan bidang pengembangan itu sendiri. Menurut Baharuddin (2015: 119) “Tahap pengembangan merupakan tahap untuk mewujudkan media pembelajaran menjadi kenyataan”. Pada tahap pengembangan ini dibuat video pembelajaran untuk materi siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya yang dikembangkan untuk memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran. Dalam pengembangan video pembelajaran berbasis animasi *powtoon* ini hasil akhirnya berbentuk berupa video yang didalamnya terdapat animasi.

Pengembangan yang dilakukan mulai dari halaman awal akan diberikan judul materi yaitu “siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya” dan beberapa gambar pohon dan hewan sebagai *background*. Di *slide* selanjutnya terdapat kompetensi dasar dan indikator. *Slide* selanjutnya terdapat penjelasan materi yang disertai contoh gambar hewan berbentuk animasi. Materi yang diberikan berupa pengetahuan dasar yakni: pengertian dan contoh dari siklus hidup hewan, metamorfosis, dan tahapan-tahapan metamorfosis hewan. Kemudian di *slide* selanjutnya terdapat bagian evaluasi yaitu siswa diminta untuk menuliskan skema dari siklus hidup hewan, dan di *slide* terakhir terdapat profil pengembang, serta terdapat audio yaitu berupa suara sebagai penjelasan dari materi. Video pembelajaran yang telah dibuat akan

dilakukan tahap pengujian yang akan dilakukan oleh uji ahli. Uji ahli ini dilakukan oleh ahli media pembelajaran, ahli materi, guru kelas dan siswa.

#### 4. *Implementasi* (Tahap Penerapan)

<sup>51</sup> Pada tahap ini produk penelitian yang telah dihasilkan menggunakan video sebagai media pembelajaran. Menurut Baharuddin (2015: 119) “Tahap implementasi merupakan tahap untuk menerapkan sistem pembelajaran”. Pada tahap ini dilakukan pengimplementasian <sup>24</sup> dalam proses belajar mengajar siswa kelas IV SDN 1 Kemaduh sebagai objek uji coba.

#### 5. *Evaluasi* (Tahap Evaluasi)

<sup>1</sup> Pada tahap ini dapat dilakukan setelah ke empat tahap awal telah selesai. Menurut Baharuddin (2015: 119), “Tahap evaluasi merupakan tahap untuk melihat sistem pembelajaran yang sedang dibuat berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak”. Tahap ini bisa dilakukan dengan memberikan evaluasi berupa evaluasi hasil validasi dan evaluasi hasil implementasi untuk mengetahui apakah produk pengembangan ini sudah valid atau perlu direvisi kembali ataupun menambahkan beberapa masukan dari validator melalui hasil data instrumen penilaian yang telah diterima.

## C. <sup>168</sup> Lokasi dan Subyek Penelitian

### 1. Lokasi Penelitian

Lokasi yang dipilih untuk penelitian adalah SDN 1 Kemaduh yang terletak di Kabupaten Nganjuk. Pemilihan sekolah ini dikarenakan letak sekolah yang dekat dengan rumah saya. Selain itu sekolah tersebut mumpuni terhadap teknologi yang relevan dengan video pembelajaran yang saya kembangkan. Guru yang nyaman untuk diajak berdiskusi demi merealisasikan tujuan pembelajaran.

### 2. <sup>90</sup> Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 1 Kemaduh Kabupaten Nganjuk untuk mendapatkan data penelitian. Penelitian pada pengembangan video pembelajaran berbasis animasi *powtoon* <sup>53</sup> dapat digunakan dalam menunjang proses belajar mengajar. Tujuannya <sup>22</sup> untuk membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi pelajaran juga membantu guru dalam penyampaian materi pelajaran.

## D. <sup>54</sup> Uji Coba Produk

Uji coba produk dalam pengembangan ini, memiliki tujuan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar dalam menetapkan sejauh mana kelayakan produk sudah bisa digunakan. Menurut Angko & Mustaji (2013: 7) bahwa “Pengumpulan data yang digunakan untuk menetapkan tingkat efektifitas, efisien, dan ketarikan produk yang dihasilkan. <sup>30</sup> Untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai



dasar untuk menetapkan tingkat kelayakan produk dan mengetahui tingkat pemahaman konseptual belajar siswa dalam penelitian ini yaitu:

#### 1. Desain Uji Coba

Uji coba juga dilakukan untuk mengetahui sudah layak atau belum terkait dengan pengembangan produk tersebut. Uji kevalidan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Uji kepraktisan dilakukan oleh guru dan siswa dengan memberikan angket. Angket digunakan sebagai data respon dari guru dan siswa. Uji keefektifan dilakukan dengan melakukan proses belajar mengajar yang menggunakan video pembelajaran berbasis animasi *powtoon* dan memberikan soal evaluasi berupa *posttest* kepada siswa. Sehingga setelah melalui beberapa tahap uji coba dapat diketahui apakah video pembelajaran tersebut sudah layak atau belum.

#### 2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba produk dilakukan kepada siswa SDN 1 Kemaduh dengan siswa laki-laki 8 dan siswa perempuan 13

### E. Validasi Produk

Validasi produk merupakan suatu tahap yang harus dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan yang digunakan dalam pengembangan sebuah produk untuk mencapai hasil yang diinginkan. Menurut Zunaidah, (2016: 20) bahwa “Validasi produk untuk mengontrol bahan ajar untuk tetap sesuai dengan karakteristik siswa dan

kebutuhannya”. Validator ahli dalam pengembangan produk ini dilakukan oleh tiga ahli meliputi ahli media, ahli materi, dan guru kelas sebagai kepraktisan media pembelajaran.

#### F. <sup>48</sup> Instrument Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan dalam kegiatan penelitian untuk memperoleh data melalui angket, seperangkat soal tes, atau lembar observasi yang berhubungan dengan pengembangan produk yang akan dilakukan.

##### 1. Pengembangan Instrumen

Pengembangan pada instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket (*kuesioner*) dan menggunakan penilaian berdasarkan skala *likert*. Menurut Febtriko & Ira Puspitasari (2018: 3) <sup>23</sup> skala *likert* merupakan skala yang dimanfaatkan dalam mengukur persepsi, sikap atau pendapat dari seseorang atau kelompok tentang sebuah peristiwa atau fenomena sosial berdasarkan definisi operasional yang telah ditetapkan sebelumnya oleh peneliti”.

Pada penelitian ini skala *likert* merupakan pengembangan yang memiliki skor 5 sampai skor 1 dengan keterangan <sup>166</sup> sangat baik, baik, sedang, buruk, dan sangat buruk. Responden ahli media dan ahli materi serta guru akan <sup>33</sup> diminta untuk memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia dalam angket dan setiap pertanyaan harus <sup>159</sup> dijawab sesuai dengan kenyataan atau keadaan sebenarnya. Angket

tersebut menggunakan skala *likert* yang telah dimodifikasi maka responden nantinya akan memilih dari lima alternatif jawaban. Penilaian dari ahli media dan materi ini digunakan untuk mengetahui kevalidan video pembelajaran berbasis animasi *powtoon* yang telah dikembangkan. Sedangkan untuk respon guru dan siswa sebagai penilaian kepraktisan. Dan *protest* diberikan kepada siswa sebagai penilaian keefektifan. Untuk memperoleh data dari pengembangan yang dilakukan, berikut skor yang digunakan sebagai penilaian media dan materi.

Tabel 3.1 Skor Penilaian Media dan Materi

Peringkat	Skor	Keterangan
Sangat baik	5	Materi dan media sangat valid digunakan dalam proses pembelajaran.
Baik	4	Materi dan media kevalidan baik digunakan dalam proses pembelajaran.
Sedang	3	Materi dan media kurang valid digunakan pada proses pembelajaran.
Buruk	2	Materi dan media buruk digunakan dalam proses pembelajaran.
Buruk sekali	1	Materi dan media buruk sekali digunakan dalam proses pembelajaran.

(Sumber: Sugiyono (2014: 132))

66

#### a. Lembar Validasi

Lembar validasi ini digunakan untuk mengetahui kevalidan dari video pembelajaran dan materi. Pada lembar ini terdapat angket ahli materi dan ahli media pembelajaran untuk memperoleh kevalidan dari video pembelajaran berbasis animasi *powtoon* yang

172

dikembangkan. Kemudian terdapat aspek yang termuat pada angket ahli media dan ahli materi sebagai berikut:

Tabel 3.2 Angket Validasi Ahli Materi (Kevalidan)

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Relevansi	1. Indikator sesuai dengan kompetensi dasar					
		2. Materi sesuai dengan indikator pembelajaran					
		3. Kejelasan contoh tentang materi yang diberikan					
		4. Bahasa pada materi mudah dipahami					
		5. Materi sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator					
		6. Materi dikembangkan dan relevan dengan video pembelajaran yang ada pada animasi <i>powtoon</i>					
		7. Materi disajikan sesuai dengan konsep					
		8. Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari					
3.	Kelengkapan Sajian	9. Kesesuaian konsep pembelajaran IPA materi siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengkaitkan dengan upaya pelestariannya					
		10. Pengkonsepan atau penyajian materi membuat siswa meningkatkan rasa keingintahuan					

		11. Materi yang diberikan mendorong terjadinya komunikasi antar siswa					
4.	8 Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa	12. Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri					
		13. Mendorong siswa untuk belajar secara kelompok dan individu					
		<b>Jumlah Skor</b>					
		<b>Skor Maksimal</b>					
		<b>Presentasi Skor</b>					

Didaptasi dari Nia Kurnia Lailaturrohmah (2019)

Tabel 3.3 Angket Validasi Ahli Media (Kevalidan)

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Tampilan Umum	1. Desain video pembelajaran sesuai dengan materi siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengkaitkan dengan upaya pelestariannya					
		2. Desain video pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa dan menunjang fasilitas yang ada di sekolah					
		3. Pengemasan video pembelajaran sesuai dengan keterkaitan materi					
		4. Desain video pembelajaran menarik dilihat mulai dari isi hingga besar kecilnya ukuran dari media tersebut					

		5. Desain video pembelajaran menyajikan contoh nyata yang ada dalam lingkungan sekitar					
		6. Desain video pembelajaran menyajikan pembukaan pembelajaran yang sesuai dengan materi					
2.	Tampilan Khusus	7. Ketepatan pilihan video dengan materi					
		8. Ketepatan font dan ukuran huruf					
		9. Ketepatan <i>sound effect</i> dengan animasi					
		10. Ukuran besar kecil gambar yang sesuai dengan video pembelajaran					
3.	Penyajian Media	11. Tampilan video pembelajaran menarik					
		<b>Jumlah Skor</b>					
		<b>Skor Maksimal</b>					
		<b>Presentase Skor</b>					

Didaptasi dari Nia Kurnia Lailaturrohmah (2019)

<sup>74</sup>  
b. Angket Respon Guru dan Siswa

Lembar angket ini digunakan untuk memperoleh respon guru dan siswa tentang kepraktisan dari pengembangan <sup>42</sup> media pembelajaran interaktif berbasis animasi *powtoon* yang sudah dikembangkan. Menurut Milala, dkk., (2022: 197) bahwa <sup>64</sup> “Kepraktisan dapat dilihat melalui angket respon guru dan angket

respon siswa melalui proses belajar mengajar). Jadi untuk melihat

121

kepraktisan dapat diketahui dari angket respon guru dan siswa.

