

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDIO ANIMASI
(SISPENPAM) MATERI SISTEM PENCERNAAN PADA MANUSIA
BERBASIS TPACK KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

CIKITA AULIA WILI K.

NPM : 2014060209

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS
NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

CIKITA AULIA WILI KUMALASARI

NPM: 2014060209

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDIO ANIMASI
(SISPENPAM) MATERI SISTEM PENCERNAAN PADA MANUSIA
BERBASIS TPACK KELAS 5 SEKOLAH DASAR**

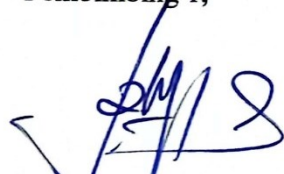
Telah Disetujui untuk Diajukan Kepada

Panitia ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD

FKIP UN PGRI KEDIRI

Tanggal: 15 Juli 2024

Pembimbing 1,



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

Pembimbing II,



Dr. Aan Nurfahrudianto, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0724077901

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

CIKITA AULIA WILI KUMALASARI

NPM: 2014060209

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDIO ANIMASI
(SISPENPAM) MATERI SISTEM PENCERNAAN PADA MANUSIA
BERBASIS TPACK KELAS 5 SEKOLAH DASAR**

Telah dipertahankan didepan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 15 Juli 2024

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Kharisma Eka Putri,S.Pd.,M.Pd
2. Penguji 1 : Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd.
3. Penguji II : Dr. Aan Nurfahrudianto,S.Pd.,M.Pd



Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. AGUS WIDODO, M.Pd.
K NIDN 19690824 1994 03 1001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Cikita Aulia Wili Kumalasari

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat, tgl lahir : Nganjuk, 21 September 2001

NPM : 2014060209

Fakultas/ Prodi : FKIP /S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat kata yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu 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, 15 Juli 2024

Yang Menyatakan



Cikita Aulia Wili Kumalasari

NPM. 2014060209

MOTTO:

“Keberhasilan bukanlah milik orang pintar, Melainkan milik mereka yang senantiasanya berusaha”. (B.J. Habibie)

“Pada akhirnya takdir Allah selalu Baik, walaupun terkadang perlu air mata untuk menerimanya”. (Umar Bin Khattab)

“Terimakasih sudah belajar, terimakasih sudah berjuang, dan terimakasih sudah menjadi yang terbaik, Kamu kuat! Kamu hebat!”

PERSEMBAHAN:

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Alm. Bapak Genthot Wilopo dan Ibu Yuliati selaku kedua orang tua penulis.
Alhamdulillah kini penulis sudah sampai pada tahap ini, menyelesaikan karya tulis sederhana. Terimakasih untuk Alm bapak yang mengantarkan penulis menuju kesuksesan ini walaupun pada akhirnya harus berjuang tanpa Alm bapak lagi, dan terimakasih untuk Ibu Yuliati tercinta karena sudah memberikan dukungan ,doa, dan semangat tanpa henti dalam memperjuangkan masa depan dan kebahagiaan putri kecilnya.
2. Adik dan Kakak penulis terimakasih sudah ikut dalam proses penulis menempuh Pendidikan selama 4 tahun ini. Terimakasih atas doa dan semangat yang selalu diberikan kepada penulis.
3. Terimakasih kepada keluarga besar yang selalu memberikan motivasi dan dukungan berupa moril dan materil kepada penulis.
4. Terimakasih untuk teman teman Tadika Mesra yang selalu menemani penulis dari awal perkuliahan sampai sekarang ini. Thank you guys atas semua kata-kata terbaikmu, penulis tunggu kabar baik darimu setelah beberapa tahun lagi.
5. Untuk temen temen Angkatan 20 terimakasih atas peran yang sangat banyak, yang memberikan pengalaman dan pembelajaran selama dibangku perkuliahan.

6. Seluruh pihak yang memberikan bantuan kepada penulis, namun tidak dapat disebutkan satu persatu. Terimakasih atas bantuan, doa dan dukungan yang diberikan kepada penulis.

