

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI POWTOON
PADA MATA PELAJARAN IPAS DI KELAS V SEKOLAH DASAR
SWASTA MUHAMMADIYAH 31 MEDAN**

SKRIPSI

*Di Ajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)*

Oleh :

SISKA MAHARANI
NPM. 2102090146



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN**

2025

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, Tanggal 23 April 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

Nama Lengkap : Siska Maharani
NPM : 2102090146
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas V Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (☒) Lulus Yudisium
(☐) Lulus Bersyarat
(☐) Memperbaiki Skripsi
(☐) Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua



Dra. Hj. Svamsuurnita, M.Pd.

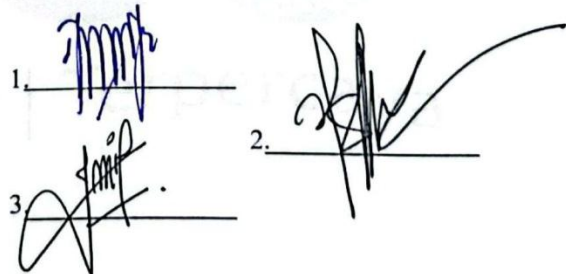
Sekretaris

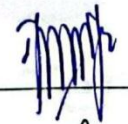
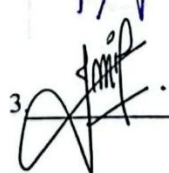


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI :

1. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.
2. Mawar Sari, S.Pd., M.Pd.
3. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.



1. 
2. 
3. 

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang diajukan oleh Mahasiswa/i di bawah ini :

Nama Lengkap : Siska Maharani
NPM : 2102090146
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi *Powtoon* Pada
Mata Pelajaran IPAS Di Kelas V Sekolah Dasar Swasta
Muhammadiyah 31 Medan

Sudah layak disidangkan

Medan, 12 April 2025

Disetujui Oleh :

Pembimbing



Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Diketahui Oleh :

Dekan



Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Prodi



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JL. Kapten Muchtar Bashri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056
Website: <https://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama : Siska Maharani
NPM : 2102090146
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas V Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan

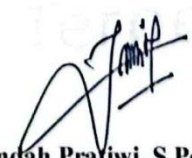
Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
28/feb-2025	Perbaiki pengolahan Data	H	
14/Maret-2025	Perbaiki penulisan Bab 4,5, dan Tabel	H	
17/Maret-2025	Kesimpulan sesuai dengan rumusan Masalah	H	
20/Maret-2025	Daftar pustaka diperbaiki	H	
8/April-2025	Lampirkan seluruh lampiran di penelitian	H	
12/April-2025	ACC Skripsi	H	

Medan, 12 April 2025

Diketahui Oleh:
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing


Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama Lengkap : Siska Maharani
N.P.M : 2102090146
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Powtoon Pada
Mata Pelajaran IPAS Di Kelas V Sekolah Dasar Swasta
Muhammadiyah 31 Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas V Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan". Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, 21 April 2025

Hormat saya

Yang membuat pernyataan



SISKA MAHARANI
NPM. 2102090146

ABSTRAK

Siska Maharani, NPM 2102090146. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas V Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development) yang menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran berbasis animasi *Powtoon* pada mata pelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran IPAS pada materi siklus air, untuk mengkaji kepraktisan media yang dikembangkan, serta untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan media pembelajaran berbasis animasi *Powtoon*. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), namun dalam penelitian ini hanya dilakukan hingga tahap *Implementation*. Proses pengembangan dilakukan melalui tahapan validasi oleh ahli dan uji coba skala kecil di lapangan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini mendapat penilaian dari ahli media sebesar 66%, ahli materi sebesar 93%, sedangkan dari guru sebesar 66% dan dari siswa sebesar 89%, yang mengindikasikan bahwa media ini layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas V.

Kata kunci : Pengembangan Media Pembelajaran, ADDIE, *Powtoon*

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdullilahirabbilalamin, segala puji dan syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT, pemilik alam semesta yang telah menciptakan, melimpahkan, dan menyempurnakan nikmat-Nya berupa rezeki, kesehatan, keselamatan dan semangat sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas V Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan”**. Tidak lupa shalawat dan salam peneliti hadikan kepada Nabi Muhammad Saw. yang telah menyampaikan Wahyu kepada umat-Nya untuk membimbing umat islam ke jalan yang telah di ridhoi AllahSWT.

Dengan kesungguhan dan dorongan dari semua pihak serta bimbingan dari staf pengajar sehingga peneliti dapat menyelesaikan aktivitas sebagai mahasiswa. Tidak sedikit benturan dan hambatan yang dilalui oleh peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Semua dapat diraih berkat dorongan dan dukungan dari semua pihak. Peneliti sangat berterimakasih dan memberikan penghargaan yang tulus kepada pihak yang turut membantu, terutama kedua orang tua peneliti, yaitu Ayahanda Tercinta **Ngatemen** dan Ibunda Tercinta **Tina Mariana** yang telah merawat, membesarkan, mendidik dan memberikan kasih sayang baik secara moril maupun materil kepada peneliti. Semoga Allah Swt selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada beliau yang telah memberikan kasih sayang yang tulus. Dan tidak lupa juga peneliti sampaikan terima kasih kepada :

1. **Bapak Prof. Dr. Agusani, M.AP.** Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.** Selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.,** Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Ibu Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.,** Selaku Dosen Pembimbing peneliti dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Terima kasih atas bimbingan, kritik, saran dan selalu meluangkan waktunya di sela kesibukan. Menjadi salah satu dari anak bimbingan Ibu merupakan nikmat yang sampai saat ini akan selalu saya syukurkan. Terima kasih Ibu, semoga Ibu selalu dalam lindungan Allah SWT dan selalu di limpahkan kesehatan.
7. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.,** Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan

Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

8. Seluruh **Bapak/Ibu Dosen** FKIP UMSU Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. **Pegawai dan Staf Biro** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
10. **Ibu Tsamariyah Pasaribu, S.Pd.I** selaku kepala sekolah SDS Muhammadiyah 31 Medan dan **Ibu Reni Tri Swastika, S.Pd.,** sebagai wakil kepala sekolah SDS Muhammadiyah 31 Medan, serta seluruh pegawai, pendidik Bapak/Ibu Guru SDS Muhammadiyah 31 Medan yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu peneliti ucapkan beribu ribu terimakasih karena sudah banyak membantu dan menerima peneliti dengan sangat baik.
11. Kepada Adik Tersayang **Azzahra Yumnasani** yang telah menjadi penyemangat penulis, memberikan dukungan baik moril berupa dorongan, semangat dan doa yang sangat luar biasa.
12. Teman-teman seperjuangan **VII C pagi PGSD Stambuk 21** Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang banyak membantu peneliti dalam masa perkuliahan.
13. Teruntuk diri sendiri **Siska Maharani** ucapan terima kasih atas segala semangat nya, terima kasih karena sudah bisa bertahan sejauh ini, tidak pernah menyerah, selalu berdoa dan senantiasa selalu berusaha

dalam hal apapun. Terima kasih karena memutuskan untuk tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi, ini merupakan pencapaian yang patut di apresiasi untuk diri sendiri. Berbahagialah selalu dimanapun berada, Siska. Adapun kurang dan lebihmu mari merayakan diri sendiri.

Akhirnya tiada kata yang lebih baik yang dapat peneliti sampaikan bagi semua pihak yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, melainkan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan. Peneliti mendoakan kebaikan dan bantuan yang telah diberikan kepada peneliti semoga dibalas Allah Swt dengan pahala yang berlimpah dan akhir kata peneliti mengucapkan terima kasih.

Wasalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, April 2025

Peneliti

SISKA MAHARANI
NPM: 2102090146

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Spesifikasi Produk.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Kerangka Teoritis.....	10
2.1.1 Hakikat dan Karakteristik Pembelajaran.....	10
a. Hakikat Pembelajaran.....	10
b. Hakikat Pembelajaran IPAS	11
c. Tujuan Pembelajaran	12
d. Karakteristik IPAS di Sekolah Dasar	14
2.1.2 Media Pembelajaran.....	14
a. Pengertian Media Pembelajaran	14
b. Fungsi Penggunaan Media Pembelajaran.....	16
c. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	18
d. Media Tiga Dimensi	20
2.1.3 Media <i>Powtoon</i>	22
a. Pengertian media <i>powtoon</i>	22
b. Kekurangan dan kelebihan <i>powtoon</i>	22
c. Manfaat media <i>powtoon</i>	23
d. Tujuan <i>powtoon</i>	23
e. Langkah-langkah pengembangan <i>powtoon</i>	24
2.2 Kerangka Konseptual	25
2.3 Hipotesis.....	28
BAB III PROSEDUR PENELITIAN.....	29
3.1 Metode Penelitian.....	29
3.2 Tahapan Penelitian	31
3.2.1 Lokasi Penelitian	31

3.2.2	Sumber Data Penelitian	32
a.	Subjek.....	32
b.	Objek	32
3.2.3	Instrumen Penelitian.....	32
3.2.4	Analisis Data Peneltian	32
a.	Uji Validasi	32
b.	Uji Kepraktisan	33
3.3	Rancangan Produk	34
3.3.1	Pengujian Internal	34
3.3.2	Pengujian Eksternal.....	35
3.4	Tahapan Pengembangan.....	36
3.4.1	Pembuatan Produk.....	36
3.4.2	Pengujian Lapangan	38
3.5	Jadwal Penelitian.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		40
4.1	Hasil Penelitian	40
a.	Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	40
b.	Tahap Desain (<i>Design</i>).....	43
c.	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	45
d.	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	47
4.2	Pembahasan Hasil	49
BAB V PENUTUP.....		52
5.1	Kesimpulan	52
5.2	Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA.....		55
LAMPIRAN.....		60

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Presentasi Kevalidan	33
Tabel 3.2 Presentasi Kepraktisan	34
Tabel 3.3 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian	39
Tabel 4.1 Kompetensi dasar dan indicator	42
Tabel 4.2 Validasi Ahli Desain Media.....	46
Tabel 4.3Validasi Ahli Materi	46
Tabel 4.4 Hasil Uji Coba Angket Guru.....	48
Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Angket Siswa	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 halaman google	24
Gambar 2.2 Halaman Sign Up	24
Gambar 2.3 Halaman Template	25
Gambar 2.4 Halaman Editing.....	25
Gambar 2.5 Kerangka konseptual.....	27
Gambar 3.1 Tahapan ADDIE.....	29
Gambar 3.2 Tahapan ADDIE yang dimodifikasi.....	31
Gambar 4.1 Desain Media Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i>	45
Gambar 4.2 Kegiatan Uji Coba di Kelas.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar IPAS.....	61
Lampiran 2 Materi Pembelajaran	64
Lampiran 3 Lembar Kerja Peserta Didik	69
Lampiran 4 Video Pembelajaran Berbasis Animasi <i>Powtoon</i> tentang Siklus Air	70
Lampiran 5 Angket Validasi Ahli Media.....	71
Lampiran 6 Lembar validasi Ahli Materi.....	74
Lampiran 7 Lembar Angket Respon Guru.....	77
Lampiran 8 Lembar Angket Respon Siswa.....	79
Lampiran 9 Dokumentasi	83
Lampiran 10 K1	85
Lampiran 11 K2	86
Lampiran 12 K3	87
Lampiran 13 Berita Acara Bimbingan Proposal	88
Lampiran 14 Pengesahan Proposal	89
Lampiran 15 Surat Permohonan	90
Lampiran 16 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal	91
Lampiran 17 Surat Keterangan	92
Lampiran 18 Berita Acara Seminar Proposal.....	93
Lampiran 19 Berita Acara Seminar Proposal.....	94
Lampiran 20 Lembar Pengesahan Proposal.....	95
Lampiran 21 Surat Pernyataan	96
Lampiran 22 Permohonan Riset.....	97
Lampiran 23 Balasan Riset	98
Lampiran 24 Turnitin	99
Lampiran 25 Daftar Riwayat Hidup.....	100

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses yang mengubah perilaku, meningkatkan pemahaman, serta memperkaya pengalaman hidup, sehingga siswa dapat berpikir dan bersikap dengan lebih matang. Menurut Afiahni et al. (2019), pendidikan juga dapat dipahami sebagai sebuah sistem. Dalam konteks ini, aktivitas pendidikan terdiri dari beberapa elemen yang saling berhubungan, yaitu pengajar, siswa, tujuan pembelajaran, dan sarana pendidikan, di mana setiap elemen saling terkait dan memengaruhi satu sama lain.

Keberhasilan pendidikan sangat dipengaruhi oleh kegiatan pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada proses pembelajaran di kelas yang dirancang oleh guru untuk mempersiapkan siswa dalam mengembangkan sikap, keterampilan, dan pengetahuan mereka (Dewi & Puspasari, 2018).

Pendidikan Sekolah Dasar merupakan jenjang pendidikan awal untuk menyiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas, pada jenjang ini Dasar pengetahuan setiap peserta didik dibangun melalui proses pembelajaran, dan keberhasilan di tingkat sekolah dasar akan berpengaruh pada pencapaian di jenjang pendidikan selanjutnya. Salah satu elemen yang berpengaruh terhadap keberhasilan dalam meningkatkan mutu pendidikan ialah metode pengajaran yang digunakan (Kurniawan & Hidayati, 2019). Tujuan utama Pendidikan bertujuan untuk mewujudkan kehidupan yang lebih baik. Sesuai dengan Undang-

Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya dalam Bab II pasal 3, tujuan Pendidikan Nasional " bermaksud untuk meningkatkan kecerdasan kehidupan suatu bangsa (Amanda & Istianah, 2022). Melalui proses pendidikan, siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan potensi mereka, memperluas pengetahuan, dan mempersiapkan diri menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupan. Selain itu, pendidikan juga berfungsi dalam membentuk karakter dan membantu siswa menjadi individu yang bertanggung jawab, berpikir kritis, kreatif, serta mampu berpikir secara mandiri.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Peraturan Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 untuk Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah, Pasal 5 ayat (1), menyatakan bahwa “Pada jenjang Sekolah Dasar di Indonesia terdapat dua kelompok mata pelajaran umum, yaitu mata pelajaran umum Kelompok A, terdiri dari Pendidikan Agama dan Budi Pekerti; Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan; Bahasa Indonesia; Matematika; Ilmu Pengetahuan Alam; dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Adapun pada mata pelajaran umum Kelompok B, terdiri dari Seni Budaya Prakarya; Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan; serta Muatan Lokal”.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah mata pelajaran yang krusial dalam kurikulum merdeka di sistem pendidikan Indonesia, yang diajarkan pada tingkat pendidikan dasar. Secara umum, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial disingkat menjadi IPAS juga dikenal sebagai pembelajaran sains. IPAS adalah mata pelajaran yang mempelajari lingkungan sekitar melalui observasi, eksperimen, dan penelitian pengembangan teori, serta penyampaian ide-ide yang

menantang. Mata pelajaran ini bertujuan untuk memotivasi dan mendorong partisipasi aktif siswa, serta mengembangkan kemampuan, kreativitas, dan kemandirian mereka sesuai dengan kemampuan dan ketertarikan individu. "Karena itu, pembelajaran IPAS di tingkat dasar dapat dilaksanakan dengan efektif.