- 1) lembar angket respon guru memuat beberapa aspek sebagai berikut:

Tabel 3.4 Lembar Angket Respon Guru Kelas (Kepraktisan)

No.	Aspek Penilaian	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang terdapat dalam video pembelajaran sesuai dengan KD dan indikator					
2.	Isi materi dalam video pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran					
3.	Video pembelajaran mempermudah guru dalam menyampaikan materi					
4.	Video pembelajaran mampu memberikan nilai hasil belajar					
5.	Video pembelajaran mengaktifkan siswa dalam pembelajaran					
6.	Bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran mudah dimengerti					
7.	Gambar dan keterangan dalam video pembelajaran jelas dan mudah dipahami					
8.	Desain video pembelajaran sesuai dengan usia perkembangan siswa					
9.	Penggunaan video pembelajaran tidak perlu menggunakan waktu yang banyak					
10.	Video pembelajaran mudah digunakan dalam pembelajaran					
<b>Jumlah skor</b>						
<b>Skor maksimal</b>						
<b>Presentase skor</b>						

Diadaptasi Arsyad (2019)

Didaptasi dari Nia Kurnia Lailaturrohmah (2019)

- 2) Berikut lembar presentase respon siswa dengan kategori “Ya” atau “Tidak). Menurut Hikmiah & Ismail, (2021: 518) bahwa “Kepraktisan menggunakan skala “Ya” dan Tidak”. Dengan tabulasi “Ya” adalah 1 dan “Tidak” adalah 0. Lembar angket respon siswa memuat beberapa aspek sebagai berikut:

Tabel 3.5 <sup>3</sup> Lembar Angket Respon Siswa

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Apakah tampilan dan warna video pembelajaran sudah bagus?		
2.	Apakah huruf di dalam video pembelajaran sangat jelas untuk dibaca?		
3.	Apakah gambar dalam video pembelajaran berbasis animasi <i>powtoon</i> terlihat jelas untuk diamati?		
4.	Apakah penggunaan video pembelajaran berbasis animasi <i>powtoon</i> membuat kamu tertarik mempelajari materi?		
5.	Apakah video pembelajaran berbasis animasi <i>powtoon</i> dapat membuatmu mengingat materi?		
6.	Apakah video pembelajaran memudahkanmu dalam belajar memahami materi?		
7.	Apakah kamu suka jika pembelajaran menggunakan video pembelajaran yang diterapkan di sekolahmu?		
8.	Apakah video pembelajaran berbasis animasi <i>powtoon</i> membuatmu tidak bosan untuk digunakan dalam mempelajari materi?		
9.	Apakah video pembelajaran berbasis animasi <i>powtoon</i> sesuai jika digunakan secara berkelompok?		



10.	Apakah kamu setuju jika video pembelajaran berbasis animasi <i>powtoon</i> digunakan dalam proses pembelajaran materi?		
<b>Jumlah Skor</b>			
<b>Presentase Skor</b>			
<b>Skor Maksimal</b>			

Didaptasi Luluk Maslahatin Nikmah (2019)

c. Tes

Lembar tes siswa untuk mengetahui keefektifan. Pada penelitian ini lembar tes berupa *posttest* berguna untuk pengukuran keefektifan. Menurut Adam (2021: 58) bahwa “Keefektifan dilihat pada kriteria seorang <sup>147</sup> siswa dikatakan tuntas belajar apabila memiliki nilai  $\geq 70$  dengan ketuntasan klasikal yaitu 75%. Jadi media akan efektif jika banyaknya siswa ketuntasan klasikal di atas 75% yang nilainya minimal pada kriteria dan ketuntasan minimum.

2. Validasi Instrumen

Validasi instrumen dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis animasi *powtoon* ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari suatu instrumen dengan kriteria-kriteria tertentu yang telah dilakukan pengujian instrument yang telah dibuat dan divalidasi oleh validator.

## G. Teknik Analisis Data

### 1. Tahapan-tahapan Analisis Data<sup>56</sup>

Penelitian pada pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Menurut Tegeh & I Made (2013: 12) bahwa “Analisis pengembangan menggunakan deskriptif kualitatif dan analisis statistik yaitu deskriptif kuantitatif”.<sup>3</sup> Data kualitatif berupa masukan, komentar, dan saran perbaikan produk dari ahli materi IPA yaitu guru, dosen IPA, dan ahli media pembelajaran yang nantinya akan dideskriptifkan secara deskriptif kualitatif untuk merevisi produk yang dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif berupa skor yang diperoleh dari angket respon guru, angket respon siswa dan lembar tes dari *post-test*.<sup>85</sup> Data deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif yang diperoleh dari tiga jenis data yaitu:

#### a. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi<sup>9</sup>

Analisis data hasil validasi dari ahli media dan materi menghasilkan pada kevalidan. Menurut Kusumaningtyas (2019: 39) bahwa “Validitas dilakukan oleh ahli materi dalam pembelajaran dan ahli dalam media”. Dengan data hasil dari angket nilai secara deskriptif kuantitatif dengan cara:

- 1) Menghitung total skor maksimal yang<sup>142</sup> diperoleh dari hasil validasi ahli media dan materi.

- 2) Menghitung presentase hasil validasi berdasarkan angket validasi, dengan menggunakan rumus sebagai berikut menurut Akbar (2013: 78)

$$\text{Kevalidan media pembelajaran} = \frac{T_{Se}}{T_{Sh}} \times 100\% = \dots\%$$

Keterangan:

$T_{Se}$  : Total skor empiris

$T_{Sh}$  : Total skor maksimal

- 3) Menghitung rata-rata hasil angket validasi dari ahli materi dan ahli media. Dengan menggunakan rumus menurut Tegeh (dalam Aprilia, 2014: 82) yaitu sebagai berikut:

$$\text{Presentase rata-rata} = \frac{\sum X}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

$\sum x$  = Jumlah skor perolehan

SM = Skor maksimal

- 4) Mengubah pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif, mengacu pada kategori kevalidan menurut Riduwan (dalam Pattimura, dkk., 2020: 806) yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan

Presentase	Kategori Validitas	Keterangan
$80% < p \leq 100%$	Sangat valid	Sangat valid digunakan
$60% < p \leq 80%$	Valid	Boleh digunakan ada revisi kecil
$40% < p \leq 60%$	Cukup valid	Boleh digunakan setelah revisi besar
$20% < p \leq 40%$	Kurang valid	Kurang valid digunakan
$0% < p \leq 20%$	Tidak valid	Tidak valid untuk digunakan

(Sumber: Riduwan (dalam Pattimura, dkk., 2020: 806))

Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa media dikatakan valid apabila pada kategori kevalidan yaitu  $\geq 60%$ .

- b. Analisis Data Kepraktisan Video Pembelajaran Berbasis Animasi Powtoon.

Data kepraktisan diperoleh melalui angket respon guru dan respon siswa. Selanjutnya penilaian angket dari respon guru dan respon siswa menggunakan skala likert. Menurut Milala, dkk (2022: 197) bahwa “Kepraktisan dapat dilihat melalui angket respon guru dan angket respon siswa melalui proses belajar mengajar). Jadi penilaian angket respon guru dan angket respon siswa ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan video pembelajaran berbasis animasi powtoon yang telah dikembangkan.

Data hasil dari angket nilai secara deskriptif kuantitatif dengan cara

- 1) Menghitung total skor maksimal yang diperoleh dari hasil angket respon guru.
- 2) Menghitung presentase hasil penilaian berdasarkan angket respon guru, dengan menggunakan rumus sebagai berikut menurut Akbar (2013: 78)

$$\text{Kepraktisan media pembelajaran} = \frac{Tse}{TSh} \times 100\% = \dots\%$$

Keterangan :

*Tse* : Total skor empiris

*TSh* : Total skor maksimal

- 3) Sedangkan pada perhitungan respon siswa menggunakan tabulasi skor dengan memberikan nilai 1 pada “Ya” dan nilai 0 pada “Tidak”.
- 4) Untuk menghitung skornya maka menggunakan rumus menurut Hikmiah & Ismail (2021: 518) yaitu sebagai berikut:

$$\text{Kepraktisan media pembelajaran} = \frac{\text{skor tiap aspek}}{\text{skor maksimal}} \times 100 = \dots$$

- 5) Menghitung rata-rata hasil angket respon guru dan siswa. Dengan menggunakan rumus menurut Tegeh (dalam Aprilia, 2014: 82) yaitu sebagai berikut:

$$\text{Presentase rata-rata} = \frac{\sum x}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum x$  = Jumlah skor perolehan

SM = Skor maksimal

- 6) Mengubah pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif, mengacu pada kategori kepraktisan menurut Riduwan (dalam Pattimura, dkk., 2020: 806) yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kriteria Kepraktisan

Presentase	Kategori Validitas	Keterangan
$80\% < p \leq 100\%$	Sangat praktis	Sangat praktis digunakan
$60\% < p \leq 80\%$	Praktis	Boleh digunakan ada revisi kecil
$40\% < p \leq 60\%$	Cukup Praktis	Boleh digunakan setelah revisi besar
$20\% < p \leq 40\%$	Kurang Praktis	Kurang praktis digunakan
$0\% < p \leq 20\%$	Tidak Praktis	Tidak praktis untuk digunakan

(Sumber: Riduwan (dalam Pattimura, dkk., 2020: 806))

Berdasarkan tabel <sup>19</sup> di atas maka dapat disimpulkan bahwa media dikatakan praktis apabila pada kategori kepraktisan yaitu  $\geq 60\%$ .