ABSTRAK

Cikita Aulia Wili Kumalasari : Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Animasi (SISPENPAM) Materi Sistem Pencernaan pada Manusia Berbasis TPACK Kelas 5 Sekolah Dasar

Kata Kunci: Pengembangan Media, SISPENPAM, Sistem Pencernaan pada Manusia, TPACK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil observasi peneliti di Kabupaten Nganjuk, Dari hasil observasi tersebut diketahui bahwa pada pelajaran IPA khususnya materi Sistem Pencernaan pada Manusia, ditemukan permasalahan dari hasil belajar peserta didik. Masih banyak peserta didik yang nilainya di bawah KKM yakni 55% atau 10 dari 18 peserta didik nilainya belum mencapai KKM. Diketahui guru hanya menyampaikan materi dengan metode ceramah dan menggunakan buku cetak LKS sehingga peserta didik kurang minat, kurang tertarik, mudah bosan dan tidak fokus belajar.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana kevalitan media pembelajaran vidio animasi (SISPENPAM) materi sistem pencernaan pada manusia berbasis TPACK kelas V sekolah dasar?, (2) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran vidio animasi (SISPENPAM) materi sistem pencernaan pada manusia berbasis TPACK kelas V sekolah dasar?, (3) Bagaimana keefektifan media pembelajaran vidio animasi (SISPENPAM) materi sistem pencernaan pada manusia berbasis TPACK kelas V sekolah dasar? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalitan, kepraktisan, dan keektifan media pembelajaran vidio animasi (SISPENPAM) materi sistem pencernaan pada manusia berbasis TPACK kelas V sekolah dasar .

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Researchd and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup dari tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Penelitian ini menggunakan uji kevalidan berupa validasi ahli materi dan ahli media. Uji kepraktisan menggunakan angket respon guru dan siswa. Uji keefektifan menggunakan 2 test *pre test* dan *post test* pada uji luas dan terbatas.

Berdasarkan hasil penelitian ini adalah (1) Media pembelajaran vidio animasi SISPENPAM mendapatkan rata -rata 89,8% dan dapat dikatakan dalam kategori sangat valid. (2) Media pembelajaran vidio animasi SISPENPAM, respon guru mendapatkan presentase skor 94% sedangkan respon siswa mendapatkan presentase skor 97% yang artinya dapat diktakan sangat praktis. (3) Media pembelajaran vidio animasi SISPENPAM dinyatakan sangat efektif karena pada uji terbatas nilai pre test mendapatkan ketuntasan belajar klasikal 33% dan post test 83,3% sedangkan uji luas pre test mendapatkan ketututan klasikal 20% dan post test 90%. Maka dapat disimpulkan media vidio animasi SISPENPAM dikatakan layak untuk digunakan karena sudah memenuhi kriteria sangat va;id, praktis dan efektif.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas perkenan- Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan PGSD.

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

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo M.Pd. Selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmim, M.Pd. Selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri,
4. Kharisma Eka Putri, S.Pd.,M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan serta bimbingan agar terselesaikannya skripsi ini.
5. Dr. Aan Nurfahrudianto, S.Pd.,M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan serta bimbingan agar terselesaikannya skripsi ini.
6. Sugianto, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 4 Bareng,
7. Khoirun Naseh, S.Pd.I selaku guru kelas 5 SDN 4 Bareng,
8. Kedua Orang tua, dan keluarga besar penulis yang telah memberikan doa dan semangat selama penyusunan proposal ini,
9. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan sata persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Meskipun penulis telah berusaha menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik mungkin, akan tetapi penulis menyadari bahwa skripsi ini masih

banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan skripsi ini.