Salah satu ciri khas dari Kurikulum Merdeka adalah pengintegrasian mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi satu mata pelajaran, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada tingkat pendidikan dasar (Marwa et al., 2023). Penggabungan ini diinginkan dapat mendorong siswa untuk mengatur lingkungan alam dan sosial sebagai satu kesatuan. Dengan demikian, peneliti merasa penting untuk untuk melaksanakan penelitian lebih dalam mengenai perspektif guru sekolah dasar dalam mata pelajaran IPAS, mengingat peran penting guru dalam keberhasilan kurikulum yang diterapkan di setiap institusi pendidikan.

Kegiatan pembelajaran akan mengikutsertakan peserta didik dalam proses pembelajaran yang optimal dan produktif. Pembelajaran IPAS harus dilaksanakan dengan memperhatikan usia anak, di mana materi yang diajarkan harus terkait dengan hal-hal konkret agar mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, diperlukan media yang sesuai model pembelajaran yang diterapkan untuk membantu guru dalam menjelaskan suatu materi.

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat krusial dalam proses belajar mengajar bagi guru dan siswa. Media ini juga akan mendukung siswa dalam memahami materi pelajaran, terutama bagi siswa sekolah dasar yang masih

berada pada tahap konkret operasional. Di samping itu, media memiliki keuntungan dalam proses pembelajaran, karena dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Hal ini menunjukkan bahwa media dapat mempermudah proses penyampaian materi pembelajaran sehingga siswa dapat belajar dengan lebih efektif, meskipun tidak dapat melihat objek secara langsung. Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan di kelas dapat diwakili oleh media (Wijaya & Mustika, 2022). Oleh karena itu, media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk mengkomunikasikan materi di berbagai bidang studi termasuk dalam muatan pembelajaran IPAS.

Menurut (Agustina et al., 2022) Dalam Kurikulum Merdeka, proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam diintegrasikan dengan Ilmu Pengetahuan Sosial menjadi IPAS. Tujuan dari pembelajaran IPAS dalam kurikulum ini adalah untuk meningkatkan minat dan rasa ingin tahu mendorong partisipasi aktif, serta meningkatkan kemampuan penyelidikan, memahami dirinya sendiri dan lingkungan, serta memperluas pengetahuan dan pemahaman mengenai konsep IPAS.

Berdasarkan observasi selama melaksanakan program Perkenalan Lapangan Persekolahan (PLP) yang dilakukan di sekolah SDS Muhammadiyah 31 Medan, Masalah yang ditemukan adalah isu yang sering dijumpai di hampir semua sekolah. Sebagai contoh, guru hanya menggunakan media papan tulis untuk menyampaikan penjelasan atau bahkan guru hanya mengandalkan PPT dalam pembelajaran. Proses belajar mengajar hanya berfokus pada buku guru dan buku siswa. Keadaan ini menimbulkan berbagai masalah yang dialami oleh siswa.

Contohnya, minimnya perhatian siswa selama proses pembelajaran mengakibatkan mereka tidak mengerti materi yang disampaikan oleh guru, serta atmosfer kelas yang tidak mendukung selama proses pembelajaran berlangsung.

Selanjutnya, guru mengalami kesulitan dalam memilih media untuk materi siklus air dan masih merasa kebingungan mengenai jenis media yang sebaiknya digunakan. Guru tersebut menjelaskan bahwa jika dalam proses pembelajaran tidak memanfaatkan media saat mengajar, siswa tidak akan mendapatkan perhatian, yang mengakibatkan mereka merasa bosan bahkan mengantuk saat belajar. Keadaan ini juga dipengaruhi oleh suasana proses belajar mengajar di kelas V yang kurang mendukung. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran selama proses belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dan seharusnya digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Dalam praktiknya tahapan belajar sering kali didominasi oleh guru yang aktif menjelaskan, sementara siswa hanya mendengarkan secara pasif dan mencatat. Pola pembelajaran semacam ini cenderung membuat siswa merasa jenuh dan kurang berminat, sehingga perhatian mereka terhadap materi pelajaran pun menurun.

Melihat kondisi ini, serta berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti. melakukan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Powtoon untuk Mata Pelajaran IPAS di**

Kelas V Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan

1.2 Identifikasi Masalah

Merujuk pada hasil penjelasan latar belakang, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Terdapat keterbatasan dalam media pembelajaran untuk mata pelajaran IPAS pada materi siklus air.
2. Variasi yang digunakan oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran untuk mata pelajaran IPAS pada materi siklus air di kelas V masih kurang.
3. Siswa kurang memberikan perhatian selama pembelajaran, yang mengakibatkan ketidakpahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.
4. Suasana kelas saat pembelajaran berlangsung tidak kondusif, karena media yang digunakan oleh guru kurang menarik minat dan perhatian siswa.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, penelitian ini dibatasi hanya pada fokus pengembangan media Pembelajaran Berbasis Animasi Powtoon, yang akan diuji coba dalam pembelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu solusi dalam mengajarkan materi tentang siklus air di kelas V.

1.4 Rumusan Masalah

Merujuk pada masalah yang telah diidentifikasi dan dibatasi sebelumnya adapun rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimanakah kevalidan media pembelajaran berbasis animasi *Powtoon* dalam pembelajaran IPAS materi Siklus Air di Kelas V Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan?
2. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran berbasis animasi *Powtoon* dalam pembelajaran IPAS materi Siklus Air di Kelas V Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan?
3. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis animasi *Powtoon* dalam pembelajaran IPAS materi Siklus Air di Kelas V Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Penjelasan mengenai rumusan masalah di atas, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis animasi *Powtoon* dalam pembelajaran IPAS materi Siklus Air di Kelas V Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis animasi *Powtoon* dalam pembelajaran IPAS materi Siklus Air di Kelas V Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan.
3. Untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan media media pembelajaran berbasis animasi *Powtoon* dalam pembelajaran IPAS materi Siklus Air di Kelas V Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan.

1.6 Spesifikasi Produk

Penelitian ini menghasilkan produk dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran berbasis *Powtoon*
 - a) Media berbasis *Powtoon* adalah jenis media yang dibuat melalui aplikasi website animasi video interaktif yang tersedia secara online
 - b) Media tersebut dirancang khusus untuk membantu pemahaman siswa Dalam topik siklus air pada mata pelajaran IPAS tingkat kelas V. Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan.
 - c) Produk media ini berupa video dengan format MP4 yang fleksibel untuk diakses baik secara online maupun offline, melalui komputer maupun perangkat mobile.
 - d) Media pembelajaran yang dikembangkan dengan *Powtoon* digunakan oleh guru sebagai media untuk memudahkan guru dalam proses pembelajaran IPAS Pada Materi Siklus Air di kelas V Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan. Media pembelajaran berbasis *Powtoon* ini dirancang dan dibuat oleh peneliti sendiri.
 - e) Media yang dibuat mengacu pada tahapan pendekatan saintifik yaitu: mengamati gambar yang ditampilkan, menanya tentang gambar tersebut, mencoba mengumpulkan informasi dan menjelaskan, menalar mengelola informasi dan memecahkan masalah, memanfaatkan informasi yang telah dihimpun untuk memecahkan masalah dengan menyusun pertanyaan, dan mengkomunikasikan aktivitas ini bisa dilaksanakan dengan cara menuliskan atau menceritakan dari hasil

penghimpunan data/informasi. Materi yang dikembangkan adalah materi tentang Siklus Air pada mata pelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Hakikat dan Karakteristik Pembelajaran

a. Hakikat Pembelajaran

Secara umum, pengertian belajar merupakan suatu proses yang efektif, di mana seseorang yang sebelumnya tidak tahu menjadi paham, dan yang tidak mengerti menjadi mengerti. Proses belajar atau pembelajaran adalah perpaduan antara aspek kognitif, emosional, lingkungan, dan pengalaman yang bertujuan untuk memperoleh, meningkatkan, atau merubah diri individu. Belajar juga mencerminkan pencapaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar, dan merupakan indikator keberhasilan yang dicapai dalam mata pelajaran tertentu (S. P. Sari et al., 2020).

Belajar adalah suatu upaya yang dilakukan dalam proses memperoleh pengetahuan individu untuk mencapai Perubahan perilaku secara total sebagai hasil dari pengalaman pribadi selama berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Dewi & Puspasari, 2018). Tahapan pembelajaran serta dialami siswa tidak akan berjalan tanpa peran seorang guru.

Menurut Jamaludin (2023), pembelajaran merupakan proses transfer pengetahuan yang berlangsung secara dua arah antara guru dan siswa. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Belajar merupakan suatu proses yang bertujuan untuk memperoleh motivasi dalam hal pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan perilaku. Dengan demikian, Belajar dapat menyebabkan terjadinya perubahan perilaku, di mana seseorang yang awalnya tidak mengerti menjadi mengerti, dan yang sebelumnya tidak mampu menjadi mampu. Perubahan dalam tindakan yang baru ini merupakan dampak dari proses pembelajaran yang dijalankan. Belajar diartikan sebagai perubahan perilaku, sedangkan pembelajaran dipahami sebagai proses yang mendorong individu untuk belajar (Afiyahni et al., 2019).

Dengan demikian, secara keseluruhan, pembelajaran adalah aktivitas yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa., di mana terjadi pertukaran Informasi dan pemindahan pengetahuan melalui sumber belajar dalam konteks lingkungan pendidikan saling berkaitan. Kedua hal ini tidak dapat dipisahkan, karena proses belajar dan pembelajaran saling mendukung dalam interaksi siswa di lingkungan sekolah.

b. Hakikat Pembelajaran IPAS

IPAS Hal ini dapat dipahami sebagai upaya untuk mengamati peristiwa yang terjadi di sekitar dan menginterpretasikannya dengan menggunakan logika, sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu mata pelajaran utama dalam kurikulum pendidikan nasional Indonesia, yang diajarkan mulai dari tingkat Sekolah Dasar.

IPAS merupakan metode untuk mempelajari lingkungan dan berbagai proses yang terjadi di dalamnya melalui pendekatan yang sistematis dan ilmiah. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dapat dijelaskan sebagai

suatu sistem yang terdiri dari komponen masukan, proses, dan keluaran.

Pembelajaran IPAS mencakup interaksi antara berbagai elemen dalam proses belajar untuk mencapai tujuan yang berupa kompetensi yang telah ditentukan. Guru IPAS memiliki peran Penting dalam menjalankan proses pembelajaran tersebut. Pembelajaran IPAS melibatkan tiga tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi hasil belajar. Sebagai salah satu mata pelajaran di tingkat Sekolah Dasar, pembelajaran IPAS mendorong siswa untuk berpikir secara ilmiah.

c. Tujuan Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

Ilmu IPAS dirancang untuk meningkatkan minat dan kemampuan manusia dalam mengembangkan pengetahuan dan teknologi, serta pemahaman mengenai dunia dan alam semesta. Menurut Rahman & Fuad (2023), pelaksanaan pembelajaran IPA dan IPS yang tergabung dalam IPAS dilakukan secara nyata dan lebih luas sesuai dengan kurikulum merdeka. Dalam pembelajaran ini, Siswa terlibat dalam proses pembelajaran yang lebih konkret, dan proses pembelajaran didorong melalui kerja kelompok. Pada Kurikulum Merdeka, guru berfungsi sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran IPA maupun IPS. Hal ini dapat dilihat dari cara guru memantau dan mengawasi setiap aktivitas peserta didik, serta siap membantu jika siswa mengalami kesulitan dalam belajar.

Sedangkan menurut (Kristina et al., 2022) Secara mendetail, tujuan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar berdasarkan kurikulum KTSP (Depdiknas, 2006) adalah :

1. Membangun keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa melalui pengamatan terhadap keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
2. Mengembangkan pemahaman dan pengetahuan mengenai konsep-konsep IPA yang berguna dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mendorong rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran akan keterkaitan antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
4. Mengasah keterampilan dalam menyelidiki lingkungan sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
5. Meningkatkan kesadaran untuk ikut serta dalam usaha pemeliharaan, perlindungan, dan pelestarian lingkungan alam.
6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan keteraturannya sebagai ciptaan Tuhan.
7. Mendapatkan bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat SMP.

Menurut (Maisoka, 2019), Dalam pembelajaran IPA di MI/SD, terdapat dua tujuan utama, yaitu :

- 1) Mengembangkan aspek pengetahuan siswa, yang berkaitan dengan pengintegrasian konsep-konsep biologi, fisika, dan pengetahuan tentang bumi.
- 2) Mengembangkan aspek keterampilan siswa, dimana aspek ini mencakup pengembangan kemampuan dan keterampilan yang berarti dimensi ini membantu siswa melakukan hal yang lebih baik bukan hanya memahami

yang lebih dalam mengenai pengetahuan.

Kesimpulannya, tujuan pembelajaran IPA di SD adalah untuk memastikan siswa memperoleh pemahaman sains yang lebih mendalam, terutama yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Siswa diharapkan dapat memahami konsep-konsep sains yang kompleks dan signifikan melalui proses pembelajaran di sekolah.

d. Karakteristik IPAS di Sekolah Dasar

IPA ataupun IPS yang disingkat menjadi IPAS ini, merupakan cabang ilmu yang memiliki ciri khas tertentu, yang dimaksud adalah mempelajari fenomena alam yang bersifat nyata, baik dalam bentuk fakta maupun peristiwa, serta hubungan sebab dan akibat.

Sejalan (Putri¹, 2023) Pelaksanaan pembelajaran IPA di MI/SD masih terkesan terpisah dari pembelajaran IPS. Buku yang tersedia memang mencakup materi IPA dan IPS, dengan materi IPA di bagian awal dan materi IPS di bagian akhir. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPA dilakukan pada semester ganjil, sedangkan pembelajaran IPS dilaksanakan pada semester genap.