- c. Analisis Data Keefektifan Video Pembelajaran Berbasis Animasi *Powtoon*.

Data keefektifan diperoleh dari *posttest*. Menurut Adam (2021: 58) bahwa “Keefektifan dilihat pada kriteria seorang siswa dikatakan tuntas belajar apabila memiliki nilai  $\geq 70$  dengan ketuntasan klasikal

yaitu 75%". *Post-test* di berikan pada akhir pembelajaran setelah menggunakan video pembelajaran berbasis animasi *powtoon*. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui keefektifan dari video pembelajaran berbasis animasi *powtoon*. Dibawah ini merupakan langkah-langkah menurut Riduwan (2013: 39) yang dilakukan untuk mengetahui data keefektifan media melalui hasil dari *post test* siswa sebagai berikut.

- 1) Menghitung skor hasil *protest* setiap siswa.
- 2) Menghitung nilai setiap siswa dengan menggunakan rumus yaitu sebagai berikut:

$$\text{Nilai hasil tes individu} = \frac{\text{jumlah skor jawaban benar}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

- 3) Menghitung rata-rata hasil tes siswa dalam satu kelas dengan menggunakan rumus yaitu sebagai berikut:

$$\text{Nilai rata-rata kelas} = \frac{\text{jumlah nilai tes peserta didik}}{\text{jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

- 4) Menghitung presentase ketuntasan belajar klasikal (KBK) dengan menggunakan rumus yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Jumlah siswa mendapat nilai} \geq 70}{\sum \text{Jumlah siswa yang ikut tes}} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase Penilaian KBK

## 2. Norma Pengujian

Pengembangan video pembelajaran berbasis animasi *powtoon* dapat dikembangkan dengan berhasil jika:

- a. Dikatakan valid jika pada kategori kevalidan yaitu  $\geq 60\%$ .
- b. Dikatakan praktis jika pada kategori kepraktisan yaitu  $\geq 60\%$  dari respon guru dan siswa.
- c. Efektif jika skor <sup>24</sup> hasil belajar siswa dengan memenuhi ketuntasan klasikal yaitu 75%.



## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran berbasis animasi *powtoon*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE, dengan tahapan analisis (*analysis*), rancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluations*). Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan, telah diperoleh hasil penelitian sebagai berikut.

#### 1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis bertujuan untuk mengetahui proses belajar mengajar pada mata pelajaran IPA di kelas IV SDN 1 Kemaduh dilaksanakan. Pada tahap ini dilakukan dengan cara memberikan sebuah *kuisisioner* kepada guru kelas IV SDN 1 Kemaduh untuk mengetahui keadaan lapangan, siswa, dan pengumpulan referensi materi yang akan dijadikan sebagai pokok bahasan dalam pengembangan media. Berdasarkan dari hasil survey yang diperoleh siswa mengalami kesulitan pada mata pelajaran IPA dalam materi siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya, KD 3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya. Kesulitan yang dialami

siswa yaitu menjelaskan kembali siklus hidup hewan tertentu. Hal tersebut terjadi karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa, terkendalanya waktu dalam membuat media pembelajaran, dan guru kelas IV melakukan proses belajar mengajar dengan konvensional serta terkadang guru lebih banyak memberikan tugas sehingga siswa mengalami kebosanan dalam proses belajar mengajar tersebut.

Berdasarkan dari hasil survey tersebut, perlu dikembangkan sebuah <sup>95</sup> media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu guru dalam penyampaian materi dan siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar. <sup>58</sup> Sehingga berdasarkan hal tersebut, peneliti mengembangkan media berupa pengembangan video pembelajaran berbasis animasi *powtoon* pada materi IPA kelas IV sekolah dasar. Khususnya pada materi tentang siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.

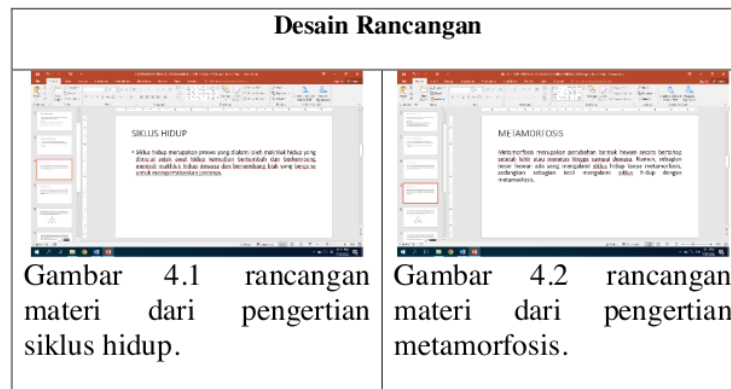
2. <sup>109</sup> Tahap *Design* (Desain atau perancangan)

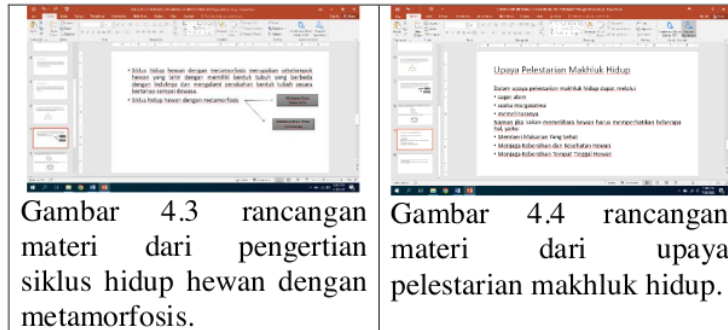
<sup>27</sup> Tahap *design* atau perancangan merupakan tahapan kedua dari model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini peneliti mulai merancang media yang akan dikembangkan yakni:

- a. <sup>165</sup> menetapkan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran dari materi siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya,

- b. merancang media mulai dari penentuan *background* yang akan digunakan, penentuan gambar animasi yang akan digunakan sebagai contoh dari materi tersebut, audio berupa instrumental yang menarik untuk didengar, dan pembuatan rekaman suara yang digunakan sebagai audio dalam penjelasan materi tersebut.
- c. menyusun materi pembelajaran sesuai referensi yang berkaitan dengan pokok bahasan materi yang akan dihasilkan yang dibuat secara runtut untuk memudahkan siswa dalam mempelajari materi. Materi dikumpulkan dari banyak referensi diantaranya <sup>111</sup> **BPSC Modul Ilmu Pengetahuan Alam SD/MI Kelas IV** karya Ernawati, Nungki **Anita**, (2021) dan <sup>47</sup> **Super Complete Kelas 4, 5, 6 SD/MI** karya Mudikawaty, **Meity**; Meisawati, **Melli**; Nurdiana, **Ari**, (2018).

Tabel 4.1 Desain Rancangan





Gambar 4.3 rancangan materi dari pengertian siklus hidup hewan dengan metamorfosis.

Gambar 4.4 rancangan materi dari upaya pelestarian makhluk hidup.

- d. alat evaluasi hasil belajar maka secara konkret mampu mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh siswa.

### 3. Tahap <sup>148</sup> *Development* (Pengembangan)

Tahap *development* (pengembangan) merupakan tahap ketiga dari pengembangan ADDIE. Setelah langkah-langkah perencanaan dipenuhi pada tahap ini peneliti mulai pembuatan media dengan merangkai semua komponen yakni materi, contoh gambar animasi, audio, dan evaluasi menjadi video pembelajaran berbasis animasi *powtoon*. Selain itu, pada <sup>41</sup> tahap ini juga bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan dari media yang telah dirancang. Setelah mendapatkan penilaian dari validator mengenai kelayakan video pembelajaran akan direvisi sesuai dengan kritik dan saran validator. Berikut merupakan <sup>180</sup> tahapan dari tampilan desain video pembelajaran yang telah dikembangkan sesuai dengan rancangan yang akan dijelaskan sebagai berikut.

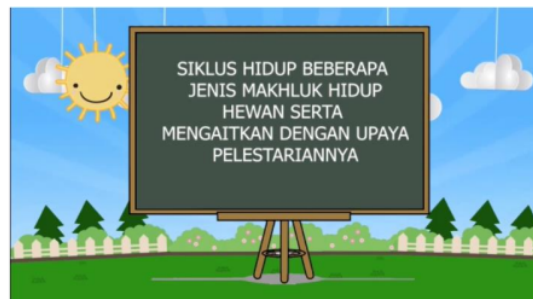
#### a. Desain Video Pembelajaran

##### 1) Tampilan Intro

Sebelum masuk kedalam materi terdapat intro. Intro ini digunakan untuk awal pembukaan dari materi.

## 2) Judul

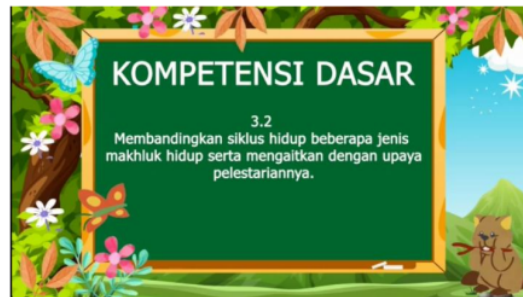
Setelah intro selanjutnya terdapat judul dari materi IPA yakni siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya yang akan dibahas dalam video pembelajaran. Tampilan judul seperti pada gambar berikut.



Gambar 4.5 Judul Materi

## 3) Kompetensi

Pada *slide* kompetensi berisi tentang penjelasan tentang kompetensi dasar yang diambil dari silabus. Tampilan kompetensi dasar seperti pada gambar berikut.



Gambar 4.6 Kompetensi Dasar (KD)

#### 4) Indikator

Pada *slide* indikator berisi tentang penjelasan tentang indikator dari materi siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya. Tampilan indikator seperti pada gambar berikut.



Gambar 4.7 Indikator

#### 5) Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran yang disusun dari materi siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya sesuai dengan 53 tujuan yang ingin dicapai

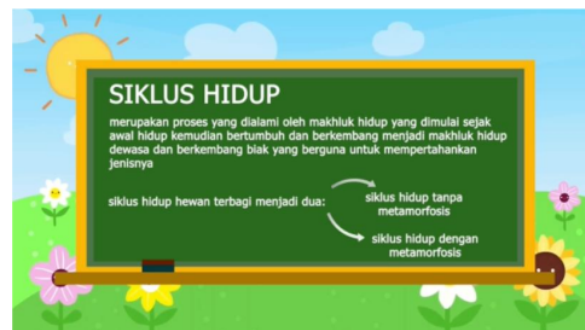
dalam proses belajar mengajar tersebut. Tampilan tujuan pembelajaran seperti pada gambar berikut.