Kediri, 15 Juni 2024



Cikita Aulia Wili Kumalasari
NPM. 2014060209

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO:.....	v
PERSEMBAHAN:.....	vi
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II.....	8
LANDASAN TEORI.....	8
A. Kajian Teori	8
1. Media Pembelajaran	8
a. Definisi Media Pembelajaran.....	8
b. Fungsi Media Pembelajaran.....	9
c. Manfaat Media Pembelajaran	10
d. Kriteria Media Pembelajaran	12
e. Macam – Macam Media Pembelajaran	13
2. Vidio Animasi	14

a.	Definisi Vidio Animasi.....	14
b.	Manfaat Vidio Animasi	14
3.	<i>Powtoon</i>	15
a.	Definisi <i>Powtoon</i>	15
b.	Fitur – Fitur <i>Powtoon</i>	16
c.	Manfaat Penggunaan <i>Powtoon</i>	17
d.	Kelebihan dan Kekurangan <i>Powtoon</i>	18
4.	Sistem Pencernaan pada Manusia	21
a.	Pengertian Sistem Pencernaan Manusia	21
b.	Organ – Organ Pencernaan Manusia	22
B.	Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	29
C.	Kerangka Berfikir.....	32
BAB III		33
METODE PENGEMBANGAN.....		33
A.	Model Pengembangan.....	33
B.	Prosedur Pengembangan	35
1.	Tahap Analysis (Analisis)	36
1.	Tahap Design (Merancang)	38
2.	Tahap <i>Development</i> (Mengembangkan).....	40
3.	Tahap <i>Implement</i> (mengimplementasikan)	43
4.	Tahap <i>Evaluation</i> (Mengevaluasi)	43
C.	Lokasi dan Subyek Penelitian	44
1.	Lokasi Penelitian	44
2.	Subyek Penelitian	44
D.	Uji Coba Produk.....	44
1.	Desain Uji Coba	45
2.	Subjek Uji Coba	46
E.	Validasi Model /Produk	46
F.	Instrumen Pengumpulan Data	47
1.	Pengembangan Instrumen	47
2.	Validasi Instrumen	48
a.	Lembar Validasi Media	48

b.	Lembar Kepraktisan Media	50
c.	Lembar Keefektifan Media	52
G.	Teknik Analisis Data	54
1.	Tahapan – Tahapan Analisis Data	54
a.	Analisis Angket Validasi	55
b.	Analisis Data Kepraktisan	58
c.	Analisis Keefektifan	61
BAB IV	60
DESKRIPSI, INTERPRESTASI, DAN PEMBAHASAN	60
A.	Deskripsi Hasil Stidi Lapangan.....	60
1.	Deskripsi Hasil Studi Lapangan	60
2.	Interprestasi Hasil Studi Lapangan.....	61
3.	Desain Awal (Draf) Model.....	62
B.	Pengujian Model Terbatas.....	64
1.	Uji Validasi ahli dan praktisi.....	64
a.	Validasi Ahli Media	65
b.	Validasi Ahli Materi	66
c.	Validasi Ahli Praktisi.....	67
2.	Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas).....	69
a.	Deskripsi Uji Coba Terbatas.....	69
b.	Hasil Uji Coba Terbatas.....	69
3.	Desain Media Hasil Uji Coba Terbatas	71
C.	Pengujian Model Perluasan.....	72
1.	Deskripsi Uji Coba Luas	72
2.	Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas	75
D.	Validasi Model.....	76
1.	Deskripsi Hasil Uji Validasi	76
a.	Validasi oleh Ahli Media	76
b.	Validasi oleh Ahli Materi	76
2.	Interprestasi Hasil Uji Validasi	77
3.	Kevalidan, Kepraktisan dan keefektifan Model	77
a.	Kevalidan	77

b. Kepraktisan	78
c. Keefektifan.....	78
4. Desain Akhir Model	79
E. Pembahasan Hasil Penelitian	81
1. Spesifikasi Model.....	81
2. Prinsip – Prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Media Pembelajaran Vidio animasi SISPENPAM.....	82
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media Pembelajaran Vidio Animasi SISPENPAM.....	83
a. Faktor Pendukung.....	83
b. Faktor Penghambat	84
BAB V	85
SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	85
A. SIMPULAN	85
B. IMPLIKASI	86
1. Implikasi Teoritis	86
2. Implikasi Praktis.....	87
C. SARAN	87
DAFTAR PUSTAKA.....	88
LAMPIRAN - LAMPIRAN	91