Dapat disimpulkan bahwa pemahaman mengenai karakteristik IPAS memiliki pengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah ini diharapkan sesuai dengan karakteristiknya, IPAS dapat berfungsi sebagai sarana bagi siswa untuk memahami diri mereka dan lingkungan sekitarnya, serta memiliki potensi untuk berkembang lebih lanjut dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.2 Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah "media" berasal dari bahasa Latin. "medius" yang menurut arti kata

berarti "tengah," "perantara," dan "pengantar." Dalam bahasa Arab, media diartikan sebagai sarana atau media untuk mentransfer informasi dari pengirim kepada penerima pesan (Wibawanto, 2017).

Media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang digunakan untuk mentransfer informasi dari pengirim kepada penerima dengan tujuan untuk merangsang pemikiran, emosi, dan perhatian, ketertarikan, serta motivasi siswa. Dengan demikian, media ini memegang peranan penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran (Mustaqim, 2021).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar. Pemilihan media yang tepat dapat berdampak pada standar proses dan hasil yang diperoleh. Di samping itu, media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan. Media ini berfungsi untuk menyampaikan pesan dan memfasilitasi proses pengajaran dan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki beragam manfaat dan tujuan, dan peran yang krusial bagi pengajar dan peserta didik. Selain itu, dalam proses pengembangan media pembelajaran penting untuk memperhatikan pengelompokannya (Rahmatunnisa et al., 2022).

Kesimpulannya, alat bantu pengajaran yang merupakan salah satu elemen penting dalam proses pembelajaran yang berperan sebagai penghubung dalam penyampaian informasi. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang signifikan dalam mempermudah pengalaman belajar siswa.

Selain itu, media pembelajaran merupakan fondasi yang sangat penting dan bersifat melengkapi, serta merupakan bagian yang tak terpisahkan untuk keberhasilan proses belajar.

b. Fungsi Penggunaan Media Pembelajaran

Secara umum, menurut (Kumala, 2019), ada empat fungsi media pembelajaran yang dapat dikenali, yaitu:

1. Fungsi perhatian, yaitu media dapat menarik dan memfokuskan perhatian siswa sehingga mereka dapat berkonsentrasi pada materi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan. Sebagai contoh, dengan penggunaan media pembelajaran, perhatian siswa akan terfokus pada informasi yang disampaikan oleh pengajar.
2. Fungsi emosional, yaitu sarana mampu membangkitkan motivasi dan perilaku positif siswa. Sebagai contoh, ketika pengajar memanfaatkan media, siswa merasakan lebih terdorong untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.
3. Fungsi intelektual, yaitu sarana pembelajaran mampu membantu siswa mencapai sasaran untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terdapat dalam media tersebut.
4. Fungsi pengganti, yaitu media dapat membantu peserta didik serta memiliki kelemahan atau kesulitan untuk memahami dan menguasai materi yang diajarkan secara tulisan atau lisan.

Menurut (Hasan et al., 2021) peran media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori, yaitu:

- 1) Mendukung guru dalam melaksanakan tugasnya melalui pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dapat mendukung guru dalam mengatasi kekurangan dan masalah yang muncul selama proses pengajaran.
- 2) Mendukung siswa, dengan cara memilih dan memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang sesuai dan efisien, yang dapat mempercepat pemahaman peserta didik terhadap informasi yang disampaikan selama proses belajar mengajar. Selain itu, media pembelajaran dapat mendorong unsur-unsur psikologis seperti perhatian, respons, ingatan, emosi, pemikiran, imajinasi, dan kecerdasan, karena media tersebut memberikan stimulasi yang lebih kuat.
- 3) Meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran, yaitu dengan memilih media pembelajaran yang sesuai dan efisien, akan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar.

Sejalan pedapat (Trisiana, 2020), terdapat beberapa pandangan mengenai peran media pembelajaran di antaranya:

- 1) Menyampaikan informasi dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Melengkapi dan memperkaya data selama proses pengajaran.
- 3) Meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.
- 4) Menyediakan variasi dalam penyampaian materi.
- 5) Menambah pemahaman yang lebih konkret tentang suatu pengetahuan.
- 6) Memungkinkan siswa untuk memilih aktivitas belajar sesuai dengan kemampuan, bakat, dan minat mereka.

- 7) Mudah dimengerti dan memiliki daya simpan yang lama dalam menerima informasi (informasi tersebut sangat mengesankan dan sulit untuk dilupakan).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki berbagai macam fungsi, dimana fungsi utamanya adalah sebagai alat yang mempermudah siswa dalam menguasai materi pelajaran dan mendukung guru dalam menyampaikan pesan. Di samping itu, media juga berperan sebagai alat untuk mendorong minat dan motivasi siswa selama proses pengajaran dan pembelajaran.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Kumala (2016), media dalam proses pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat jenis utama, yaitu media suara, media gambar, media suara-gambar, dan multimedia. Berikut ini adalah penjelasan mengenai masing-masing kategori:

1. Media visual adalah jenis media yang hanya melibatkan indra penglihatan. Media ini dapat dikategorikan menjadi tiga jenis: pertama, media visual verbal, yang menyampaikan informasi dalam bentuk teks; kedua, media visual non-verbal grafis, yang menyajikan informasi melalui simbol visual atau grafis seperti gambar, grafik, dan diagram; ketiga, media visual non-verbal tiga dimensi, yang mencakup objek tiga dimensi seperti miniatur, spesimen, dan diorama
2. Media audio merupakan jenis media yang hanya melibatkan indra pendengaran. Contoh dari media ini termasuk program radio, rekaman

audio, dan compact disc. Dalam konteks pembelajaran IPA, media ini audio dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran media ini contohnya, diterapkan dalam proses pembelajaran mengenai materi energi bunyi.

3. Media audio-visual adalah jenis media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan secara simultan dalam satu proses. Informasi visual yang disertai dengan suara dapat disampaikan melalui program audio-visual seperti film, video, dan siaran televisi yang mampu dihubungkan dengan perangkat proyektor.
4. Multimedia merupakan kategori media yang melibatkan berbagai indra dalam proses pembelajaran. Contoh dari media ini meliputi pengalaman langsung yang dapat diakses melalui komputer dan internet serta keterlibatan aktif. Beberapa contohnya meliputi pengalaman langsung, kunjungan lapangan, simulasi, atau permainan peran.

Menurut Nurrita (2018), alat pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis, yaitu:

1. Berdasarkan karakteristiknya, media dikelompokkan menjadi beberapa jenis, antara lain:
 - a) Media auditori, yaitu media yang hanya dapat didengarkan.
 - b) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat.
 - c) Media audio-visual, yaitu jenis media yang menggabungkan elemen suara dan gambar yang dapat disaksikan
2. Berdasarkan berdasarkan kemampuan jangkauannya, media dapat

diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori, yaitu:

- a) Media yang memiliki jangkauan yang luas dan dapat menjangkau banyak orang secara bersamaan, seperti radio dan televisi
 - b) Media yang memiliki jangkauan terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film slide, film, dan video.
3. Berdasarkan metode atau teknik penggunaannya, media dibagi menjadi beberapa kategori, yaitu:
- a) Media yang dapat diproyeksikan, seperti film, slide, film strip, dan transparansi.
 - b) Media yang tidak dapat diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, dan radio.

Dengan adanya berbagai pengaruh yang memengaruhi dunia pendidikan, seperti ilmu percetakan, perilaku, komunikasi, dan kemajuan teknologi elektronik, Media telah berkembang dalam berbagai kategori dan format. Beberapa contohnya termasuk modul cetak, film, televisi, bingkai film, film seri, program radio, komputer, dan sebagainya (Munisah, 2020).

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran meliputi berbagai kategori, seperti media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia. Selain itu, media pembelajaran juga dapat mengatasi batasan indera, ruang, dan waktu.

d. Media Tiga Dimensi

Media pembelajaran berperan sebagai komponen dalam strategi pembelajaran yang menjadi sarana untuk menyampaikan informasi yang disampaikan oleh pengajar kepada siswa selama proses pembelajaran. Dalam

penelitian ini, jenis media yang digunakan adalah media tiga dimensi.

Menurut (Hilal, 2020), media tiga dimensi merupakan jenis media yang memiliki ukuran panjang, lebar, dan tinggi (ketebalan) yang dapat merepresentasikan bentuk objek aslinya, memberikan pengalaman yang autentik, dan tidak menyebabkan berbagai persepsi yang berbeda.

Media tiga dimensi adalah sekumpulan media yang tidak memerlukan representasi dan disajikan dalam bentuk visual tiga dimensi (Amanda & Istianah, 2022). Media ini bisa berupa objek nyata, baik yang masih hidup maupun yang sudah tidak hidup, serta juga bisa berupa replika yang mewakili objek aslinya. Ketika benda asli dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran, objek tersebut dapat dibawa langsung ke dalam ruang kelas, atau siswa dapat diajak langsung ke tempat di mana objek asli tersebut berada.

(Jonkenedi, 2017) mengungkapkan bahwa media tiga dimensi dapat dimanfaatkan oleh pengajar dalam proses pembelajaran dengan membawa objek asli atau replika miniatur ke dalam kelas, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan mengasyikkan.

Secara umum, dapat disimpulkan bahwa media tiga dimensi merupakan kumpulan media yang terdiri dari objek fisik, baik yang hidup maupun yang tidak, yang dapat dimanfaatkan untuk mengirimkan informasi dari pengirim kepada penerima. Media ini mampu memicu pemikiran, emosi, dari pengirim menuju penerima. Media ini dapat mendorong terjadinya tahapan pembelajaran.

2.1.3 Pengertian Media Pembelajaran Powtoon

a. Pengertian Media Powtoon

Powtoon ialah platform berbasis web yang memberikan kesempatan kepada pengguna untuk menghasilkan video dengan memanfaatkan berbagai fitur yang menarik. Fitur menarik tersebut meliputi animasi tulisan tangan, animasi kartun, serta efek transisi yang terlihat dinamis dan pengaturan timeline yang sangat sederhana. Powtoon adalah platform daring untuk membuat presentasi yang dilengkapi dengan fitur animasi yang menarik, seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih dinamis, serta pengaturan timeline yang sederhana. Kepopuleran. Powtoon memungkinkan pembuatan animasi yang menakjubkan dibandingkan dengan video tradisional.

Hampir semua fitur dapat diakses dalam satu antarmuka, sehingga Powtoon sangat user-friendly untuk membuat media pendidikan. Dengan memanfaatkan animasi yang disediakan dalam fitur Powtoon diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan proses pembelajaran peserta didik.

b. Kekurangan dan Kelebihan Powtoon

Kelemahan penggunaan penggunaan media Powtoon dalam pembelajaran bergantung pada ketersediaan dukungan teknologi yang perlu disesuaikan dengan sistem dan kondisi yang ada. Ketergantungan ini dapat menghalangi kreativitas dan inovasi jika dibandingkan dengan tipe media pendidikan lainnya. Selain itu, pemanfaatan media Powtoon juga memerlukan bantuan sumber daya manusia yang ahli untuk pengoperasiannya. Di sisi lain, keunggulan media Powtoon berada pada kemampuannya untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan

melibatkan berbagai aspek indra. Media pendidikan yang berbasis Powtoon juga sangat user-friendly.

Melihat dari kelebihan serta kekurangan media Powtoon, dapat disimpulkan bahwa segi kekurangan, penggunaan media Powtoon memerlukan kemampuan khusus untuk dapat menggunakan dan mengoperasikannya dengan efektif. Di sisi lain jika dilihat dari manfaatnya, media Powtoon merupakan inovasi dalam pembelajaran, karena dapat memotivasi siswa untuk lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

c. Manfaat Powtoon

Berikut adalah beberapa manfaat Powtoon yang telah diidentifikasi oleh peneliti:

- 1) Menyampaikan materi dengan lebih jelas agar tidak menyimpang ke pemahaman yang berbeda. Media Powtoon berusaha menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif melalui fitur animasi yang menarik.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan kemampuan indera. Pemanfaatan media pembelajaran memberikan keuntungan yang baik bagi pengajar dalam mengatur tempat agar informasi dapat disampaikan dengan tegas dan terstruktur.
- 3) Materi yang luas bisa dijabarkan lebih sederhana.

d. Tujuan Powtoon

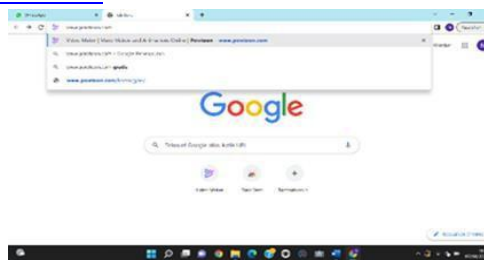
Menurut (Avicena & Syofyan, 2023) Tujuan penggunaan Powtoon untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, motivasi siswa, dan pemahaman

konsep. Powtoon dianggap efektif karena menyajikan materi dengan bahasa yang sederhana dan animasi yang menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami dan tertarik untuk belajar. Selain itu, Powtoon juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan semangat belajar.

e. Langkah -langkah Powtoon

Menurut Anggita dalam (Rizki Arisuci & Utomo, 2024) menjelaskan urutan langkah – langkah menggunakan aplikasi powtoon sebagai berikut

1. Masuk ke Google, kemudian ketik powtoon di kolom search, lalu pilih yang www.Powtoon.com.



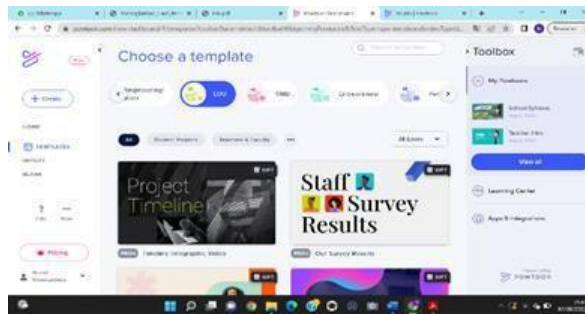
Gambar 2.1 Halaman Google

2. Setelah muncul halaman awal powtoon dengan mengklik sign up apabila belum mempunyai akun, sedangkan yang sudah mempunyai akun dapat mengklik login.



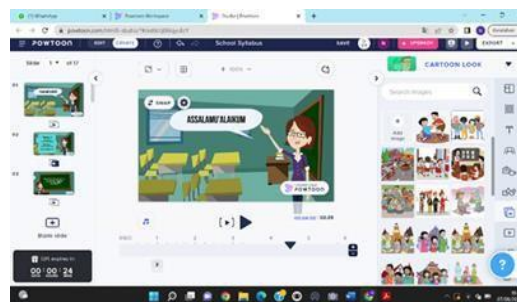
Gambar 2.2 Halaman Sign up

3. Setelah berhasil masuk ke aplikasi powtoon, kalian dapat memilih templat yang free dan cocok dengan video animasi yang akan kalian buat.