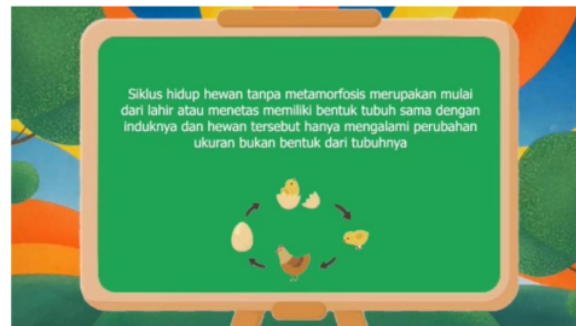
Gambar 4.8 Tujuan Pembelajaran

#### 6) Materi

Pada *slide* materi berisi penjelasan materi pembelajaran tentang siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya. Dari pengertian siklus hidup, pengertian dari metamorfosis, dan beberapa contoh gambar animasi dari penjelasan materi tersebut. Tampilan materi seperti pada gambar berikut.



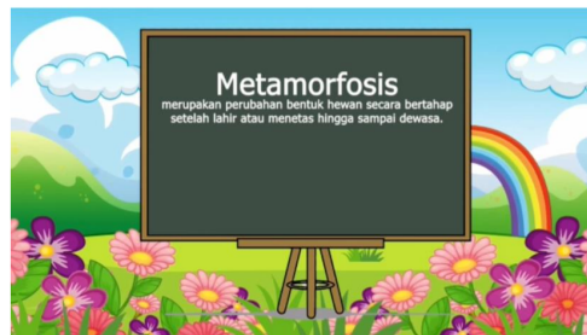
Gambar 4.9 Pengertian Siklus Hidup



Gambar 4.10 Pengertian siklus hidup hewan tanpa metamorfosis



Gambar 4.11 Pengertian Siklus Hidup Hewan Dengan Metamorfosis



Gambar 4.12 Pengertian Metamorfosis





Gambar 4.13 Upaya Pelestarian Makhluk Hidup

#### 7) Penutup

Sebelum video pembelajaran berakhir terdapat penutup sebagai penanda bahwa pemutaran video pembelajaran berakhir.

#### 8) Profil Pengembang

Setelah penutupan pada *slide* selanjutnya terdapat profil pengembang yang berisikan biodata singkat dari pengembangan.

#### b. Validasi Video Pembelajaran





149  
 Hasil video pembelajaran akan divalidasi oleh validator terdiri dari 2 dosen ahli media yaitu Ibu Nurita Primasatya, M.Pd (Dosen Jurusan PGSD) yang dilakukan pada tanggal 27 Juni 2022 dan dosen ahli materi Ibu Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd. (Dosen Jurusan PGSD) yang dilakukan pada tanggal 22 Juni 2022 dan 28 Juni 2022. Hasil dari validasi berupa penilaian dan saran tentang video pembelajaran yang terdapat pada angket yang telah disediakan oleh peneliti. Selain validator dari 2 dosen ahli






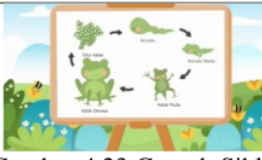




terdapat penilaian dari guru kelas IV dan siswa SDN 1 Kemaduh dengan mengisi angket respon guru dan siswa yang telah disediakan oleh peneliti.

c. Revisi Video Pembelajaran Berbasis Animasi *Powtoon*

Pembuatan video pembelajaran berbasis animasi *powtoon* banyak mendapatkan masukan dari dosen pembimbing, ahli materi, dan ahli media. Sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran, video pembelajaran divalidasi oleh validator dan mengalami revisi sebagai berikut.

Tabel 4.2 Tanggapan, Saran, dan Kritik

Tanggapan, Saran, dan Kritik	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Penambahan aspek C,A,B,D pada tujuan pembelajaran.	 <p data-bbox="688 1207 974 1318">Gambar 4.14 Tujuan Pembelajaran Sebelum Revisi.</p>	 <p data-bbox="1016 1207 1269 1318">Gambar 4.15 Tujuan Pembelajaran Sesudah Revisi.</p>
Pengaturan spasi dan jenis huruf bisa diperhatikan agar tidak terkesan "padat".	 <p data-bbox="688 1486 974 1596">Gambar 4.16 Penataan Penulisan Pengertian Siklus Hidup Sebelum Revisi</p>	 <p data-bbox="1016 1486 1269 1596">Gambar 4.17 Penataan Penulisan Pengertian Siklus Hidup Sesudah Revisi.</p>

<p>Narasi bisa beriringan dengan gambar agar ada visualisasi tentang narasi yang disampaikan.</p>	 <p>Gambar 4.18 Contoh Dari Siklus Hidup Hewan Tanpa Metamorfosis Sebelum Revisi.</p>	 <p>Gambar 4.19 Contoh Dari Siklus Hidup Hewan Tanpa Metamorfosis Sesudah Revisi.</p>
<p>Penambahan papan pada <i>background</i> agar terlihat rapi.</p>	 <p>Gambar 4.20 Contoh Siklus Hidup Kucing Sebelum Revisi.</p>	 <p>Gambar 4.21 Contoh Siklus Hidup Kucing Sesudah Revisi.</p>
<p>Dapat dimunculkan animasi pada siklusnya</p>	 <p>Gambar 4.22 Contoh Siklus Hidup Katak Sebelum Revisi.</p>	 <p>Gambar 4.23 Contoh Siklus Hidup Katak Sesudah Revisi.</p>
<p>Pemilihan beberapa warna komponen kurang kontras</p>	 <p>Gambar 4.24 contoh siklus hidup kupu-kupu sebelum direvisi.</p>	 <p>Gambar 4.25 contoh siklus hidup kupu-kupu sesudah direvisi.</p>
<p>Perubahan warna papan agar tidak monoton.</p>	 <p>Gambar 4.26 Warna Papan Sebelum Revisi</p>	 <p>Gambar 4.27 Warna Papan Sesudah Revisi</p>

d. Hasil Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media

Hasil penilaian dari validator digunakan untuk menentukan kevalidan dari media. Skala pengukuran yang digunakan merupakan skala likert dengan 5 skala dengan kategori, sangat baik = 5, baik = 4, sedang = 3, buruk = 2, buruk sekali = 1. Setelah mendapatkan penilaian dari dua validator dilakukan perhitungan rata-rata kemudian hasil yang diperoleh menjadi nilai kevalidan media.

1) Ahli Materi

Tabel 4.3 Data Hasil Validasi Materi

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nilai
1.	Relevansi	1. Indikator sesuai dengan kompetensi dasar	5
		2. Materi sesuai dengan indikator pembelajaran	5
		3. Kejelasan contoh tentang materi yang diberikan	4
		4. Bahasa pada materi mudah dipahami	4
		5. Materi sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator	5
		6. Materi dikembangkan dan relevan dengan video pembelajaran yang ada pada animasi <i>powtoon</i>	5
		7. Materi disajikan sesuai dengan konsep	5
		8. Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari	5

3.	Kelengkapan Sajian	9. Kesesuaian konsep pembelajaran IPA materi siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengkaitkan dengan upaya pelestariannya	4
		10. Pengkonsepan atau penyajian materi membuat siswa meningkatkan rasa keingintahuan	4
		11. Materi yang diberikan mendorong terjadinya komunikasi antar siswa	4
4.	Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa	12. Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri	5
		13. Mendorong siswa untuk belajar secara kelompok dan individu	5
<b>Jumlah Skor</b>			<b>60</b>
<b>Skor Maksimal</b>			<b>65</b>
<b>Presentasi Skor</b>			<b>92%</b>

2) Ahli media

37

Tabel 4.4 Data Hasil Validasi Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nilai
1.	Tampilan Umum	1. Desain video pembelajaran sesuai dengan materi siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengkaitkan dengan upaya pelestariannya	4
		2. Desain video pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa dan menunjang fasilitas yang ada di sekolah	5
		3. Pengemasan video pembelajaran sesuai dengan keterkaitan materi	4
		4. Desain video pembelajaran menarik dilihat mulai dari isi hingga besar kecilnya ukuran dari media tersebut	4

		5. Desain video pembelajaran menyajikan contoh nyata yang ada dalam lingkungan sekitar	5
		6. Desain video pembelajaran menyajikan pembukaan pembelajaran yang sesuai dengan materi	4
2.	Tampilan Khusus	7. Ketepatan pilihan video dengan materi	4
		8. Ketepatan font dan ukuran huruf	4
		9. Ketepatan <i>sound effect</i> dengan animasi	4
		10. Ukuran besar kecil gambar yang sesuai dengan video pembelajaran	4
3.	Penyajian Media	11. Tampilan video pembelajaran menarik	4
		<b>Jumlah Skor</b>	<b>46</b>
		<b>Skor Maksimal</b>	<b>55</b>
		<b>Presentase Skor</b>	<b>84%</b>

Validasi yang diperoleh dari ahli materi memperoleh hasil presentase sebesar 92% dan ahli media memperoleh hasil presentase sebesar 84%.

#### 4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap *Implementation* (Implementasi) merupakan tahap keempat dari pengembangan ADDIE. Pada tahapan ini video pembelajaran yang telah selesai dikembangkan, kemudian diimplementasikan dalam pembelajaran IPA kelas IV SDN 1 Kemaduh pada tanggal 18 Juli 2022, setelah mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing dan validator. Pelaksanaan uji media ini dilakukan di dalam kelas. Peneliti menyiapkan video pembelajaran yang ditampilkan melalui LCD di depan kelas.