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Rumusan KD dan Indikator	37
Tabel 3. 2 Kisi -Kisi Angket Validasi Media Pembelajaran	48
Tabel 3. 3 Kisi -Kisi Validasi Ahli Materi	49
Tabel 3. 4 Kisi – Kisi Angket Kepraktisan Respon Guru	50
Tabel 3. 5 Kisi – Kisi Angket Kepraktisan Respon Siswa.....	51
Tabel 3. 6 Kisi – Kisi Pre Test	52
Tabel 3. 7 Kisi – Kisi Post Test	53
Tabel 3. 8 Skor Penilaian Media	55
Tabel 3. 9 Penilaian Kriteria Media	56
Tabel 3. 10 Skor Penilaian Materi	56
Tabel 3. 11 Penilaian Kriteria Materi.....	57
Tabel 3. 12 Skor Penilaian Respon Guru	58
Tabel 3. 13 Penilaian Kriteria Respon Guru	59
Tabel 3. 14 Skor Penilaian Respon Siswa.....	59
Tabel 3. 15 Penilaian Kriteria Respon Siswa.....	60
Tabel 4. 1 Desain Awal.....	62
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media.....	65
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi	66
Tabel 4. 4 Hasil Respon Guru	67
Tabel 4. 5 Hasil Respon Siswa.....	68
Tabel 4. 6 Hasil Nilai Pre Test	69
Tabel 4. 7 Hasil Nilai Post Test	70
Tabel 4. 8 Hasil Nilai Pre Test	73
Tabel 4. 9 Hasil Nilai Post Test	74
Tabel 4. 10 Desain Akhir Model.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sistem Pencernaan Manusia.....	22
Gambar 2.2 Struktur Gigi.....	23
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir	32
Gambar 3.1 Alur Pendekatan ADDIE.....	35
Gambar 3.2 Tampilan slide/cover depan	41
Gambar 3.3 Tampilan judul materi Gambar	41
Gambar 3.4 Tampilan Pembahasan	41
Gambar 3.5 Tampilan Apersepsi	42
Gambar 3.6 Tampilan Depan Materi	42
Gambar 3.7 Tampilan materi	42
Gambar 3.8 Tampilan soal post test.....	43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul Skripsi	92
Lampiran 2. Berita Acara Kemajuan Bimbingan.....	94
Lampiran 3. Surat Permohonan Izin Penelitian	96
Lampiran 4. Surat Keterangan Melakukan Penelitian	97
Lampiran 5. Surat Pemanfaatan Produk.....	98
Lampiran 6. Angket Validasi Materi	99
Lampiran 7. Angket Validasi Media.....	101
Lampiran 8. Angket Respon guru	103
Lampiran 9. Angket dan Hasil Respon Siswa.....	106
Lampiran 10. Perangkat Pembelajaran	109
Lampiran 11. Lembar Hasil Pre Test Uji Terbatas	133
Lampiran 12. Lembar Hasil Post Test Terbatas.....	134
Lampiran 13. Lembar Hasil Pre Test Uji Luas	135
Lampiran 14. Lembar Hasil Post Test Uji luas	137
Lampiran 15. Analisis Kebutuhan	139
Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian.....	140
Lampiran 17. Cek Plagiasi	142