Gambar 2.3 Halaman Template

4. Berikut Berikut adalah antarmuka aplikasi Powtoon untuk membuat video presentasi. Di halaman ini, Anda dapat merancang video presentasi sesuai dengan materi yang akan digunakan hingga selesai



Gambar 2.4 Halaman Editing

Berikut adalah tampilan antarmuka aplikasi Powtoon untuk membuat video presentasi. Di sini, Anda dapat menyusun video presentasi sesuai dengan materi yang ingin Anda gunakan hingga selesai.

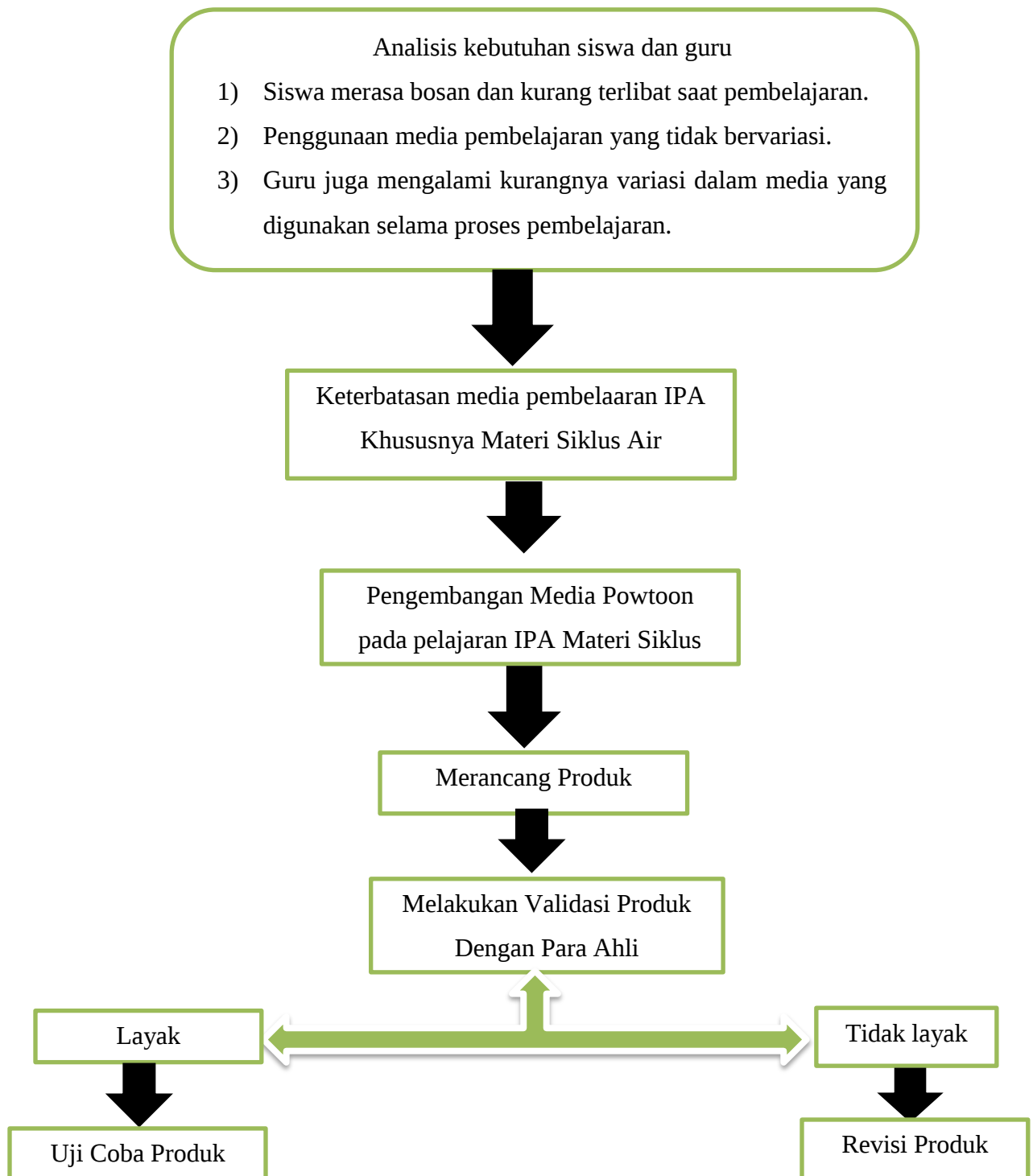
2.2 Kerangka Konseptual

Media pembelajaran adalah salah satu komponen krusial yang dimanfaatkan oleh guru untuk mendukung proses belajar, sehingga sasaran pembelajaran dapat dicapai secara optimal. Dalam wawancara yang dilakukan dengan pengajar kelas Vdi SDS Muhammadiyah 31 Medan, peneliti menemukan bahwa meskipun guru menggunakan media pembelajaran, variasinya masih terbatas. Selain itu, guru

juga mengungkapkan kebingungan dalam memilih Media yang sesuai untuk menjelaskan materi tentang siklus air. Sementara itu, peserta didik membutuhkan pendekatan inovatif, terutama dalam metode penyampaian materi pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan media, sangatlah penting dalam aktivitas pembelajaran di dalam kelas.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting sebagai salah satu faktor penunjang keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Media berfungsi sebagai alat yang diperlukan oleh guru untuk menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Dengan demikian, guru perlu mempertimbangkan pemilihan alat yang tepat selama proses pembelajaran.

Oleh karena itu, pengembangan sarana pembelajaran yang berlandaskan animasi Powtoon perlu dilakukan untuk mendukung proses pembelajaran. Mengingat permasalahan tersebut, peneliti berinisiatif untuk menciptakan media berbasis animasi Powtoon sebagai alternatif untuk mengatasi minimnya variasi media yang tersedia. Media ini akan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Meda



Gambar 2.5 Kerangka Konseptual

2.3 Hipotesis

Menurut Sugiyono (2011:64) yang dikutip oleh Dewi & Suryono (2019) menyatakan bahwa hipotesis merupakan sebuah jawaban sementara untuk pertanyaan yang diajukan dalam penelitian. Karakteristiknya yang bersifat sementara disebabkan oleh fakta bahwa jawaban tersebut hanya berlandaskan pada teori yang relevan dan belum didukung oleh data empiris yang diperoleh melalui pengumpulan informasi.

Sementara itu, Dantes (2012) dalam Zaki & Saiman (2021) menyatakan bahwa hipotesis merupakan sebuah dugaan yang perlu diuji dengan menggunakan informasi untuk diperoleh dari penelitian. Selain itu, hipotesis atau hipotesis dapat diartikan sebagai pernyataan serta bersifat sementara atau kesimpulan sementara, serta anggapan yang bersifat logis tentang suatu populasi (Heryana, 2020).

Berdasarkan uraian para ahli diatas yang menjadi hipotesis dalam penelitian pengembangan ini didasarkan pada rumusan masalah yaitu :

1. Terdapat kevalidan media pembelajaran berbasis animasi *Powtoon* dalam pembelajaran IPAS mengenai materi Siklus Air di Kelas V Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan.
2. Terdapat kepraktisan media pembelajaran berbasis animasi *Powtoon* dalam pembelajaran IPAS tentang materi Siklus Air di Kelas V Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan.
3. Terdapat Pengembangan media pembelajaran menggunakan animasi *Powtoon* untuk pembelajaran IPAS mengenai materi Siklus Air di Kelas V Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Muhammadiyah.

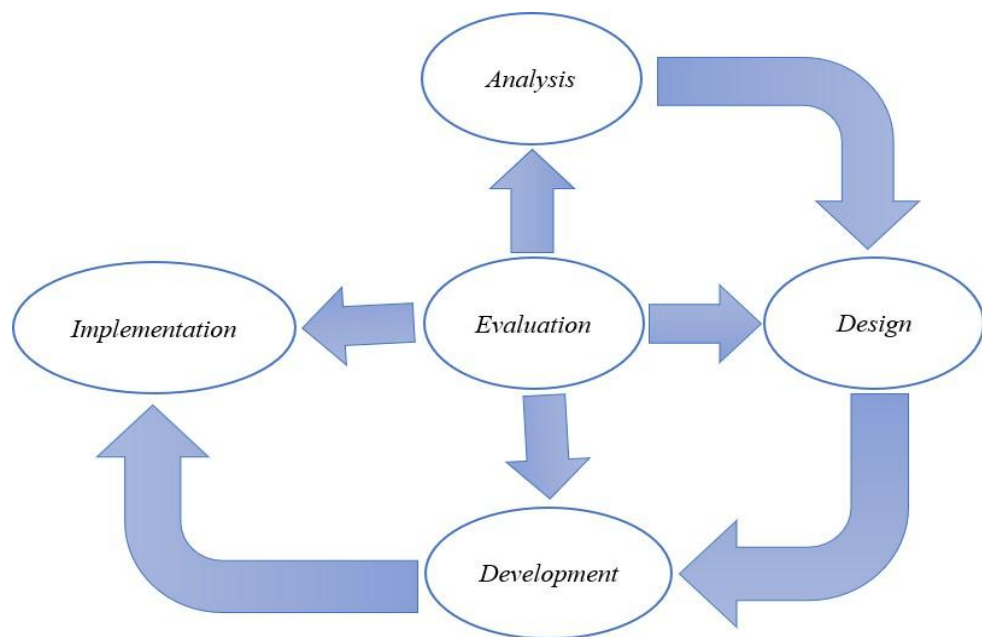
BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Studi Ini termasuk dalam kategori penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang bertujuan untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada agar lebih inovatif melalui proses pengembangan (Kurniawan & Hidayati, 2019).

Dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran diorama ini, digunakan desain model pengembangan ADDIE. Pemilihan model ini didasarkan pada kebutuhan produk pengembangan media pembelajaran yang memerlukan langkah-langkah yang jelas dan bersifat deskriptif. Langkah-langkah pengembangan menurut model ADDIE meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.



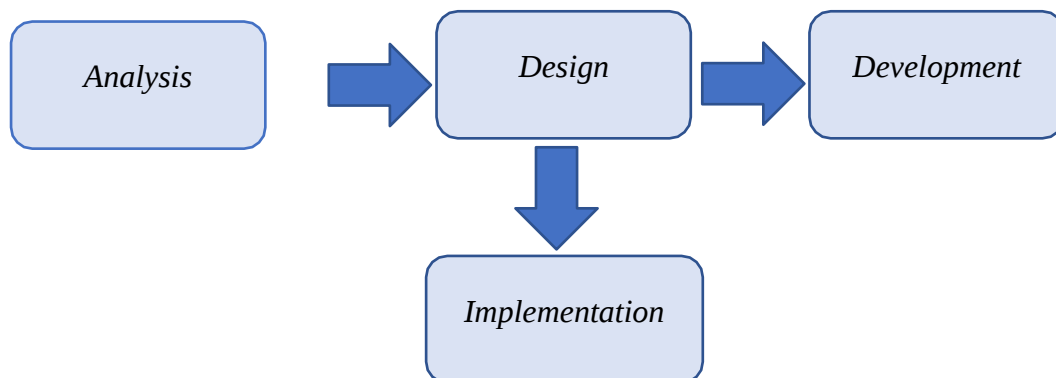
Gambar 3.1 Tahapan ADDIE

Berdasarkan pendapat (Cahyadi (2019), Model ADDIE dijelaskan secara lebih mendetail melalui tahapan-tahapan dalam pengembangannya. Berikut adalah penjelasan mengenai tahapan tersebut:

- 1) **Analysis**, pada tahap ini, kegiatan utama yang dilakukan adalah mengevaluasi kebutuhan untuk pengembangan materi ajar demi mencapai tujuan pembelajaran. Ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam proses pengembangan, antara lain: analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis materi.
- 2) **Design**, pada tahap desain mencakup beberapa rencana pengembangan bahan ajar diantaranya meliputi beberapa kegiatan antara lain penyusunan bahan ajar dalam pembelajaran kontekstual dilakukan dengan memperhatikan kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk menentukan materi pembelajaran yang berlandaskan pada fakta, konsep, prinsip, dan prosedur. Di samping itu, juga mencakup penjadwalan durasi pembelajaran, indikator, dan alat penilaian siswa.
- 3) **Development**, Dalam proses pengembangan materi ajar, terdapat dua tujuan utama yang perlu dicapai. Pertama, menghasilkan atau memperbarui materi ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kedua, memilih materi ajar yang paling efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut.
- 4) **Implementasi**. Pada tahap pelaksanaan dalam penelitian ini, merupakan fase di mana desain bahan ajar yang telah dibuat diterapkan dalam konteks nyata di lingkungan kelas.

- 5) **Evaluasi.** Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi keperluan untuk melakukan revisi atau perbaikan serta menerima umpan balik dari para validator (Syahri & Yusnaidar, 2022)

Namun, dalam studi pengembangan media animasi Powtoon ini, fokus akan diarahkan hanya sampai pada tahap pelaksanaan, di mana produk akan diuji secara langsung sebagai alat pembelajaran di kelas. Mengingat adanya keterbatasan waktu, penelitian ini perlu memfokuskan diri pada tahap pelaksanaan.



Gambar 3.2 Tahapan ADDIE yang dimodifikasi
(Siska & Indah, 2025)

3.2 Tahapan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Studi ini akan dilakukan di Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan Jl. Tj. 4 No.114, Helvetia Tengah Kecamatan Medan Helvetia, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Penelitian ini bertujuan untuk menilai pengembangan media animasi Powtoon, yang akan dilaksanakan di kelas V Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 medan. Studi yang akan dilaksanakan pada semester genap.

3.2.2 Sumber Data Penelitian

a. Subjek Penelitian

Partisipan dalam Studi pengembangan ini melibatkan siswa dari kelas V di Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan, yang terdiri dari 25 siswa, dengan rincian 15 siswa pria dan 10 siswa wanita, ditambah 1 guru yang berperan sebagai wali kelas

b. Objek Penelitian

Pada studi pengembangan ini berfokus pada media yang diteliti animasi Powtoon, yang merupakan hasil dari pengembangan media pembelajaran.

3.2.3 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, digunakan alat pengumpul data berupa kuesioner. Kuesioner tersebut tersebut tersebut akan disampaikan kepada beberapa pakar yang akan menilai kevalidan media yang telah dikembangkan, antara lain ahli materi, ahli desain media serta angket respon siswa dan respon guru.