Sebelum video diputar peneliti melakukan apresepsi, setelah itu siswa diarahkan untuk memperhatikan materi melalui video pembelajaran. Pada tahap ini hasil yang diperoleh untuk menentukan keefektifan dari media yang dikembangkan. Hasil tersebut dapat diketahui melalui *post-test* yang dilakukan oleh siswa setelah menggunakan media. Berikut hasil dari uji coba *post-test* siswa:

**Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Post-Test Siswa SDN 1 Kemaduh**

No.	Nama	Nilai Post-Test	Keterangan
1	Aisha Ivana	85	Tuntas
2	Ama Andiana	96	Tuntas
3	Aufi Miskyyah	72	Tuntas
4	Carissa Putri	70	Tuntas
5	Dafa	85	Tuntas
6	Dea Nur Maya	78	Tuntas
7	Dina Novita	86	Tuntas
8	Maritsa Nayla	75	Tuntas
9	Mifta Qorrqifah	75	Tuntas
10	Dika	70	Tuntas
11	Monica Indah	95	Tuntas
12	Zidan	54	Tidak Tuntas
13	Arfan	80	Tuntas
14	Rendya	77	Tuntas
15	Rendy Setiawan	90	Tuntas
16	Rista Avrilia	57	Tidak Tuntas
17	Riski	38	Tidak Tuntas
18	Selly Yunita	82	Tuntas
19	Zahra Amalia	91	Tuntas
20	Rafa	87	Tuntas
21	Azka	90	Tuntas
<b>Jumlah Nilai</b>		<b>1.633</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>77,7</b>	

Pada tabel hasil *post-test* kelas IV di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata *post-test* siswa kelas IV adalah 77,7. Setelah mengetahui hasil rata-rata nilai siswa dilakukan

perhitungan presentase ketuntasan belajar klasikal (KBK) untuk mengetahui keefektifan dari media yang dikembangkan dengan menggunakan rumus yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\Sigma \text{Jumlah siswa mendapat nilai} \geq 70}{\Sigma \text{Jumlah siswa yang ikut tes}} \times 100\% \\
 &= \frac{18}{21} \times 100\% \\
 &= 86\%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

P : Presentase Penilaian KBK

Hasil dari penilaian post-test yang dilakukan kepada 21 siswa SDN 1 Kemaduh dari 21 siswa ada 3 siswa yang tidak tuntas, maka nilai yang diperoleh dengan presentase ketuntasan belajar klasikal (KBK) sebesar 86%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis animasi *powtoon* sangat efektif untuk digunakan dalam menunjang proses belajar mengajar.

#### 89 5. Tahap *evaluation* (evaluasi)

Tahap *evaluation* (evaluasi) merupakan tahap kelima dari pengembangan ADDIE. Pada tahap ini merupakan penilaian untuk menganalisis pengaruh dari penggunaan media yang dikembangkan terhadap proses belajar mengajar di kelas. Untuk mengetahui hasil tersebut melalui angket respon guru dan angket respon siswa yang digunakan untuk menentukan kepraktisan dari media. Berikut hasil dari angket respon guru dan angket respon siswa.



## 1) Hasil Angket Respon Guru

Tabel 4.6 Data Hasil Angket Respon Guru Kelas (Kepraktisan)

No.	Komponen	Skor
1.	Materi yang terdapat dalam video pembelajaran sesuai dengan KD dan indikator	5
2.	Isi materi dalam video pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
3.	Video pembelajaran mempermudah guru dalam menyampaikan materi	5
4.	Video pembelajaran mampu memberikan nilai hasil belajar	4
5.	Video pembelajaran mengaktifkan siswa dalam pembelajaran	4
6.	Bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran mudah dimengerti	5
7.	Gambar dan keterangan dalam video pembelajaran jelas dan mudah dipahami	4
8.	Desain video pembelajaran sesuai dengan usia perkembangan siswa	4
9.	Penggunaan video pembelajaran tidak perlu menggunakan waktu yang banyak	5
10.	Video pembelajaran mudah digunakan dalam pembelajaran	5
<b>Jumlah skor</b>		<b>46</b>
<b>Skor maksimal</b>		<b>50</b>
<b>Presentase skor</b>		<b>92%</b>

## 2) Hasil Angket Respon Siswa

Tabel 4.7 Data Hasil Angket Respon Siswa

No.	Pernyataan	Skor
1.	Apakah tampilan dan warna video pembelajaran sudah bagus?	20
2.	Apakah huruf di dalam video pembelajaran sangat jelas untuk dibaca?	15
3.	Apakah gambar dalam video pembelajaran berbasis animasi <i>powtoon</i> terlihat jelas untuk diamati?	20
4.	Apakah penggunaan video pembelajaran berbasis animasi <i>powtoon</i> membuat kamu tertarik mempelajari materi?	21
5.	Apakah video pembelajaran berbasis animasi <i>powtoon</i> dapat membuatmu mengingat materi?	21
6.	Apakah video pembelajaran memudahkanmu dalam belajar memahami materi?	21
7.	Apakah kamu suka jika pembelajaran menggunakan video pembelajaran yang diterapkan di sekolahmu?	18
8.	Apakah video pembelajaran berbasis animasi <i>powtoon</i> membuatmu tidak bosan untuk digunakan dalam mempelajari materi?	16
9.	Apakah video pembelajaran berbasis animasi <i>powtoon</i> sesuai jika digunakan secara berkelompok?	15
10.	Apakah kamu setuju jika video pembelajaran berbasis animasi <i>powtoon</i> digunakan dalam proses pembelajaran materi?	20
<b>Jumlah Skor</b>		<b>187</b>
<b>Skor Maksimal</b>		<b>210</b>
<b>Presentase Skor</b>		<b>89%</b>

Kepraktisan media yang diperoleh dari angket respon guru memperoleh hasil presentase sebesar 92% dan angket respon siswa memperoleh hasil presentase sebesar 89%.

## B. Pembahasan

### 1. Hasil Presentase Data Kevalidan dari Ahli Materi dan Ahli Media

Hasil presentase yang diperoleh dari ahli materi sebesar 92% dan hasil presentase yang diperoleh dari ahli media sebesar 84%. Untuk mengetahui hasil rata-rata presentase validasi diperoleh sebagai berikut.

Tabel 4.8 Hasil Rata-Rata Kevalidan

No.	Validator	Skor
1.	Ahli materi	92
2.	Ahli media	84
<b>Jumlah Skor</b>		<b>176</b>
<b>Perolehan Skor</b>		<b>200</b>
<b>Skor Maksimal</b>		<b>88%</b>

Berdasarkan hasil presentase rata-rata ahli menunjukkan hasil 88% yang berarti video pembelajaran berbasis animasi *powtoon* dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan dalam proses belajar mengajar tanpa revisi. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Awalia Izami,dkk pada judul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD” yang memperoleh hasil dari ahli materi presentase

sebesar 91,5% dan dari ahli media 85,5% yang masuk dalam kategori sangat layak.

2. Hasil Presentase Data Kepraktisan dari Angket Respon Guru dan Angket Respon Siswa

Hasil presentase yang diperoleh dari angket respon guru sebesar 92% dan hasil presentase yang diperoleh dari angket respon siswa sebesar 89%. Untuk mengetahui hasil rata-rata presentase kepraktisan diperoleh sebagai berikut.

Tabel 4.9 Hasil Rata-Rata Kepraktisan

No.	Validator	Skor
1.	Guru	92%
2.	21 siswa	89%
<b>Jumlah Skor</b>		<b>181</b>
<b>Perolehan Skor</b>		<b>200</b>
<b>Skor Maksimal</b>		<b>91%</b>

Berdasarkan hasil presentase rata-rata ahli menunjukkan hasil 91% yang berarti video pembelajaran berbasis animasi *powtoon* dinyatakan sangat praktis dan dapat digunakan dalam proses belajar mengajar tanpa revisi. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Awalia Izami.,dkk pada judul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD” yang memperoleh hasil dari angket respon guru presentase sebesar 93,33% dan dari angket respon siswa 94,74%% yang masuk dalam kategori sangat praktis.

### 3. Hasil Data Penilaian dari *Post-test* (Keefektifan)

Keefektifan video pembelajaran berbasis animasi *powtoon* diperoleh dari hasil data *post-test* yang telah diberikan oleh peneliti kepada siswa. Dari hasil *post-test* yang dilakukan pada 21 siswa SDN 1 Kemaduh yang diperoleh dengan presentase ketuntasan belajar klasikal (KBK) 86%. Dapat diartikan bahwa nilai yang diperoleh siswa telah memenuhi nilai  $\geq 70$  dengan ketuntasan belajar klasikal 75%. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis animasi *powtoon* efektif untuk digunakan dalam menunjang proses belajar mengajar. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Awalia Izami.,dkk pada judul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD” yang memperoleh hasil dari *post-test* dengan rata-rata sebesar 76,14 yang masuk dalam kategori baik.

Hasil secara keseluruhan media dinyatakan layak untuk digunakan dari hasil validasi dinyatakan valid, dari hasil uji kepraktisan angket respon guru dan angket respon siswa dinyatakan praktis, dan dari hasil uji keefektifan melalui *post-test* diperoleh dari ketuntasan belajar klasikal (KBK) yang dinyatakan efektif.

Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Awalia Izami.,dkk pada judul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD” hasil

kesesuaian dengan layak untuk digunakan dari hasil validasi dinyatakan sangat valid, dari hasil uji kepraktisan <sup>63</sup> angket respon guru dan angket respon siswa dinyatakan sangat praktis, dan dari hasil uji keefektifan melalui *post-test* diperoleh dari rata-rata yang dinyatakan efektif.

## SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan video pembelajaran berbasis animasi *powtoon* yang dilakukan, maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pengembangan video pembelajaran berbasis animasi *powtoon* pada materi IPA kelas IV sekolah dasar telah memenuhi kategori valid setelah dilakukan validasi oleh ahli materi 92% dan ahli media 84%. Hasil dari kevalidan media memperoleh rata-rata presentase sebesar 88% sehingga media yang dikembangkan dapat dinyatakan sangat valid.
2. Pengembangan video pembelajaran berbasis animasi *powtoon* pada materi IPA kelas IV sekolah dasar telah memenuhi kategori praktis. Yang diperoleh dari angket respon guru memperoleh hasil presentase sebesar 92% dan angket respon siswa memperoleh hasil presentase sebesar 89%. Hasil dari kepraktisan media memperoleh rata-rata presentase sebesar 91% sehingga media yang dikembangkan dapat dinyatakan sangat praktis.
3. Pengembangan video pembelajaran berbasis animasi *powtoon* pada materi IPA kelas IV sekolah dasar telah memenuhi kategori efektif. Keefektifan ini dapat dilihat dari hasil uji coba *post-test*. Hasil dari keefektifan media memperoleh presentase sebesar 86% yang

diperoleh menggunakan perhitungan ketuntasan belajar klasikal (KBK) sehingga hasil dari *post-test* yang diperoleh maka media yang dikembangkan dapat dinyatakan sangat efektif.

## B. Implikasi

Implikasi dari pengembangan video pembelajaran berbasis animasi *powtoon* mencakup implikasi<sup>15</sup> teoritis dan praktis dengan penjelasan sebagai berikut.