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah bagian terpenting dalam sebuah kehidupan manusia. Pendidikan merupakan proses yang harus dilakukan dengan matang atau harus direncanakan dengan sebaik mungkin agar tercapainya tujuan Pendidikan. Pendidikan sangat berpengaruh dalam memajukan kehidupan masyarakat di era abad 21 ini. Seiring dengan perkembangan zaman, seperti sekarang ini ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan mengalami perkembangan yang semakin hari semakin maju. Tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan dunia digital dalam dunia pendidikan memiliki pengaruh yang sangat signifikan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Dalam kegiatan pembelajaran akan terjadi interaksi antara guru dengan peserta didik. Oleh karena itu kegiatan pembelajaran adalah proses penyampaian informasi dari satu pihak kepada pihak lainnya. Menurut Setyosari (2014) kualitas pembelajaran bisa ditandai dengan adanya peserta didik yang sehat, lingkungan yang baik, aman dan nyaman atau kurikulum yang relevan, pembelajaran yang kondusif dan hasil belajar mencakup pengetahuan keterampilan dan sikap.

Namun kenyataan dilapangan diperoleh hasil wawancara dari guru wali kelas V yang dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 19 Mei 2023, menyatakan masih ada permasalahan yang dialami peserta didik kelas V pada mata pelajaran IPA khususnya materi Sistem Pencernaan pada Manusia, guru menyatakan bahwa peserta didik masih kurang memahami materi, hal ini dibuktikan dari nilai hasil ulangan harian peserta didik kelas V tahun tahun 2022 masih banyak peserta didik yang nilainya dibawah KKM, dari 18 peserta didik 10 peserta didik nilainya masih di bawah KKM atau 55% peserta didik dari seluruh peserta didik belum mencapai KKM. Dari hasil wawancara serta analisis kebutuhan terdapat permasalahan ketika proses pembelajaran yaitu diperoleh keterangan bahwa peserta didik kurang minat, kurang tertarik, mudah bosan dan tidak fokus belajar. Hal ini disebabkan karena tidak adanya media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran terutama media pembelajaran berbasis teknologi digital. Guru hanya menyampaikan materi pembelajaran dengan metode ceramah dan menggunakan buku cetak tematik atau LKS sehingga proses pembelajaran tidak berjalan secara efektif dan efisien.

Media adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau materi, oleh karena itu dengan menggunakan media pembelajaran nantinya dapat merangsang perhatian, minat, dan pikiran dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Briggs (1997) Media pembelajaran dikempokkan menjadi 4 kelompok yaitu:

media audio, media audio visual, media serbaneka, dan media visual. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik agar peserta didik dapat menerima materi dengan baik.

Media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital merupakan upaya guru dalam meningkatkan proses kegiatan belajar agar lebih menarik dan dapat membantu peserta didik dalam menangkap materi pembelajaran secara efektif dan efisien. Oleh karena itu pengembangan media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital ini salah satunya yaitu aplikasi animasi. Aplikasi animasi ini merupakan aplikasi yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran menarik yang nantinya peserta didik bisa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Contohnya media pembelajaran *powtoon*.

Media Pembelajaran *Powtoon* adalah salah satu aplikasi berbasis IT yang digunakan sebagai media pembelajaran yang didalamnya terdapat fitur-fitur menarik seperti fitur animasi kartun, animasi tangan, efek transisi, dan timeline yang mudah digunakan (Anggita, 2021). Kelebihan yang dimiliki *powtoon* yakni mudah digunakan dan hasil akhirnya berupa video animasi yang menarik dan menyenangkan.

Dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan berupa video animasi berbasis aplikasi *powtoon* ini yang didalamnya terdapat materi, gambar, tulisan, ataupun animasi bergerak yang terusun jelas, rapi, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Sehingga dengan adanya

media video animasi ini diharapkan peserta didik mampu memahami materi mata pelajaran IPA khususnya materi Sistem Pencernaan pada Manusia.

Dari uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Animasi (SISPENPAM) Materi Sistem Pencernaan pada Manusia Berbasis TPACK Kelas V Sekolah Dasar”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, diperoleh beberapa permasalahan yang dapat dikaji dalam penelitian ini.