3.2.4 Analisis Data Penelitian

Data yang diperoleh dari alat penelitian tersebut akan dianalisis lebih mendalam. Proses analisis data dilakukan untuk memberikan penjelasan atau menunjukkan hasil yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan telah ditetapkan validitas hasil yang telah diciptakan, yaitu media pembelajaran yang berbasis animasi Powtoon. Metode analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Uji Validasi

Penguji validitas dalam penelitian ini dilaksanakan dengan membandingkan

total nilai yang diberikan oleh validator pada kuesioner dengan total nilai yang telah ditentukan dalam kuesioner tersebut. Analisis data (validasi kuesioner) dalam penelitian ini menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan : P = Presentase yang diberi
 f = Peroleh skor
 n = Skor maksimum

Agar penghitungan menjadi lebih mudah, berikut adalah kualifikasi yang dapat ditampilkan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 3.1 Presentase Kevalidan

Presentase	Interprestasi
81 – 100 %	Sangat Valid
61 – 80 %	Valid
41 – 60 %	Cukup Valid
21 – 40 %	Kurang Valid
0 – 20 %	Tidak Valid

Sumber : (Samudera, dkk : 2019)

Apabila persentase validitas apabila produk telah mencapai 81-100%, maka produk tersebut tidak memerlukan perubahan.

b. Uji Kepraktisan

Kepraktisan dalam penelitian ini diuji dengan membandingkan total nilai yang diberikan oleh guru dan siswa pada kuesioner dengan nilai yang telah ditentukan dalam kuesioner tersebut. Analisis data (tanggapan kuesioner) dalam penelitian ini dilakukan dengan memanfaatkan rumus berikut

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan: P = Presentase yang diberi

f = Peroleh skor

n = Skor maksimum

Agar penghitungan menjadi lebih sederhana, berikut disajikan kualifikasi yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.2 Presentase Kepraktisan

Presentase	Interprestasi
81 – 100 %	Sangat Praktis
61 – 80 %	Praktis
41 – 60 %	Cukup Praktis
21 – 40 %	Kurang Praktis
0 – 20 %	Tidak Praktis

Sumber : (Samudera, dkk : 2019)

Apabila persentase jika kepraktisan produk telah mencapai 81-100%, maka produk tersebut dinyatakan memenuhi standar yang ditetapkan.

3.3 Rancangan Produk

3.3.1 Pengujian Internal

Pengujian internal adalah tahap awal, para validator yang memiliki keahlian di bidangnya melakukan penilaian. Dalam penelitian ini, terdapat tiga orang validator yang ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Validasi oleh para pakar merupakan langkah untuk menguji validitas produk yang telah dibuat oleh peneliti. Proses validasi ini dilakukan dengan cara meminta masukan dari beberapa ahli, di antaranya adalah:

a. Ahli Materi

Tujuan dari validasi materi bertujuan untuk memberikan masukan dan menilai konten pembelajaran yang telah disusun. Dalam konteks ini, materi yang divalidasi adalah siklus air dalam pembelajaran IPAS, berdasarkan berbagai aspek yang dinilai dan dievaluasi oleh ahli materi. Proses ini dilakukan untuk memastikan bahwa materi yang digunakan sudah sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

b. Ahli Media

Validasi media bertujuan untuk memberikan masukan dan menilai media pembelajaran yang telah dibuat, yaitu media pembelajaran yang berbasis animasi Powtoon. Penilaian dilakukan oleh validator yang merupakan pakar media, berdasarkan aspek kesesuaian media dengan konten materi dan tujuan pembelajaran.

3.3.2 Pengujian Eksternal

Setelah melaksanakan uji internal atau penilaian kelayakan media animasi Powtoon, langkah selanjutnya adalah melakukan ujian eksternal untuk menilai kepraktisan media pembelajaran tersebut di lapangan, salah satu metode yang digunakan adalah dengan menganalisis kuesioner yang disebarkan.

a. Respon Guru

Tanggapan dari pengajar diberikan untuk mengevaluasi efektivitas media animasi *Powtoon* dalam proses pembelajaran. Pengajar mengamati perbedaan dalam proses pembelajaran baik sebelum maupun setelah menggunakan media tersebut. Selain itu, guru juga menilai apakah penggunaan media ini efektif

dalam mencapai sasaran pembelajaran yang telah ditetapkan. Pengajar dapat memberikan penilaian melalui lembar angket yang telah disusun dan disebar oleh peneliti itu.

b. Respon Siswa

Tanggapan dari pengajar diberikan untuk mengevaluasi efektivitas media animasi Powtoon dalam proses pembelajaran. Pengajar mengamati perbedaan dalam proses pembelajaran baik sebelum maupun setelah menggunakan media tersebut. Selain itu, guru juga menilai apakah penggunaan media ini efektif dalam mencapai sasaran pembelajaran yang telah ditetapkan. Pengajar dapat memberikan penilaian melalui lembar angket yang telah disusun dan disebar oleh peneliti itu.

3.4 Tahapan Pengembangan

3.4.1 Pembuatan Produk

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa media video animasi untuk pembelajaran IPAS. Peneliti akan melakukan pembuatan desain pada awalnya, desain penelitian disusun oleh peneliti sendiri, meskipun komponen-komponennya sudah dirancang dengan lengkap dan rinci. Oleh karena itu, produk pengembangan nantinya bisa mengalami perubahan, penambahan, atau pengurangan sesuai dengan hasil validasi dan uji coba yang dilakukan di lapangan, di sekolah. Adapun tahap pembuatan media pembelajaran berbasis animasi *powtoon* yaitu :

a. Alat dan Bahan

1) Alat yang digunakan

Berikut merupakan alat yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran video animasi yang berlandaskan Powtoon untuk materi. Siklus Air:

1. Laptop

Laptop berfungsi sebagai alat untuk melakukan desain, pengeditan, Dan pengembangan aplikasi yang akan digunakan. Proses pengeditan yang dimaksud meliputi pengembangan media pembelajaran berupa video animasi yang menggunakan Powtoon untuk materi Siklus Air, serta penambahan suara jika diperlukan.

2. Jaringan Internet

Jaringan internet berperan sebagai media untuk mengakses situs Powtoon. Saat melakukan pengeditan dan penggunaan Powtoon, diperlukan koneksi internet karena pembuatan video animasi di Powtoon dilakukan secara online. Oleh karena itu, Laptop yang digunakan untuk menyunting media pembelajaran video animasi Powtoon harus terhubung ke internet.

2) Cara Penggunaan Media Pembelajaran *Powtoon* Pada Pembelajaran IPAS

Di abad ke-21 ini, aplikasi Powtoon dapat digunakan oleh guru sebagai alat pembelajaran dan referensi dalam proses mengajar. Dengan demikian, ketika memanfaatkan media dari lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, seringkali muncul kendala dalam kegiatan belajar mengajar, seperti keterbatasan waktu.

Untuk itu, dibutuhkan beberapa alternatif yang efisien waktu, seperti memperlihatkan video pembelajaran kepada siswa melalui proyektor. Dengan pendekatan ini, masalah yang mungkin timbul saat menggunakan lingkungan sekolah sebagai sumber pembelajaran dapat dilakukan dengan cara lebih efisien. Selain itu, penggunaan aplikasi Powtoon dapat membantu peserta didik dalam memahami topik pembelajaran yang disampaikan oleh guru, karena penyajian konten yang lebih menarik (Qurrotaini et al., 2020).

Media dapat mendukung guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Aplikasi Powtoon menyediakan video yang memuat materi yang akan diajarkan. Dengan memanfaatkan Powtoon, proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan suasana belajar menjadi lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3.4.2 Pengujian Lapangan

Pada. Pengujian lapangan untuk penelitian pengembangan Media Animasi Powtoon ini dilaksanakan untuk menilai keefektifan media untuk menjelaskan materi tentang siklus air kepada siswa. Peneliti melakukan uji coba lapangan dengan skala kecil. mengingat terbatasnya waktu yang ada. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi hingga tahap

3.4.3 Uji coba skala kecil

Dalam uji coba skala kecil ini, partisipan penelitian terdiri dari 25 siswa, yaitu semua siswa kelas V, serta satu orang guru yang menjabat sebagai wali kelas V di Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Di medan tersebut, peneliti memanfaatkan media animasi Powtoon pada pembelajaran IPAS terkait materi

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Studi ini dilakukan di Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan, yang berlokasi di Jalan Tanjung 4 Nomor 114, Helvetia Tengah, Kecamatan Medan Helvetia, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji pengembangan media animasi Powtoon, yang akan diterapkan pada kelas V pada semester genap. Penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap, yaitu (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi. Dalam penelitian ini, perhatian utama pengembangan media terfokus pada tahap implementasi, di mana media pembelajaran akan diuji coba pada siswa kelas lima di Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan.

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa di kelas lima Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan. Pada tahap ini, dilakukan analisis yang meliputi evaluasi terhadap kebutuhan peserta didik serta karakteristik siswa.

1. Analisis Kebutuhan

Saat menciptakan media pembelajaran, tentunya diharapkan agar media yang dibuat dapat dimanfaatkan dengan baik secara efektif dan memberikan manfaat bagi siswa, penting untuk memenuhi kebutuhan mereka dalam proses pembelajaran di dalam Pada kelas, tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk

menilai sejauh mana proses pembelajaran di Kelas V Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan.

Di pada tahap ini, peneliti melakukan diskusi dengan guru mengenai masalah-masalah yang ada. Hasil diskusi mengungkapkan adanya masalah terkait media pembelajaran dalam pelajaran IPAS, terutama terkait dengan materi tentang siklus air. Selain itu, siswa menunjukkan minat yang kurang terhadap pelajaran IPAS apabila dibandingkan dengan pelajaran lain, hal ini disebabkan oleh rasa jenuh dan mengantuk selama proses pembelajaran. Situasi ini terjadi akibat kurangnya kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran, di mana biasanya guru hanya menggunakan media sederhana seperti gambar atau poster yang memuat materi yang diajarkan, serta metode pengajaran yang kurang tepat.

Berdasarkan temuan di lapangan, diperlukan pengembangan media pembelajaran dalam bentuk animasi Powtoon mata pelajaran IPA, terutama terkait dengan materi siklus air di kelas V Sekolah Dasar. Dengan demikian, peneliti menciptakan media pembelajaran yang berbasis animasi Powtoon untuk mata pelajaran IPA, khususnya mengenai materi siklus air di kelas V Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan.

2. Analisis Karakteristik Siswa

Analisis karakteristik siswa adalah langkah yang dilakukan oleh peneliti untuk memahami sifat-sifat siswa, yang berfungsi sebagai landasan bagi peneliti dalam merancang media yang akan dibuat. Diharapkan media ini sesuai dengan karakteristik siswa dan dapat meningkatkan minat mereka dalam belajar IPA.

Siswa kelas V Sekolah Dasar, yang berusia antara 10 hingga 12 tahun, cenderung menyukai pembelajaran yang melibatkan permainan agar tidak terasa monoton dan membosankan. Oleh karena itu, Guru harus menyediakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan memastikan bahwa siswa dapat fokus pada media tersebut seolah-olah merupakan kejadian yang nyata.

3. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum adalah langkah krusial dalam pengembangan bahan ajar, berfungsi sebagai acuan untuk menentukan tujuan, materi, dan metode pembelajaran. Dalam pengembangan media *powtoon* tentang siklus air untuk kelas V SD Swasta Muhammaiyyah 31 Medan, analisis ini memastikan materi sesuai dengan standar dan kompetensi kurikulum yang berlaku.

Tabel 4.1 Kompetensi Dasar Dan Indikator Pembelajaran

No	Kompetensi	Indikator
3.7	Memahami konsep siklus air dalam kehidupan sehari-hari.	3.7.1 Menjelaskan tahapan-tahapan siklus air (evaporasi, kodensasi, presipitasi dan infiltrasi). 3.7.2 Diagnosis atau menjelaskan keterkaitan siklus air dengan aktivitas sehari-hari.
4.7	Menerapkan pengetahuan tentang siklus air untuk menjelaskan fenomena alam.	4.7.1 Analisis proses siklus air dalam fenomena tertentu. 4.7.2 Diskusi dampak fenomena terhadap lingkungan dan manusia.

Berdasarkan indikator di atas yang telah ditentukan, kemudian diturunkan menjadi tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan untuk media *powtoon*:

- Dengan menggunakan media *powtoon* sebagai alat pembelajaran, siswa

dapat mengamati dan menjelaskan tahapan siklus air dengan lebih jelas.

- Dengan menggunakan media powtoon sebagai alat pembelajaran, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam diskusi mengenai pengaruh siklus air .

4. Analisis Materi

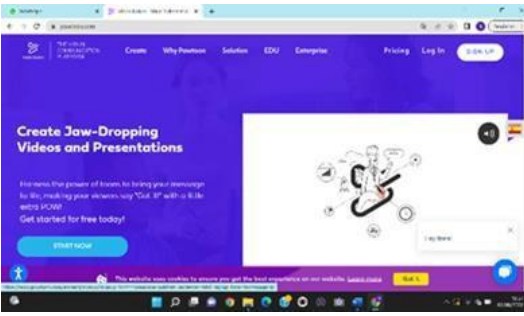
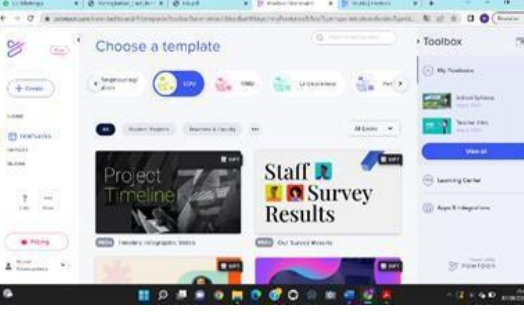
Analisis materi merupakan tahap untuk menetapkan materi apa yang akan dibahas didalam pengembangan media video berbasis powtoon. Materi yang akan disajikan dalam pengembangan ini adalah Masa Akhir Orde Baru.