### 1. Implikasi Teoritis

Pengembangan video pembelajaran berbasis animasi *powtoon* yang dikembangkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami materi siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya dan siswa dapat menjelaskan beberapa tahapan-tahapan siklus hidup hewan tertentu, sehingga hasil belajar siswa setelah menggunakan video pembelajaran berbasis animasi *powtoon* dapat dilihat pada hasil *post-test* dan angket respon guru dan<sup>104</sup> angket respon siswa yang memperoleh presentase rata-rata sebesar 91% dengan kategori sangat praktis/sangat layak.

### 2. Implikasi Praktis

#### a. Siswa

Penggunaan media<sup>26</sup> dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan karena dapat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran, selain dipengaruhi oleh guru, metode yang



digunakan namun juga dipengaruhi dengan media yang digunakan.

b. Guru

Penggunaan media berupa video pembelajaran berbasis animasi *powtoon* dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar. Selain itu, dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

131

### C. Saran-Saran

Berdasarkan pada simpulan dan implikasi hasil penelitian maka saran-saran untuk pemanfaatan hasil penelitian bagi pembelajaran materi siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya pada siswa kelas IV Sekolah Dasar dan penelitian lebih lanjut sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

Video pembelajaran berbasis animasi *powtoon* yang dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber yang membantu dan mempermudah siswa dalam belajar.

2. Bagi Guru

Video pembelajaran berbasis animasi *powtoon* yang dikembangkan ini dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya sebagai salah satu alternative media yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dalam proses belajar mengajar.

### 3. Bagi Peneliti

Peneliti masih perlu adanya pengembangan video pembelajaran berbasis animasi *powtoon* sebagai media pembelajarn khususnya bidang pembelajaran IPA materi siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya agar siswa mengetahui perbedaan dari siklus hidup dan tahapan metamorfosis setiap hewan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Adib, Helen. (2017). Teknik Pengembangan Instrumen Penelitian Ilmiah di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam. Semarang.
- Angko & Mustaji. (2013). Pengembangan Bahan Ajar dengan Model ADDIE untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. Universitas Negeri Surabaya. Surabaya.
- Aprilia, H. S. (2021). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Kelud pada Materi Karakteristik Ruang dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam untuk Siswa Kelas IV SD Laboratorium UN PGRI Kediri.
- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan media audiovisual Powtoon pada pembelajaran Matematika untuk siswa sekolah dasar. *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40-50.
- Adam. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa.
- B Saputro. (2021). Best Practices Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bidang Manajemen Pendidikan IPA. Lamongan: Academia Publication.
- Baharuddin. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Sekolah Menengah Kejuruan Terhadap Efektif dan Efisiensi Pembelajaran. Universitas Negeri Medan. Medan.
- Cahyani & Ni Wayan. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Konstestual pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Muatan IPS Kelas V SD. Universitas Pendidikan Ganesha. Singaraja.
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi powtoon sebagai media pembelajaran: manfaat dan problematikanya.
- Ernawati, Nungki Anita. (2021). BPSC Modul Ilmu Pengetahuan Alam SD/MI Kelas IV: Buku Pendamping Siswa Cerdas Modul Ilmu Pengetahuan Alam+Kunci Jawaban. Jakarta Timur: Bumi Aksara.
- Fatirul, AN & DA Walujo. (2022). Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran (Edisi Khusus Mahasiswa Pendidikan dan Pendidik). Tangerang Selatan: Pascal Books.

- Febriko & Puspitasari. (2018). Mengukur Kreatifitas dan Kualitas Pemograman pada Siswa SMK Kota Pekanbaru Jurusan Teknik komputer Jaringan dengan Simulasi Robot. Universitas Abdurrahman Pekanbaru. Pekanbaru
- Fauziah. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Siswa Kelas III SDN Merjosari 2 Malang.
- Farista. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
- H Salim & Haidir. (2019). Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis. Jakarta: Kencana.
- Hikmiah & Ismail. (2021). Pengembangan perangkat pembelajaran PjBL Berbantuan Minitab untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Matematika pada Siswa SMP. Universitas Negeri Surabaya. Surabaya
- Ismail, M. I. (2020). Teknologi pembelajaran sebagai media pembelajaran.
- Kusumaningtyas. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Online* Berbantuan Desmos pada Kelas Kita Materi Program Linier Kelas XI SMA. Universitas Jember. Jember
- Lailaturrohmah. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Mangkus Untuk Materi Daur Air Dan Kegiatan Manusia Yang Dapat Mempengaruhinya Siswa Kelas V Sdn 4 Batangsaren
- Lestari, N. D., Hermawan, R., & Heryanto, D. (2018). Pengembangan media pembelajaran menggunakan powtoon untuk pembelajaran tematik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(3), 33-43.
- Marlena, N., Dwijayanti, R., Patrikha, F. D., & Sudarwanto, T. (2018). Penyegaran Kemampuan Guru dalam Merancang Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Powtoon dan Screencast O Matic. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)*, 2(2), 204-223.
- Maharani, A. D., & Toybah, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Pada Materi Bangun Datar di Kelas IV SD Negeri 05 Indralaya.
- Magdalena, I. (2021). *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Mudikawaty, Meity; Meisawati, Melli; Nurdiana, Ari. (2018). SUPER COMPLETE KELAS 4, 5, 6 SD/MI. Depok: Magenta Media.

- Milala, dkk. (2022). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player.
- Nurfadhillah, Septy., dkk. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. Jawa Barat:CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nikmah, Luluk. (2019). Pengembangan Media Teka Teki Silang Bergambar Berbasis Teams Games Tournament Materi Sumber Energi Sekolah Dasar
- Novita & Saiful. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Sistem Komputer di SMK. Universitas Labuhanbatu
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9-19.
- Pakpahan, Andrew Fernando., dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Pattimura., dkk. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Menggunakan Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Memfasilitasi Pemahaman Matematis Peserta Didik. Universitas Riau. Pekanbaru
- Rohani, R. (2019). Media pembelajaran.
- RI, B., Lt, G. N. I., & Subroto, J. J. G. (2020). Tantangan pelaksanaan kebijakan belajar dari rumah dalam masa darurat Covid-19.
- Rizki Fitria. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbantuan Aplikasi Microsoft Mathematics Pada Siswa Kelas XI. Universitas Islam Negeri Raden Intan. Lampung
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran. *Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1-16.
- Semara, T. A., & Agung, A. A. G. (2021). Pengembangan Video Animasi pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 99-107.
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trisiana, Anita & Wartoyo. (2016). Desain Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui ADDIE Model Untuk

- Meningkatkan Karakter Mahasiswa di Universitas Slamet Riyadi Surakarta. Surakarta: 11(1)
- Tegeh & I Made. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. Undiksha.
- Tegeh, dkk. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan dengan Model ADDIE.
- YH Rayanto & Sugianto. (2020). Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Yudianto. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. Universitas Muhammadiyah Sukabumi
- Yaumi, M. (2018). Media dan teknologi pembelajaran.
- Zunaidah & Mohamad Amin. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Bioteknologi Berdasarkan Kebutuhan Dan Karakter Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri Developing The Learning Materials Of Biotechnology Subject Based On Students' Need And Character Of Nusantara PGRI University Of Kediri. Kediri: *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 2(1):19-30

# **LAMPIRAN**





# Skripsi NIA FIXX

## ORIGINALITY REPORT

25%

SIMILARITY INDEX

22%

INTERNET SOURCES

12%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://eprints.walisongo.ac.id">eprints.walisongo.ac.id</a> Internet Source	<1 %
2	Azania Khairani, Siti Quratul Ain. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Menggunakan Sparkol Videoscribe Pada Materi Statistika Kelas IV SD", QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama, 2021 Publication	<1 %
3	<a href="http://jptam.org">jptam.org</a> Internet Source	<1 %
4	<a href="http://erepository.uwks.ac.id">erepository.uwks.ac.id</a> Internet Source	<1 %
5	<a href="http://repository.uhn.ac.id">repository.uhn.ac.id</a> Internet Source	<1 %
6	<a href="http://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Internet Source	<1 %
7	<a href="http://journal.unj.ac.id">journal.unj.ac.id</a> Internet Source	<1 %
8	<a href="http://repo.uinsatu.ac.id">repo.uinsatu.ac.id</a> Internet Source	<1 %

<1 %

9

[text-id.123dok.com](http://text-id.123dok.com)

Internet Source

<1 %

10

Submitted to Universitas Jember

Student Paper

<1 %

11

[lib.uin-malang.ac.id](http://lib.uin-malang.ac.id)

Internet Source

<1 %

12

[docobook.com](http://docobook.com)

Internet Source

<1 %

13

[media.neliti.com](http://media.neliti.com)

Internet Source

<1 %

14

Submitted to Universitas Musamus Merauke

Student Paper

<1 %

15

[ecampus.iainbatusangkar.ac.id](http://ecampus.iainbatusangkar.ac.id)

Internet Source

<1 %

16

[repository.uinsu.ac.id](http://repository.uinsu.ac.id)

Internet Source

<1 %

17

[repository.uir.ac.id](http://repository.uir.ac.id)

Internet Source

<1 %

18

Submitted to Universitas Trilogi

Student Paper

<1 %

19

[eprints.unpam.ac.id](http://eprints.unpam.ac.id)

Internet Source

<1 %

20	<a href="http://pt.scribd.com">pt.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
21	<a href="#">Submitted to UIN Syarif Hidayatullah Jakarta</a> Student Paper	<1 %
22	<a href="http://ecampus-fip.umj.ac.id">ecampus-fip.umj.ac.id</a> Internet Source	<1 %
23	<a href="http://journal.unpad.ac.id">journal.unpad.ac.id</a> Internet Source	<1 %
24	<a href="http://lib.unnes.ac.id">lib.unnes.ac.id</a> Internet Source	<1 %
25	<a href="http://www.utakatikotak.com">www.utakatikotak.com</a> Internet Source	<1 %
26	<a href="http://repository.iainpalopo.ac.id">repository.iainpalopo.ac.id</a> Internet Source	<1 %
27	<a href="http://scholar.ummetro.ac.id">scholar.ummetro.ac.id</a> Internet Source	<1 %
28	<a href="http://1001macamperbedaan.blogspot.com">1001macamperbedaan.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
29	<a href="http://erlinda-rochmatin.blogspot.com">erlinda-rochmatin.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
30	<a href="http://repository.unp.ac.id">repository.unp.ac.id</a> Internet Source	<1 %
31	<a href="http://rofieducation.blogspot.com">rofieducation.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %

32	<a href="http://jbasic.org">jbasic.org</a> Internet Source	<1 %
33	<a href="http://repository.ummat.ac.id">repository.ummat.ac.id</a> Internet Source	<1 %
34	<a href="http://repository.umnaw.ac.id">repository.umnaw.ac.id</a> Internet Source	<1 %
35	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	<1 %
36	<a href="http://radarsemarang.jawapos.com">radarsemarang.jawapos.com</a> Internet Source	<1 %
37	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1 %
38	<a href="http://annuha.ppj.unp.ac.id">annuha.ppj.unp.ac.id</a> Internet Source	<1 %
39	<a href="http://ejournal.undiksha.ac.id">ejournal.undiksha.ac.id</a> Internet Source	<1 %
40	<a href="http://repositori.uin-alauddin.ac.id">repositori.uin-alauddin.ac.id</a> Internet Source	<1 %
41	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	<1 %
42	<a href="http://journal.ummat.ac.id">journal.ummat.ac.id</a> Internet Source	<1 %
43	Submitted to Universitas Terbuka Student Paper	<1 %

<1 %

44

[eprints.iain-surakarta.ac.id](http://eprints.iain-surakarta.ac.id)

Internet Source

<1 %

45

[pta.trunojoyo.ac.id](http://pta.trunojoyo.ac.id)

Internet Source

<1 %

46

[www.jptam.org](http://www.jptam.org)

Internet Source

<1 %

47

[www.kompasiana.com](http://www.kompasiana.com)

Internet Source

<1 %

48

[etheses.uin-malang.ac.id](http://etheses.uin-malang.ac.id)

Internet Source

<1 %

49

[ojs.uho.ac.id](http://ojs.uho.ac.id)

Internet Source

<1 %

50

Dian Trilaksono, Darmadi Darmadi, Wasilatul Murtafi'ah. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESSIONAL BERBASIS LITERASI UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA", AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2018

Publication

<1 %

51

Santi Ratna Dewi, Haryanto Haryanto. "Pengembangan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa

<1 %

kelas IV sekolah dasar", Premiere Educandum  
: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran,  
2019

Publication

---

52	<a href="http://e-journal.ikhac.ac.id">e-journal.ikhac.ac.id</a> Internet Source	<1 %
53	<a href="http://ejurnal.dipanegara.ac.id">ejurnal.dipanegara.ac.id</a> Internet Source	<1 %
54	<a href="http://has5n.wordpress.com">has5n.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
55	<a href="http://repository.iainpare.ac.id">repository.iainpare.ac.id</a> Internet Source	<1 %
56	<a href="http://fr.scribd.com">fr.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
57	<a href="http://journal2.um.ac.id">journal2.um.ac.id</a> Internet Source	<1 %
58	<a href="http://manajemen.fe.um.ac.id">manajemen.fe.um.ac.id</a> Internet Source	<1 %
59	<a href="http://www.food13.us">www.food13.us</a> Internet Source	<1 %
60	Submitted to Clayton College & State University Student Paper	<1 %
61	Tuty Novelindah Purba, Firman Pangaribuan, Agusmanto JB Hutauruk. "Pengembangan LKS	<1 %

---

Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis  
Etnomatematika dengan Konteks Gonrang  
Sipitu Pitu Simalungun pada Materi Geometri  
Bangun Ruang Tabung", Jurnal Basicedu, 2022

Publication

62

[digilib.uinsby.ac.id](http://digilib.uinsby.ac.id)

Internet Source

<1 %

63

[garuda.ristekdikti.go.id](http://garuda.ristekdikti.go.id)

Internet Source

<1 %

64

[jurnal.stkipbjm.ac.id](http://jurnal.stkipbjm.ac.id)

Internet Source

<1 %

65

[repository.usd.ac.id](http://repository.usd.ac.id)

Internet Source

<1 %

66

Oktavianto Nugroho Saputro, Soebijantoro  
Soebijantoro. "Pengembangan Wedus Gembel  
(Wayang Kardus Gembira Dan Belajar)  
Sebagai Media Membangun Jiwa  
Nasionalisme Sejak Dini Pada Siswa TKK  
Santo Yusuf Kota Madiun", AGASTYA: JURNAL  
SEJARAH DAN PEMBELAJARANNYA, 2015

Publication

<1 %

67

Sa'diah Sa'diah, Yayat Ruhiat, Sholih Sholih.  
"PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF  
BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK  
SISWA SEKOLAH DASAR", VOX EDUKASI: Jurnal  
Ilmiah Ilmu Pendidikan, 2022

Publication

<1 %

68	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
69	e-journal.hamzanwadi.ac.id Internet Source	<1 %
70	mediakaryakita.blogspot.com Internet Source	<1 %
71	moam.info Internet Source	<1 %
72	repository.ump.ac.id Internet Source	<1 %
73	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	<1 %
74	Submitted to Universitas Negeri Padang Student Paper	<1 %
75	digilib.uns.ac.id Internet Source	<1 %
76	ppjp.ulm.ac.id Internet Source	<1 %
77	repository.unej.ac.id Internet Source	<1 %
78	Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta Student Paper	<1 %
79	astrimiladinyseptikasari.wordpress.com	



<1 %

80

[donotirto.bantulkab.go.id](http://donotirto.bantulkab.go.id)

Internet Source

<1 %

81

[eprints.ums.ac.id](http://eprints.ums.ac.id)

Internet Source

<1 %

82

[eprints.uns.ac.id](http://eprints.uns.ac.id)

Internet Source

<1 %

83

[lp2m.unpkediri.ac.id](http://lp2m.unpkediri.ac.id)

Internet Source

<1 %

84

Farida Mayar, Riri Sakti, Lisfa Yanti, Betti Erlina, Osriyenti Osriyenti, Warni Holiza. "Pengaruh Video Pembelajaran Gerak dan Lagu untuk Meningkatkan Fisik Motorik pada Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2022

Publication

<1 %

85

Kharisma Eka Putri, Susi Damayanti. "Pengembangan E-Learning Menggunakan Portal Pembelajaran Mahasiswa pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPA 2 di Era Disruption", JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA, 2019

Publication

<1 %

86

Submitted to Universitas Pelita Harapan

Student Paper

<1 %

87	Submitted to University of Auckland Student Paper	<1 %
88	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1 %
89	seminar.uad.ac.id Internet Source	<1 %
90	admin.ebimta.com Internet Source	<1 %
91	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
92	id.scribd.com Internet Source	<1 %
93	jurnal.umsu.ac.id Internet Source	<1 %
94	jurnal.unimed.ac.id Internet Source	<1 %
95	jurnalilmiahcitrabakti.ac.id Internet Source	<1 %
96	ojs.unm.ac.id Internet Source	<1 %
97	repository.umpri.ac.id Internet Source	<1 %
98	www.jm.ejournal.id Internet Source	<1 %

99	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Internet Source	<1 %
100	<a href="http://yantirakhma.blogspot.com">yantirakhma.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
101	Submitted to Cedar Valley College Student Paper	<1 %
102	Febri Yanti, Astalini Astalini, Wawan Kurniawan. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FISIKA MENGGUNAKAN SWISH MAX4 MEMAHAMI KONSEP MOMENTUM IMPULS DAN TUMBUKAN DI SMA", EduFisika, 2019 Publication	<1 %
103	Huzain Jailani, Muhammad Ali, Sri Kurnia Lestari. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Powerpoint Pada Mata Pelajaran Ekonomi Sebagai Alternatif Belajar Mandiri Dimasa Pandemi", JPEK (Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Kewirausahaan), 2021 Publication	<1 %
104	Masriani Masriani, Farida Mayar. "Pengembangan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Tematik dengan Menggunakan Metode Mind Mapping di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021 Publication	<1 %

105	<a href="http://Text-Id.123dok.Com">Text-Id.123dok.Com</a> Internet Source	<1 %
106	<a href="http://ahmadruss12.blogspot.com">ahmadruss12.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
107	<a href="http://gurudesaku.blogspot.com">gurudesaku.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
108	<a href="http://journal.uny.ac.id">journal.uny.ac.id</a> Internet Source	<1 %
109	<a href="http://pajar.ejournal.unri.ac.id">pajar.ejournal.unri.ac.id</a> Internet Source	<1 %
110	<a href="http://sjee.unbari.ac.id">sjee.unbari.ac.id</a> Internet Source	<1 %
111	<a href="http://topemailsender.com">topemailsender.com</a> Internet Source	<1 %
112	<a href="http://www.docstoc.com">www.docstoc.com</a> Internet Source	<1 %
113	<a href="http://www.fkip.unja.ac.id">www.fkip.unja.ac.id</a> Internet Source	<1 %
114	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
115	Iis Uun Fardiana. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM BERBASIS INTEGRASI SAINS DAN ISLAM PADA KELAS IV MI MAMBA'UL HUDA NGABAR	<1 %

116 Lucia Dewi Kartika Sari, Krisma Widi Wardani. <1 %  
"Pengembangan Buku Cerita Bergambar  
Digital untuk Meningkatkan Karakter  
Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar",  
Jurnal Basicedu, 2021

Publication

---

117 Milda Asti Widiastika, Nana Hendracipta,  
<1 %  
Ahmad Syachruroji. "Pengembangan Media  
Pembelajaran Mobile Learning Berbasis  
Android Pada Konsep Sistem Peredaran  
Darah di Sekolah dasar", Jurnal Basicedu,  
2020

Publication

---

118 Nina Nurhasanah, Muhammad Subhan,  
<1 %  
Estuhono Estuhono. "Pengembangan Modul  
IPA SD Berbasis Model Research Based  
Learning (RBL) untuk Keterampilan 4C's Siswa  
Sekolah Dasar pada Pembelajaran Tematik",  
EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2021

Publication

---

119 Nino Indrianto, Kurniawati. <1 %  
"Developing Pop-  
Up Book Based Media To Improve The First  
Grader Students' Learning Achievement on  
The Theme of Natural Event of Min 4 Jember",

120 Rifqi Khoirudin, Sunarto Sunarto, Ali Sunarso. <1 %  
"Pengembangan Modul dalam PBL untuk  
meningkatkan Kemampuan Pemahaman  
Konsep IPS dan Motivasi Belajar Siswa  
Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2022  
Publication

---

121 Rizki Sindi Susanti, Dedeh Kurniasih, Dini  
Hadiarti. "PENGEMBANGAN ENSIKLOPEDIA  
PERALATAN LABORATORIUM KIMIA SEBAGAI  
SUMBER BELAJAR SISWA SMA NEGERI 10  
PONTIANAK", AR-RAZI Jurnal Ilmiah, 2019  
Publication