Permasalahan pertama yaitu peserta didik kurang memahami mata pelajaran IPA khususnya materi Sistem Pencernaan pada Manusia. Hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran guru hanya menyampaikan materi dengan menggunakan buku ajar tematik atau LKS. Maka dari itu membuat peserta didik tidak tuntas KKM pada kompetensi dasar tersebut.

Permasalahan kedua yaitu rendahnya motivasi belajar yang dimiliki peserta didik . peserta didik kurang minat, kurang tertarik, mudah bosan dan tidak fokus belajar pada saat mengikuti pembelajaran dikelas, karena tidak ada variasi baru untuk memahami materi yang akan disampaikan oleh guru. Peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda, pada saat pembelajaran ada peserta didik yang suka main sendiri, membuat gaduh, dan ada juga yang tertib mendengarkan penjelasan dari guru.

Permasalahan Ketiga yaitu guru masih belum menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan peserta didik. Di sekolah terdapat fasilitas

yang telah disediakan sekolah untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran seperti LCD proyektor dan laptop. Laptop yang terdapat di SDN 4 bareng ini memang sangat terbatas, tetapi masih ada LCD proyektor yang bisa digunakan sebagai penunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran. Guru di era sekarang ini dituntut mampu mengoperasikan alat yang tersedia di sekolah agar mendorong upaya kreatif dalam pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi sekarang. Namun dalam kegiatan pembelajaran, LCD proyektor dan laptop belum pernah dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Dari identifikasi masalah yang sudah dijelaskan tadi terdapat beberapa alternatif pemecah masalah. Diantara yaitu pemilihan media yang cocok digunakan untuk materi sistem pencernaan pada manusia. Agar peserta didik tidak terlalu bosan dan mempunyai semangat belajar diperlukan media pembelajaran yang menarik, cocok dan efisien. Sehingga dapat menunjang proses pembelajaran agar peserta didik lebih semangat dalam proses pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana Kevalidan Media Pembelajaran Vidio Animasi (SISPENPAM) Materi Sistem Pencernaan pada Manusia Berbasis TPACK Kelas V Sekolah Dasar?

2. Bagaimana Kepraktisan Media Pembelajaran Vidio Animasi (SISPENPAM) Materi Sistem Pencernaan pada Manusia Berbasis TPACK Kelas V Sekolah Dasar?
3. Bagaimana Keefektifan Media Pembelajaran Vidio Animasi (SISPENPAM) Materi Sistem Pencernaan pada Manusia Berbasis TPACK Kelas V Sekolah Dasar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui Kevalidan Media Pembelajaran Vidio Animasi (SISPENPAM) Materi Sistem Pencernaan pada Manusia Berbasis TPACK Kelas V Sekolah Dasar .
2. Untuk mengetahui Kepraktisan Media Pembelajaran Vidio Animasi (SISPENPAM) Materi Sistem Pencernaan pada Manusia Berbasis TPACK Kelas V Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui Keefektifan Media Pembelajaran Vidio Animasi (SISPENPAM) Materi Sistem Pencernaan pada Manusia Berbasis TPACK Kelas V Sekolah Dasar.

E. Manfaat Penelitian

Adapaun manfaat yang didapat dari hasil temuan penelitian ini secara praktis dan teoritis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah pengetahuan baru tentang pengembangan media

pembelajaran yang bermanfaat dalam kegiatan belajar mengajar di Sekolah Dasar dan perkembangan dunia Pendidikan pada umumnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan dan sarana yang didapat pada bangku perkuliahan terhadap masalah-masalah yang dihadapi dunia Pendidikan.

b. Bagi Sekolah

Bagi sekolah hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan positif, menjadi masukan bagi semua pihak sekolah dan upaya sosialisasi penggunaan media pembelajaran video animasi powtoon untuk menjadi alternatif sekolah.

c. Bagi Peserta didik

Membantu peserta didik untuk memahami materi pelajaran karena materi pembelajaran di multimedikan sehingga diharapkan peserta didik lebih mudah memahami serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.