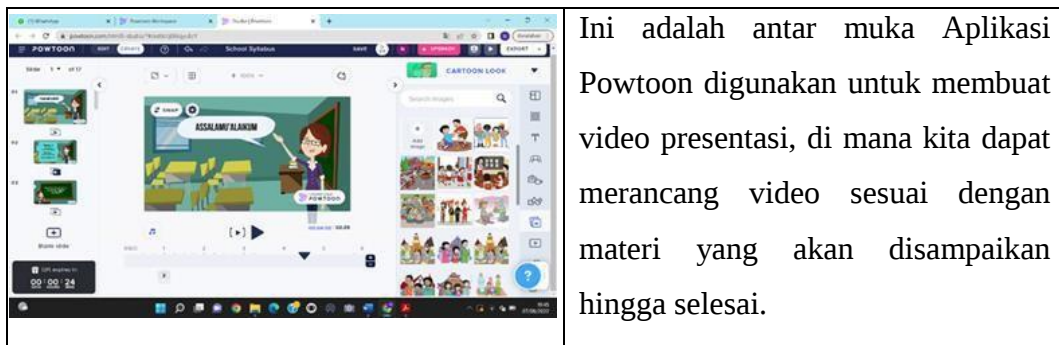
Berdasarkan temuan terdahulu dalam (Wulandari et al., 2024) bahwa Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media video berbasis Powtoon dalam pembelajaran sejarah materi akhir Orde Baru di kelas XII SMAN 1 Bandar Petalangan. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan teknik observasi, dokumentasi, dan angket. Hasil validasi menunjukkan media dinilai “Sangat Layak” oleh ahli materi (88,8%), ahli media (85,45%), guru (96%), serta respon siswa baik dalam kelompok kecil (80%) maupun besar (87,9%). Media ini dinilai menarik dan efektif digunakan dalam pembelajaran sejarah

b. Tahap Desain (*Design*)

1) Merancang Media Powtoon

Tahap kedua dalam model pengembangan ADDIE adalah fase desain. Pada tahap ini, peneliti mulai merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan, yaitu media Powtoon tentang Siklus Air. Dalam penelitian ini, desain produk mencakup penjelasan mengenai tahapan dalam siklus air.

Gambar	Keterangan
	Akses halaman Google, kemudian masukkan www.powtoon.com di kolom alamat pencarian..
	Setelah beranda utama Powtoon muncul seperti yang ditunjukkan pada gambar di bawah ini, jika Anda sudah memiliki akun Powtoon, silakan tekan tombol login. Namun, jika Anda belum memiliki akun, klik "daftar" atau "mulai sekarang".
	Setelah berhasil login, klik opsi Pilih "Template" di bagian kiri. Anda dapat memilih template gratis yang sesuai dengan apa yang ingin Anda ciptakan.
	Berikut adalah tampilan halaman aplikasi Powtoon yang memungkinkan kita untuk Menyusun video presentasi, sehingga kita dapat merancang video sesuai dengan materi yang akan digunakan hingga selesai.



Gambar 4.1 Desain Media Pembelajaran Berbasis Powtoon

2) Menyusun Instrumen

Alat ukur atau penilaian media dirancang untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi produk media yang akan dikembangkan secara sistematis sesuai dengan tujuannya. Instrumen yang divalidasi mencakup: (a) instrumen dari ahli materi, dan (b) instrumen dari ahli desain media. Di sisi lain, instrumen kepraktisan terdiri dari: (a) kuesioner respons guru, dan (b) kuesioner respons siswa.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Di tahap ini, ada dua hal utama yang dibahas terkait dengan validitas media, yaitu: (1) evaluasi dari pakar desain media, dan (2) penilaian dari pakar materi.

1) Validasi Ahli Desain Media

Validasi desain media untuk media pembelajaran yang telah dibuat bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana kesesuaian desain tersebut dengan media pembelajaran dan materi yang diajarkan. Proses validasi ini menggunakan alat yang berupa kuesioner dengan skala penilaian 5 untuk setiap komponen, dengan ketentuan “Sangat Baik = 5”, “Baik = 4”, “Cukup = 3”, “Kurang = 2”, dan “Sangat Kurang = 1”. Berikut adalah evaluasi dari ahli media yang dilakukan melalui kuesioner:

Tabel 4.2 Validasi Ahli Desain Media

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Suci Perwita Sari, M.Pd	33	50	66%	Valid

Menurut hasil validasi yang diberikan oleh ahli desain media, desain yang ditampilkan dinyatakan valid dengan persentase nilai 66% dalam kategori 'valid'. Oleh karena itu, desain dalam pengembangan media ini berhasil mencapai tujuannya untuk mendapatkan umpan balik dari ahli media, sehingga media tersebut sesuai untuk diterapkan dan digunakan dalam proses pembelajaran

2). Validasi Ahli Materi Pembelajaran

Validasi materi untuk media pembelajaran yang telah disusun bertujuan untuk mengevaluasi keselarasan konten dalam media pembelajaran. tersebut. Proses validasi ini dilakukan dengan memanfaatkan instrumen berupa kuesioner, di mana setiap elemen evaluasi dengan menggunakan skala 5 “Sangat Baik = 5”, “Baik = 4”, “Cukup = 3”, “Kurang= 2”, serta “Sangat Kurang = 1”. Evaluasi oleh ahli materi dilakukan melalui kuesioner yang tercantum di bawah ini:

Tabel 4.3 Validasi Ahli Materi

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Desna Netty Tanjung, S,Ag	51	55	93%	Sangat Valid

Menurut hasil validasi materi yang disampaikan oleh para ahli konten yang disajikan dinyatakan Valid dengan persentase nilai 93% dalam kategori 'sangat valid'. Dengan demikian, materi dalam pengembangan media ini berhasil

mencapai tujuannya untuk mendapatkan umpan balik dari ahli materi, sehingga dapat diimplementasikan dan digunakan sebagai alat dalam proses pembelajaran.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada fase penerapan ini, pengembangan media pembelajaran dilakukan animasi Powtoon mengenai Siklus air dilaksanakan pada hari Senin, 24 Februari 2025. Kegiatan proses Ini dimulai pada pertemuan pertama dengan durasi waktu 2 jam pembelajaran dilakukan selama dua sesi, masing-masing 35 menit. Materi yang dibahas adalah siklus air dengan menggunakan media pembelajaran animasi Powtoon. Proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditentukan dalam modul ajar yang telah disusun sebelumnya.



Gambar 4.2 Kegiatan Uji Coba di Kelas

Pada tahap ini, aktivitas yang dilakukan adalah menerapkan media pembelajaran berbasis animasi Powtoon. Implementasi ini bertujuan untuk mengukur efektivitas produk yang telah dibuat. Beberapa langkah dalam implementasi produk adalah sebagai berikut:

- Pengujian produk mencakup pengujian efektivitas bagi pendidik dengan melibatkan satu responden yang berprofesi sebagai guru kelas.
- Pengujian kepraktisan siswa melibatkan 25 (dua puluh lima) responden

yang diambil dari kelas V Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan.

Berikut adalah hasil dari instrumen uji coba angket yang disampaikan kepada guru dan siswa:

1). Hasil Uji Coba Angket Guru

Uji coba kepraktisan media pembelajaran ini dilakukan oleh seorang guru, yaitu wali kelas V B. Hasil dari uji coba kepraktisan tersebut yang dilakukan oleh Pendapat pendidik mengenai media pembelajaran ini memanfaatkan instrumen berupa kuesioner, sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Uji Coba Angket Guru

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Nurintan Harahap,S.Pd	33	50	66%	Praktis

Berdasarkan hasil umpan balik dari guru yang telah diberikan, diperoleh persentase nilai. sebesar 66% dalam kategori "praktis". Sehingga, kepraktisan dalam pengembangan media ini berhasil mencapai tujuannya untuk memperoleh tanggapan dari pengajar sehingga bisa dimanfaatkan sebagai media dalam proses pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan.

2). Hasil Uji Coba Angket Siswa

Pada fase pengujian produk, dilakukan analisis dengan melibatkan 25 orang siswa sebagai responden, yang dilaksanakan di kelas V Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan. Tujuan dari Fase tujuannya adalah untuk meningkatkan kualitas media yang akan dikembangkan sebagai alat pengajaran

yang menarik. Uji coba dilaksanakan sesuai dengan materi pembelajaran yang telah ada ditentukan dalam modul ajar, di mana materi disampaikan menggunakan media pembelajaran Powtoon tentang siklus air, dengan durasi waktu 2 x 35 menit. Uji coba ini dilakukan dengan menyediakan media pembelajaran. Powtoon kepada siswa untuk ditonton dan dipelajari, setelah itu siswa diminta untuk mengisi kuesioner yang digunakan untuk mengevaluasi daya tarik media pembelajaran tersebut. Hasilnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Angket Siswa

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
25 siswa kelas V Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan	1.111	1.250	89%	Sangat Praktis

Dengan demikian, kelayakan yang dinilai dari aspek respons guru mencapai rata-rata 66%, yang tergolong dalam kategori praktis untuk digunakan. Sementara itu, respons siswa terhadap media menunjukkan rata-rata 89%, yang dikategorikan sebagai sangat praktis untuk digunakan

4.2 Pembahasan Hasil

Berdasarkan temuan penelitian, pada bagian ini akan dibahas hasil-hasil yang diperoleh berkaitan dengan media pembelajaran yang telah dirancang. Alat yang telah dibuat berupa sarana pembelajaran berbasis animasi Powtoon, yang disusun sesuai dengan kebutuhan pengajar dan murid di kelas V Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan.

Validasi dilaksanakan pada tahap pengembangan (development), di mana validasi dilakukan untuk menilai kelayakan media sebelum uji coba atau penerapannya dalam proses pembelajaran, yang dilakukan oleh para ahli. Hasil validasi ini diperoleh sebelum uji coba media pembelajaran yang menggunakan animasi Powtoon yang telah dirancang. Berikut adalah hasil umpan balik oleh validator ahli desain media, yang merupakan pengajar di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Ibu Suci Perwita Sari, M.Pd yaitu sebesar 66% dalam kategori 'valid'. Untuk ahli materi, proses validasi dilakukan oleh Ibu Desna Netty Tanjung, S,Ag yang merupakan guru kelas di Sekolah Dasar Muhammadiyah 31 Medan yaitu sebesar 93% dengan kategori “sangat valid”. Berdasarkan hasil evaluasi dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa media diorama pantas digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah melalui proses validasi oleh para ahli, media tersebut akan diuji coba pada siswa, dan pelaksanaan uji coba ini akan dilakukan di kelas V Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan dengan jumlah 25 siswa. Media Powtoon yang dikembangkan berdasarkan model ADDIE, yang meliputi Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Model ADDIE dipilih karena langkah-langkahnya yang terstruktur. Namun, dalam penelitian ini, hanya empat tahap dari penerapan model ADDIE, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, dan Implementasi, hal ini disebabkan oleh terbatasnya waktu dalam pelaksanaan penelitian.

Menurut pengembangan setelah melakukan penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi Powtoon layak digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penilaian dari para ahli, media ini

menunjukkan tingkat kevalidan yang tinggi. Selain itu, nilai kepraktisan yang diberikan oleh guru dan siswa juga tergolong sangat baik. Media Powtoon ini mampu menarik perhatian dan meningkatkan antusiasme siswa terhadap proses pembelajaran yang disajikan. Para peserta didik menemukan hal masih dalam tahap pembelajaran mereka, dan terlihat antusias dengan animasi yang ditampilkan. Media Powtoon membantu *siswa untuk* lebih fokus pada penjelasan guru mengenai materi. Hal ini berdampak pada situasi pembelajaran yang umumnya hanya melibatkan membaca buku dan menyelesaikan soal.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Menurut temuan penelitian mengenai pengembangan alat bantu pembelajaran berbasis animasi Powtoon (siklus air) dalam proses pembelajaran IPAS mengenai materi siklus air pada kelas V, sebagai berikut adalah kesimpulan dari studi ini.

1. Kevalidan media pembelajaran animasi Powtoon diperoleh dari temuan evaluasi yang diadakan pada fase pengembangan. Proses validasi ini dilakukan oleh para ahli yang memiliki pengalaman dalam desain media dan materi. Para validator menyatakan bahwa media tersebut siap untuk diuji coba di kelas. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran Powtoon dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Keabsahan media animasi Powtoon ini terlihat dari hasil evaluasi para pakar. Hasil validasi dari pakar desain media menunjukkan nilai rata-rata sebesar 66%, yang termasuk dalam kategori "valid", sedangkan hasil evaluasi dari pakar materi mendapatkan nilai rata-rata mencapai 93%, yang termasuk dalam kategori "sangat valid", sehingga media pembelajaran berbasis animasi Powtoon dapat digunakan dengan baik.
2. Kepraktisan media dapat dievaluasi melalui percobaan yang dilakukan pada fase penerapan. Penilaian kepraktisan ini dilakukan dengan memanfaatkan survei yang diisi oleh guru dan siswa. Hasil evaluasi dari guru wali kelas terhadap media pembelajaran berbasis animasi Powtoon menunjukkan skor

sebesar 66%, yang berarti masuk dalam kategori "praktis". Sementara itu, hasil evaluasi uji coba media pembelajaran animasi berbasis Powtoon yang digunakan oleh siswa menunjukkan skor keseluruhan dari 25 siswa dengan persentase 89%, yang termasuk dalam kategori 'sangat mudah diterapkan'. Berdasarkan hal ini dapat disimpulkan bahwa produk atau media pembelajaran yang dikembangkan ini pantas digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran IPAS materi siklus air di kelas V Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan.

3. Media pembelajaran *Powtoon* yang dikembangkan berdasarkan model ADDIE, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ADDIE dipilih karena langkah-langkahnya yang sistematis. Pada tahap pengembangan, dilakukan validasi oleh para ahli, yaitu ahli media dan ahli materi, untuk mengetahui hasil validasi. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media *Powtoon* dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Selanjutnya, media ini akan memasuki tahap implementasi atau uji coba, di mana kepraktisannya akan diuji oleh guru dan siswa.

5.2 Saran

Merujuk pada temuan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, peneliti menyampaikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Powtoon* mampu ditingkatkan lebih lanjut menambahkan variasi warna agar kontras dalam video menjadi lebih menarik.

2. Media pembelajaran Powtoon merupakan hasil dari analisis kebutuhan siswa, sehingga diharapkan dapat diterapkan dalam pembelajaran IPAS mengenai proses siklus air, yang akan membantu siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajari.
3. Diperlukan penambahan variasi media pembelajaran yang lebih beragam. Hal ini mencakup pengembangan tambahan pada media pembelajaran guna meningkatkan mutu pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiyahni, F. D., Huda, C., & Listyarini, I. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair and Share Berbantu Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Tematik Integratif. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 7(3), 230–236. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/19394>
- Agustina, N., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9186. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>
- Amanda, O. F. R., & Istianah, F. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA RASI (DIORAMA SIKLUS AIR) PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI SIKLUS AIR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR Abstrak. *Jpgsd*, 10, 1629–1639.
- Aris, I. E., & Afina, F. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Kognitif Ipa Materi Siklus Air Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Kebanyakan Kota Serang*. 03(01), 1–14.
- Avicena, Y., & Syofyan, R. (2023). Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Ekonomi Di Tingkat SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi*, 11(1), 1–8.
- Berbasis Media 3 Dimensi. *Pendiidkan Guru Sekolah Dasar*, 10, 1347–1355. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v10i5.8278>
- Dewi, D. S., & Suryono, B. (2019). Pengaruh Kebijakan Dividen, Kebijakan Hutang, dan Profitabilitas Terhadap Nilai Perusahaan Bambang Suryono. *Jurnal Ilmu Dan Riset Akuntansi*, 8(1), 1–19.
- Dewi, K., & Puspasari, D. (2018). Pengembangan media pembelajaran diorama pada mata pelajaran administrasi humas dan keprotokolan kelas xi apk 3 smkadhikawacana surabaya. *Jurnal Administrasi Perkantoran*, 6, 49–57. *DI SEKOLAH DASAR* (Cetakan Pe). Penebit Aksara Timur.
- Dimensi Terhadap Kemampuan Berpikir Analisis Siswa Pembelajaran Tematik. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 150.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., Tahrir, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). Media Pembelajaran. In F. Sukmawati (Ed.), *Tahta Media Group*.