---

122 Siti Rosada, Retno Triwoelandari, Irfan  
Supriatna. "KELAYAKAN LEMBAR KEGIATAN  
SISWA TERINTEGRASI NILAI AGAMA PADA  
MATA PELAJARAN IPA UNTUK  
MENGEMBANGKAN KARAKTER DISIPLIN", AI-  
TA'DIB, 2019  
Publication

---

123 Submitted to Universitas Islam Indonesia <1 %  
Student Paper

---

124 Yasrida Yanti Sihombing. "Upaya Peningkatan  
Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan  
Budi Pekerti Melalui Penggunaan Media Audio  
Visual dalam Pembelajaran Daring pada

Siswa", JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia),  
2021

Publication

- 
- 125 Yeti Atmasari, Riona Sanjaya, Nur Alfi Fauziah. <1 %  
"Hubungan tingkat pengetahuan tentang rokok dengan perilaku merokok pada remaja di SMKN Pagelaran Utara Pringsewu Lampung", Majalah Kesehatan Indonesia, 2020  
Publication
- 
- 126 binamandiriindonesia.blogspot.co.at <1 %  
Internet Source
- 
- 127 e-campus.iainbukittinggi.ac.id <1 %  
Internet Source
- 
- 128 ejournal.itn.ac.id <1 %  
Internet Source
- 
- 129 ejournal.uin-suka.ac.id <1 %  
Internet Source
- 
- 130 eprints.kwikkiangie.ac.id <1 %  
Internet Source
- 
- 131 eprints.uns.ac.id:443 <1 %  
Internet Source
- 
- 132 forumdiskusi.fkip.ut.ac.id <1 %  
Internet Source
- 
- 133 jbse.ulm.ac.id <1 %  
Internet Source

---

134	<a href="http://jurnal.untan.ac.id">jurnal.untan.ac.id</a> Internet Source	<1 %
135	<a href="http://khafidalwi.wordpress.com">khafidalwi.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
136	<a href="http://repositori.umsu.ac.id">repositori.umsu.ac.id</a> Internet Source	<1 %
137	<a href="http://repository.um-palembang.ac.id">repository.um-palembang.ac.id</a> Internet Source	<1 %
138	<a href="http://repository.ung.ac.id">repository.ung.ac.id</a> Internet Source	<1 %
139	<a href="http://repository.unpas.ac.id">repository.unpas.ac.id</a> Internet Source	<1 %
140	<a href="http://repository.unri.ac.id">repository.unri.ac.id</a> Internet Source	<1 %
141	<a href="http://wa2n-orchids.blogspot.com">wa2n-orchids.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
142	<a href="http://www.grafiati.com">www.grafiati.com</a> Internet Source	<1 %
143	<a href="http://www.infoakurat.com">www.infoakurat.com</a> Internet Source	<1 %
144	<a href="http://yonamaudy.blogspot.com">yonamaudy.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
145	Abdullah Yamani Noor, Fitriani Fitriani, Dedeh Kurniasih. "PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA	<1 %



PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS MULTIPLE REPRESENTASI PADA MATERI HUKUM DASAR KIMIA KELAS X IPA SMA NEGERI 1 SUNGAI RAYA", AR-RAZI Jurnal Ilmiah, 2019

Publication

---

146

Afifah Kurniati, Mr. Tabrani, Dien Noviany R. "PENGARUH OPINI AUDIT, SOLVABILITAS DAN KEPEMILIKAN INSTITUSIONAL TERHADAP KETEPATAN WAKTU PENYAMPAIAN LAPORAN KEUANGAN (Studi Kasus pada Perusahaan Industri Dasar dan Kimia yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia)", Multiplier: Jurnal Magister Manajemen, 2019

Publication

---

<1 %

147

Anang Gatot Subroto, R. Beki Kiswardianta, M.S Djoko Laksana. "PEMANFAATAN MEDIA MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS III SDN SUGIHWARAS KECAMATAN MAOSPATI KABUPATEN MAGETAN TAHUN PELAJARAN 2015/2016", Florea : Jurnal Biologi dan Pembelajarannya, 2016

Publication

---

<1 %

148

Annisa Luthfi Maharani, Sudarman Sudarman, Nurul Farida. "PENGEMBANGAN HANDOUT MATEMATIKA BERBASIS ANDROID DENGAN MODEL CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING PADA MATERI ARITMATIKA

<1 %

- 149 La Ode Sirad, Arbain Arbain. <1 %  
"PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN  
BERBASIS GEOGEBRA MATERI BANGUN  
RUANG SISI DATAR PADA PEMBELAJARAN  
VIRTUAL", AKSIOMA: Jurnal Program Studi  
Pendidikan Matematika, 2021  
Publication
- 

- 150 Okta Ariesan Deka, Nirwana Nirwana,  
Nyoman Rohadi. <1 %  
"PENGEMBANGAN  
PERANGKAT PEMBELAJARAN MODEL DEBAT  
AKTIF PADA MATERI PEMANASAN GLOBAL  
UNTUK SISWA KELAS XI SMA", DIKSAINS :  
Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains, 2021  
Publication
- 

- 151 Reni Ariska Putri, Sri Uchtiawati, Nur Fauziyah. <1 %  
"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF FLIP BOOK MENGGUNAKAN  
KVISOFT FLIP BOOK MAKER BERBASIS SENI  
BUDAYA LOKAL", DIDAKTIKA : Jurnal  
Pemikiran Pendidikan, 2020  
Publication
- 

- 152 Repository.Umsu.Ac.Id <1 %  
Internet Source
- 

- 153 Seno Indriyanto, Endi Permata, Mohammad  
Fatkhurrokhman. <1 %  
"Pengembangan media

pembelajaran trainer instalasi listrik mata pelajaran instalasi penerangan listrik", TAMAN VOKASI, 2020

Publication

---

154	<a href="http://dheriyoshie.blogspot.com">dheriyoshie.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
155	<a href="http://digilib.unimed.ac.id">digilib.unimed.ac.id</a> Internet Source	<1 %
156	<a href="http://digilibadmin.unismuh.ac.id">digilibadmin.unismuh.ac.id</a> Internet Source	<1 %
157	<a href="http://ecampus.poltekkes-medan.ac.id">ecampus.poltekkes-medan.ac.id</a> Internet Source	<1 %
158	<a href="http://eprint.stieww.ac.id">eprint.stieww.ac.id</a> Internet Source	<1 %
159	<a href="http://gemapendidikanfkipuho.files.wordpress.com">gemapendidikanfkipuho.files.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
160	<a href="http://herbalkanker.biz">herbalkanker.biz</a> Internet Source	<1 %
161	<a href="http://inspirasi-dttg.blogspot.com">inspirasi-dttg.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
162	<a href="http://journal.um.ac.id">journal.um.ac.id</a> Internet Source	<1 %
163	<a href="http://jurnal.unej.ac.id">jurnal.unej.ac.id</a> Internet Source	<1 %

---

164	<a href="http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id">jurnalmahasiswa.unesa.ac.id</a> Internet Source	<1 %
165	<a href="http://repo.iainbatusangkar.ac.id">repo.iainbatusangkar.ac.id</a> Internet Source	<1 %
166	<a href="http://repository.ipb.ac.id">repository.ipb.ac.id</a> Internet Source	<1 %
167	<a href="http://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet Source	<1 %
168	<a href="http://repository.umsu.ac.id">repository.umsu.ac.id</a> Internet Source	<1 %
169	<a href="http://repository.unja.ac.id">repository.unja.ac.id</a> Internet Source	<1 %
170	<a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Internet Source	<1 %
171	<a href="http://www.suherlin.com">www.suherlin.com</a> Internet Source	<1 %
172	<a href="http://ejournal.unesa.ac.id">ejournal.unesa.ac.id</a> Internet Source	<1 %
173	Anisa Nur Janah, Shifa Ainnufus Muslimah, Nur' Amaliah, Ani Nur Aeni. "Penggunaan Aplikasi "Leader Islami" Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bagi Siswa Sekolah Dasar", Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan, 2022 Publication	<1 %

174 Dian Nurhayati, Dwi Rahmawati, Nurul Farida. <1 %  
"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA BERBASIS ANDROID PADA  
MATERI SEGI EMPAT DAN SEGITIGA SISWA  
KELAS VII SMP NEGERI 2 LABUHAN  
MARINGGAI", EMTEKA: Jurnal Pendidikan  
Matematika, 2021  
Publication

---

175 I Kadek Radita Prabawa, I Made Satyawan, Ni <1 %  
Luh Putu Spyanawati. "Pengembangan video  
permainan PJOK berbasis tematik (tema  
kegemaranku) untuk siswa kelas 1 sekolah  
dasar", Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia  
(JOPI), 2021  
Publication

---

176 Melinda Safitri, Henny Dewi Koeswanti. <1 %  
"Pengembangan Media Pembelajaran "KELAS  
BANGTAR" untuk Meningkatkan Hasil  
Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah  
Dasar", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan  
Matematika, 2021  
Publication

---

177 Muhammad Fahmi Apriansyah, Heni <1 %  
Pujiastuti. "Pengembangan Bahan Ajar  
Matematika berbasis Virtual Learning dengan  
Gnomio", Jurnal Pendidikan Matematika, 2020  
Publication

---

178 Nur Aula Setyowati, Sari Yustiana, Nuhyal Ulia. "Pengembangan Buku Membaca Permulaan Berbasis Metode Global Sebagai Buku Pendamping Guru Kelas I Sekolah Dasar", Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD), 2021  
Publication

---

179 Nurdin Nurdin, Laode Anhusadar. "Efektivitas Pembelajaran Online Pendidik PAUD di Tengah Pandemi Covid 19", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020  
Publication

---

180 Oktavia Dhiya Rofifah, Triwati Rahayu. "Desain Media Pembelajaran Berbasis Powtoon dalam Teks Iklan untuk Siswa Kelas VIII SMP", Jurnal Genre (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya), 2021  
Publication

---

181 Wan Putri Tania, Nurhasanah Siregar. "The Development of E-book Based on Realistic Mathematics Education (PMR) Approach to Improve Mathematical Communication Skills in Class VIII Junior High School Students", Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang, 2022  
Publication

---

182 [asce.ppj.unp.ac.id](http://asce.ppj.unp.ac.id)  
Internet Source

---

---

Exclude quotes      On

Exclude matches      Off

Exclude bibliography      On