- Hasanah, A., & Muryanti, E. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Perkembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini*. <https://doi.org/https://doi.org/10.32004/aulad.v2i2.29>
- Heryana, A. (2020). Hipotesis dalam Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan*, 1–16.
- Hilal. (2020). Penggunaan Media Tiga Dimensi Pada Pembelajaran Teknologi dan Komunikasi. *Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer*, 001(06), 1–23.
- Hisbullah, & Selvi, N. (2018). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam*. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>
- <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.17761>
- Jamaludin, U., Priyadi, R. A., & Mulyawati, F. (2023). *Karakteristik Belajar Dan Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar (SD)*. 09(2), 31–41.
- Karimah, R. L., & Alfi, C. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Materi Siklus Air untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis (Siswa Kelas V UPT SDN Jati Tengan 01 Kabupaten Blitar). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(1).
- Kristina, E., Ulliyanti, E., & Syamsiati. (2022). *Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran ipa menggunakan media konkret di sekolah dasar*. 1–11.
- Kumala, F. N. (2016). *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar* (Edisi Pertama). Edisi Infografika.
- Kurniawan, C., & Hidayati. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Siklus Air Dan Dampaknya Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan Untuk Kelas V Sdn Jetis II. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 5(2). <https://doi.org/10.30738/trihayu.v5i2.4929>
- Kusniawati, S., & Subayani, N. W. (2023). Pengembangan Media Diorama (Diorama Siklus Hidrologi) pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 272 Wadeng. *Journal on Education*, 5(3), 10223–10237. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1917>
- Maisoka. (2019). *Struktur berpikir kritis siswa sekolah dasar pada pembelajaran ipa*. April, 205–210.
- Marianah. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Materi Alat Indra Manusia Dengan Pendekatan CTL (Contextual Teaching And Learning) Pada Siswa Kelas IV SDN SEMPUR.

- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka. *Metodik Didaktik*, 18(2), 54–64. <https://doi.org/10.17509/md.v18i2.53304>
- MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174. <https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>
- Misykat*, 03, 171–187.
- Munaamah, A., Andriana, E., & Syachruraji, A. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RUBERGI (RUMAH SUMBER ENERGI)
- Munisah, E. (2020). Pengelolaan Media Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Elsa*, 18(1), 282.
- Mustaqim, I. (2021). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai
- Nurrita, T. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa.
- Nursehah, U., & Ristianingsih, Y. D. (2022). Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Kognitif Ips Materi Kenampakan Alam Dan Buatan Pada Siswa Kelas V Di Sd Negeri Kebanyakan Kecamatan Serang Kota Serang. *Jurnal Primagraha*, 03(01), 29–40.
- Oviani, T. (2019). Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar Negeri 56 Kota Bengkulu. *Penggunaan Media Gambar*, 18 & 22–24.
- Putra, I. K. D., & Suniasih, N. W. (2021). Media Diorama Materi Siklus Air pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 238. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32878>
- Putra, M. I. S., Asiah, S., & Zulfa, A. S. (2022). Pengaruh Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Terhadap Kemampuan Eksperimen Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 28–47.
- Raden Vina Iskandya Putri1, T. A. R. (2023). “Бсп За България” Е Под Номер 1 В Бюлетината За Вота, Герб - С Номер 2, Пп-Дб - С Номер 12. *Peran Kepuasan Nasabah Dalam Memediasi Pengaruh Customer Relationship Marketing Terhadap Loyalitas Nasabah*, 2(3), 310–324. <https://bnr.bg/post/101787017/bsp-za-balgaria-e-pod-nomer-1-v-buletinata-za-vota-gerb-s-nomer-2-pp-db-s-nomer-12>

- Rahman, R., & Fuad, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *DISCOURSE: Indonesian Journal of Social Studies and Education*, 1(1), 75–80. <https://doi.org/10.69875/djosse.v1i1.103>
- Rahmatunnisa, S., Mujtaba, I., Arifin, A. N., Rosidah, N. A., & Fauzan, R. T. (2022). Pengembangan Media Diorama Aquaca (Aqurarium Cuaca) untuk Pemahaman Konsep IPA Materi Proses Terjadinya Hujan Siswa Kelas III SDN Margahayu XIX. *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 3, 1–10. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>.
- Rizki Arisuci, D., & Utomo, E. S. (2024). Pengaruh media pembelajaran aplikasi powtoon terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 3(2), 193–208. <https://doi.org/10.31980/pme.v3i2.1477>
- Salamah, S. (2019). Jurnal Ilm. *Jurnal Ilmu Sosail Dan Pendidikan*, 3(2), 12–21. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/index%0AVol>.
- Samudera, W., Wildan, W., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Development of Chemistry Learning Intruments Based on Reading Questioning and Answering Strategy Mixed with Creative Problem Solving. *Journal of Physics: Conference Series*, 1364(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1364/1/012002>
- Sani, R. A. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Edisi Pert). KENCANA.
- Sari, E., Sumarno, S., & Putri, A. D. S. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Tiga
- Sari, S. P., Aprilia, S., & Khalifatussadiyah. (2020). Penggunaan Metode Make a Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *EJoES (Educational Journal of Elementary School)*, 1(1), 19–24. <https://doi.org/10.30596/ejoes.v1i1.4554>
- Syahri, W., & Yusnaidar. (2022). Pengembangan E-Book Materi Gas Ideal Berbasis Multipel Representasi Menggunakan 3D Pageflip. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 14(1), 1–9. <https://doi.org/10.22437/jisic.v14i1.16506>
- Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Ilmmu Sosial Dan Pendidikan*, 3(2).
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31.

- Wahyuni, S. (2023). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Diorama Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III SD YPI NUR FADHILAH*.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Programan Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Cetakan Pe). Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Wulandari, W., Ahmal, A., & Yuliantoro, Y. (2024). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Materi Masa Akhir Orde Baru Kelas XII SMAN 1 Bandar Petalangan. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 9594–9600. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5904>

Lampiran – Lampiran

Lampiran 1**MODUL AJAR IPAS**

Nama penyusun : Siska Maharani
 NIM : 2102090146
 Nama Sekolah : SDS Muhammadiyah 31 Medan
 Mata Pelajaran : IPAS
 Kelas / Semester : V /

MODUL AJAR IPAS

INFORMASI UMUM PERANGKAT AJAR	
Penyusun	: Siska Maharani
Satuan Pendidikan	: SDS Muhammadiyah 31 Medan
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: IPAS
Kelas/Semester	: V
Unit / Materi Pokok	: Siklus air
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit
TUJUAN PEMBELAJARAN	
• Elemen : Pemahaman IPAS (Sains dan social • Tujuan Pembelajaran: Siswa mengidentifikasi urutan siklus air. • Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran: Siswa mampu mengidentifikasi urutan siklus air. • Konsep Utama: Siklus air	
KOMPETENSI AWAL	
Siswa pada awalnya belum mampu mengidentifikasi urutan siklus air. Setelah pembelajaran siswa mampu mengidentifikasi urutan siklus air.	
PROFIL PELAJAR PANCASILA	
Mandiri dan bernalar kritis.	
SARANA DAN PRASARANA	

Buku IPAS Kelas V, Bagan siklus air
TARGET PESERTA DIDIK
Siswa mampu menjelaskan dan memahami urutan-urutan siklus air.
MODEL PEMBELAJARAN: PBL
MODA PEMBELAJARAN :
Luring
KOMPONEN INTI
Mengidentifikasi urutan siklus air.
PEMAHAMAN BERMAKNA
Siswa memahami materi tentang siklus air melalui media pembelajaran berbasis animasi <i>powtoon</i> .
PERTANYAAN PEMANTIK
1. Mengapa air di bumi ini tidak habis? 2. Apa kamu pernah merebus air di rumah?
KEGIATAN PEMBELAJARAN
Kegiatan Awal (5 menit)
1. Guru mengucapkan salam, dan berdoa Bersama. 2. Guru melakukan presensi kehadiran siswa. 3. Guru mengingatkan siswa tentang pelajaran sebelumnya. 4. Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran hari ini dan menyampaikan tujuan pembelajaran.
Kegiatan inti (55 menit)
1. mengorientasikan siswa pada masalah a. Siswa mengamati gambar siklus air pada buku pelajaran. b. Guru memberikan beberapa pertanyaan berdasarkan gambar. c. Siswa mengamati dan mengidentifikasi gambar. 2. mengorganisasikan kerja siswa a. Siswa menuliskan pada lembar yang disediakan tentang urutan yang sesuai dengan gambar. 3. melakukan penyelidikan atau penelusuran untuk menjawab permasalahan a. Siswa menulis dan mencari tentang urutan siklus air. b. Guru melakukan penilaian dengan memperhatikan sikap siswa. 4. menyusun hasil karya dan mempresentasikannya a. Siswa mempresentasikan hasil kerjanya didepan kelas. 5. melakukan evaluasi dan refleksi proses dan hasil penyelesaian masalah a. Guru menjelaskan materi yang disampaikan. b. Guru melakukan refleksi terhadap materi yang disampaikan.

Kegiatan Akhir (10 menit)
1. Guru melakukan Refleksi pembelajaran dan membahas tugas yang diberikan. 2. Kegiatan ditutup dengan doa bersama.
REFLEKSI PENDIDIK
Media yang disampaikan oleh guru diharapkan bisa memudahkan siswa dalam memahami 3. materi pembelajaran yang dapat menumbuhkan bakat dan penalaran siswa dalam memahami materi pelajaran.
ASESMEN
Penilaian : Sikap dan pengetahuan Bentuk : lembar penilaian sikap, tes tertulis
LAMPIRAN-LAMPIRAN
1. Bahan ajar 2. Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD perlu disiapkan guru dengan menyesuaikan pada permasalahan yang dipelajari dan diselesaikan melalui model PjBL atau PBL (jadi tidak bisa mengandalkan LKPD yang ada di buku siswa atau buku guru yang tidak di skenario dengan PjBL/PBL) 3. Media pembelajaran
DAFTAR PUSTAKA
Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republic Indonesia.2021.Buku IPAS.Jakarta: Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia.

Lampiran 2

MATERI PEMBELAJARAN

Kelas	: V (Lima)
Tema	: 8 / Lingkunga Sahabat Kita
Sub Tema	: 1 / Mengenal Lingkungan dan Upaya Pelestariannya

Daur Air (Siklus Air)

Air merupakan kebutuhan pokok yang sangat dibutuhkan makhluk hidup untuk bertahan hidup. Dengan adanya pergantian musim, menyebabkan terjadinya peristiwa kemarau dan penghujan. Hal itulah yang disebut dengan daur air. Nah kalau begitu mari kita membahas terjadinya daur air, namun sebelum melangkah lebih jauh kita simak terlebih dahulu pengertian dari daur air.

A. Pengertian Daur Air (Siklus Air)

Daur air dikenal juga dengan istilah siklus air yang artinya adalah sirkulasi air dari atmosfer menuju bumi lalu kembali lagi ke atmosfer. Dalam siklus ini, ada banyak tahapan yang harus dilalui seperti kondensasi, presipitasi lalu evaporasi dan transpirasi

Seperti yang diketahui bahwa bumi adalah planet yang permukaannyaterdiri dari perairan dan daratan. Dari kejauhan, akan terlihat bahwa perairan jauh lebih luas dibandingkan dengan daratan. Sumber air di muka bumi sendiri sangatlah bermacam- macam, mulai dari mata air, sungai, danau, laut, samudra, dan lain sebagainya. Jadi tidak mengherankan jika banyak orang yang penasaran dengan siklus air.

B. Fungsi Air

Semua organisme membutuhkan air untuk kehidupannya. Tumbuhan membutuhkan air untuk berfotosintesis. Hasil fotosintesis digunakan organisme lain untuk hidup. Manusia dan hewan membutuhkan air untuk minum. Air menjadi komponen penting dalam mentransfer zat-zat seperti Nitrogen, Hidrogen, Oksigen dan Fosfor dalam siklus biogeokimia. Fungsi-fungsi air antara lain sebagai berikut:

1. Sebagai pelarut
2. Pengatur suhu tubuh
3. Pengatur tekanan osmotik sel
4. Sarana transportasi zat di dalam tubuh (darah)
5. Bahan baku fotosintesis
6. Bagi manusia air digunakan untuk minum, mandi, mencuci, irigasi, pembangkit listrik, dan pariwisata

C. Manfaat Air Bagi Makhluk Hidup

1. Manfaat air bagi manusia, diantaranya yaitu :
 - a. Untuk memasak, makan, minum, mandi dan mencuci.
 - b. Untuk mengairi sawah atau kegiatan pertanian dan perkebunan.
 - c. Untuk kegiatan transportasi di air.
 - d. Untuk keperluan perdagangan, seperti restoran, hotel, industri, dan pabrik.
2. Manfaat air bagi hewan, diantaranya yaitu :
 - a. Untuk makan dan minum.
 - b. Air merupakan habitat hidup untuk beberapa hewan, baik di sungai

ataupun laut. Contohnya ikan.

- c. Untuk menjaga suhu tubuh hewan.
- d. Air bermanfaat untuk mengatur tekanan darah pada hewan.
- e. Air membantu hewan untuk memproduksi susu.

3. Manfaat air bagi tumbuhan, yaitu :

- a. Untuk membantu proses fotosintesis atau pembuatan makanan.
- b. Air merupakan sumber kehidupan bagi tumbuhan.
- c. Air membantu proses pergerakan pada tumbuhan.
- d. Untuk mengangkut zat hara serta nutrisi dari tanah.
- e. Untuk mendorong proses respirasi pada tumbuhan.

Jadi, air sangat dibutuhkan dalam berbagai keperluan, seperti pengaturan suhu tubuh, membantu proses pencernaan dan zat. Air juga dibutuhkan oleh manusia, hewan dan tumbuhan.

Air menjadi salah satu kebutuhan pokok yang sangat penting bagi manusia dan juga lingkungan. Tanpa air, manusia, hewan dan tumbuhan tidak dapat bertahan hidup, dan lingkungan menjadi tidak terawat dan tidak nyaman untuk dihuni.

D. Sumber Air

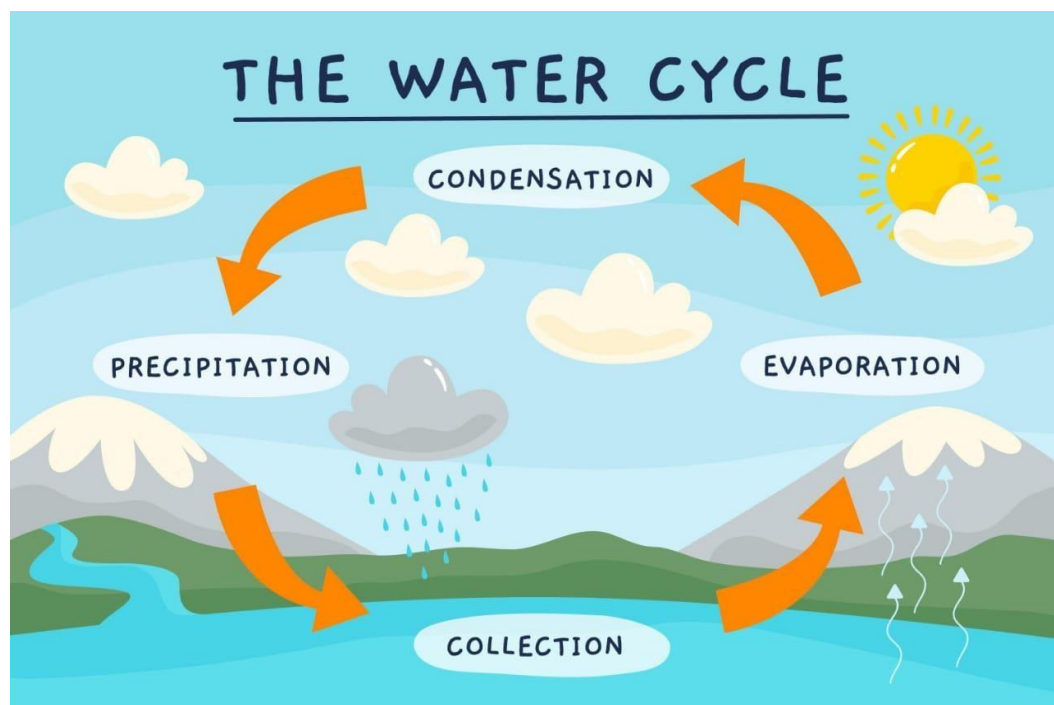
Sumber air adalah sumber daya berupa air yang berguna atau berpotensi bagi manusia di bumi. Adapun sumber air di bumi yaitu :

1. Laut merupakan air yang berasal dari laut atau samudra. Air laut memiliki karakteristik yang berbeda dari air tawar, terutama dalam hal kadar garam, suhu dan kehidupan yang ada didalamnya. Air laut merupakan sumber daya alam yang sangat penting bagi kehidupan

manusia dan makhluk hidup lainnya.

2. Danau merupakan badan air alami berukuran besar yang dikelilingi oleh daratan dan tidak berhubungan dengan laut, kecuali melalui sungai.
3. Sungai adalah aliran air yang besar dan memanjang yang mengalir secara terus- menerus dari hulu (sumber) menuju hilir (muara).
4. Gunung es adalah suatu bongkahan besar es air tawar yang telah terpecah dan mengambang di perairan terbuka.

E. Tahapan Siklus Air



Tahapan siklus air adalah serangkaian proses yang tergabung dan saling berkaitan. Tahapan ini memiliki bentuk memutar sehingga disebut dengan istilah siklus. Siklus air dibedakan menjadi 4 tahapan, yaitu sebagai berikut :

1. *Evaporation* (Evaporasi) atau penguapan adalah proses dimana air yang ada di laut, rawa, danau, samudra dan lainnya menguap akibat adanya

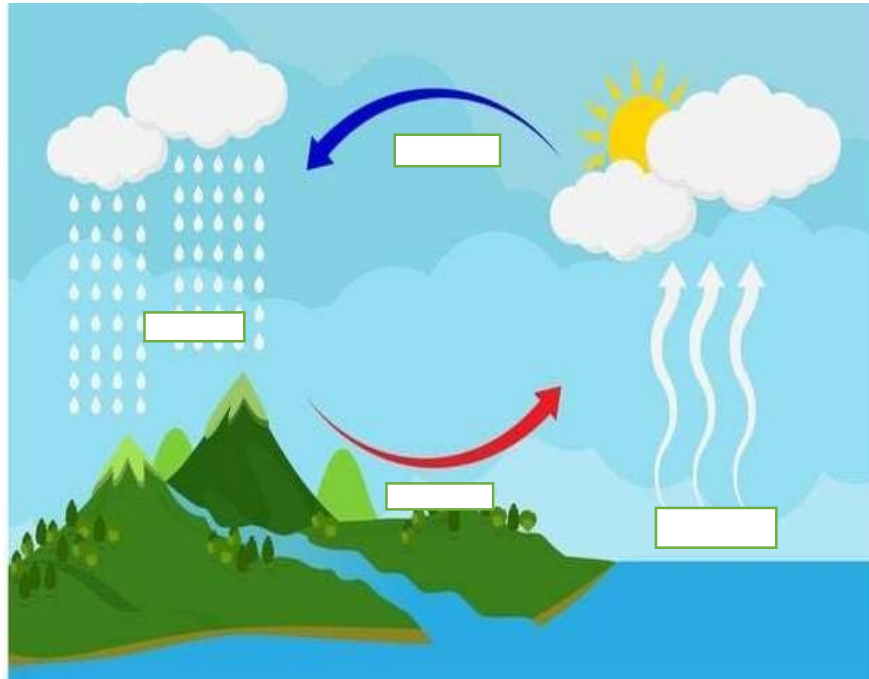
pemanasan sinar matahari. Dalam tahapan ini air diubah menjadi uap air (gas) sehingga bisa naik ke atas atmosfer. Semakin besar energi panas matahari yang sampai ke permukaan bumi, maka laju evaporasi juga akan semakin besar.

2. *Condensation* (Kondensasi) adalah proses berubahnya air menjadi partikel es akibat suhu udara yang rendah hingga akhirnya membentuk awan yang tebal. Ketika air menguap menjadi uap air, ia akan naik ke lapisan atas atmosfer. Di ketinggian tertentu, uap air berubah menjadi partikel es yang berukuran sangat kecil karena pengaruh suhu udara yang rendah. Partikel- partikel es tadi akan saling mendekati satu sama lain, bersatu kemudian membentuk awan dan kabut di langit.
3. *Precipitation* (Presipitasi) adalah proses pencairan awan hingga jatuh menjadi hujan. Awan (uap air yang terkondensasi) kemudian turun ke permukaan bumi sebagai hujan karena pengaruh angin panas atau perubahan suhu. Jadi suhu sangat rendah (di bawah 0°, tetesan air jatuh sebagai salju atau hujan es. Melalui salah satu proses dalam daur air ini, air kemudian masuk kembali ke lapisan litosfer.
4. *Infiltration* (Infiltrasi) adalah proses terakhir dari siklus air yakni setelah hujan, tidak semua air dapat melalui tahap pemanasan. Beberapa di antara mereka bergerak jauh ke dalam tanah. Air ini disebut air infiltrasi. Air merembes ke bawah dan menjadi air tanah kemudian penyerapan air ke dalam tanah.

Lampiran 3**Lembar Kerja Peserta Didik**

Nama :

No absen :



1. Berdasarkan gambar diatas silahkan tulis tahapan-tahapan siklus air pada kotak yang tersedia!
2. Jelaskan arti dari masing-masing siklus!

Lampiran 4 Video Pembelajaran Berbasis Animasi *Powtoon* Tentang Siklus Air

https://youtu.be/nSMX1PrZz_c?si=4bKcLgOxAe2mqm3W

Lampiran 5 Angket Validasi Ahli Media

Angket Validasi Ahli Media

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan

Nama Validator : *Ali Peruk Sni, Mpa.*
 Tanggal : *21 10 2021*
 Profesi : *guru*

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap materi pembelajaran IPAS dengan menggunakan media pembelajaran animasi *powtoon* pada materi yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat 5 (lima) skor dengan keterangan sebagai berikut:
 Skor 5 = Sangat Baik
 Skor 4 = Baik
 Skor 3 = Cukup Baik
 Skor 2 = Kurang Baik
 Skor 1 = Tidak Baik
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media dengan tanda centang terhadap hasil akhir penilaian
6. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

B. Tabel Pernyataan

No.	Aspek Yang Dinilai	1	2	3	4	5
1.	Desain media animasi powtoon tidak mengganggu kejelasan materi			✓		
2.	Kombinasi warna yang digunakan dalam media animasi powtoon		✓			
3.	Desain media animasi powtoon sangat menarik		✓			
4.	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran					✓
5.	Media animasi powtoon mudah dipahami oleh siswa				✓	
6.	Media animasi powtoon sesuai objek dalam materi			✓		
7.	Penggunaan bahasa yang digunakan tepat dan mendukung kemudahan siswa dalam memahami materi			✓		
8.	Media animasi powtoon dapat digunakan sebagai alat alternatif dalam pembelajaran				✓	
9.	Kesesuaian media animasi powtoon sebagai sumber belajar				✓	
10.	Media animasi powtoon dapat menarik perhatian siswa			✓		

C. Kesimpulan

Menurut saya berdasarkan angket penilaian materi diatas terhadap materi pembelajaran IPAS dengan menggunakan media animasi powtoon pada materi siklus air ini dinyatakan :

☐	Layak digunakan tanpa revisi
☒	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
☐	Tidak layak

Komentar/Saran Perbaikan :

perlu adanya perbaikan

Medan, Februari 2025

Ahli Media


(Ruci Perwita Sari, M.Pd.)

Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Materi

LAMPIRAN

Lembar Validasi Ahli Materi

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan

Nama Validator : Desna Netty Tanjung, S.Ag
 Tanggal : Senin, 24 Februari 2025
 Profesi : Guru Kelas

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap materi pembelajaran IPAS dengan menggunakan media pembelajaran animasi *powtoon* pada materi yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat 5 (lima) skor dengan keterangan sebagai berikut:
 Skor 5 = Sangat Baik
 Skor 4 = Baik
 Skor 3 = Cukup Baik
 Skor 2 = Kurang Baik
 Skor 1 = Tidak Baik
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media dengan tanda centang terhadap hasil akhir penilaian
6. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

B. Tabel Pernyataan

No.	Aspek Yang Dinilai	1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian isi materi yang disajikan dalam pembelajaran					✓
2.	Kesesuaian standar kompetensi terhadap indikator pembelajaran					✓
3.	Materi dalam media pembelajaran yang disajikan mudah dipahami				✓	
4.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran				✓	
5.	Materi dalam media animasi powtoon disajikan secara sistematis					✓
6.	Media animasi powtoon membantu siswa untuk mempelajari pembelajaran IPAS					✓
7.	Media animasi powtoon membantu siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran					✓
8.	Media animasi powtoon mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran					✓
9.	Media animasi powtoon sebagai alat bantu pencapaian tujuan pembelajaran					✓
10.	Media animasi powtoon sebagai alat bantu pencapaian tujuan pembelajaran				✓	
11.	Media animasi powtoon dapat				✓	

	digunakan sebagai alternatif media pembelajaran					
--	---	--	--	--	--	--

C. Kesimpulan

Menurut saya berdasarkan angket penilaian materi diatas terhadap materi pembelajaran IPAS dengan menggunakan media animasi powtoon pada materi siklus air ini dinyatakan :

✓	Layak digunakan tanpa revisi
	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak layak

Komentar/Saran Perbaikan :

--

Medan, 24 Februari 2025

Ahli Materi

(Desna Netty Tanjung, S.Ag)

Lampiran 7 Lembar Angket Respon Guru

LEMBAR ANGKET RESPON GURU

A. Identitas Guru

Nama : Nurintan Harahap, S.pd .
 Guru Wali Kelas : VB (Uma)
 Hari/Tanggal : Senin, 24 Februari 2025

B. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum anda mengisi.
2. Jawablah pernyataan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada salah satu pilihan.

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

RR = Ragu-Ragu

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

3. Mohon isi dengan kejujuran.

No.	Aspek Yang Dinilai	SS	S	RR	TS	STS
1.	Desain media animasi powtoon yang disajikan menarik minat siswa dalam belajar			✓		
2.	Susunan kalimat dalam materi mudah dipahami oleh siswa			✓		
3.	Siswa lebih mudah memahami pelajaran dengan menggunakan media animasi powtoon			✓		
4.	Desain materi dalam materi dapat mempermudah siswa dalam memahami isi materi		✓			

5.	Media sudah sesuai dengan kondisi lingkungan sekitar				✓	
6.	Penggunaan bahasa yang digunakan dalam media animasi powtoon mudah dimengerti oleh siswa		✓			
7.	Guru menggunakan media animasi powtoon untuk meningkatkan minat belajar siswa			✓		
8.	Siswa mudah memahami ejaan yang ada pada teks dalam media animasi powtoon			✓		
9.	Guru menggunakan media animasi powtoon sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan pembelajaran		✓			
10.	Penyajian materi dalam media animasi powtoon yang menarik mendorong siswa untuk terlihat aktif dalam proses pembelajaran		✓			

Medan, 24 Februari 2025

Guru Kelas V



(Nurintan Harahap, S.pd.)

Lampiran 8 Lembar Angket Respon Siswa

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

A. Identitas Siswa

Nama : DIFA
 Kelas : 5B
 Hari/Tanggal : Senin-24-2-2025

B. Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama, kelas dan no absen.
2. Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum anda mengisi.
3. Jawablah pernyataan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada salah satu pilihan.
 SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 RR = Ragu-Ragu
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju
4. Mintalah penjelasan pada guru, jika belum jelas.
5. Mohon isi dengan kejujuran.

No.	Aspek Yang Dinilai	SS	S	RR	TS	STS
1.	Media animasi powtoon yang disajikan menarik minat siswa dalam belajar	✓				
2.	Penggunaan kalimat dalam materi mudah dipahami oleh siswa	✓				
3.	Media animasi powtoon mempermudah siswa dalam belajar dan memahami materi	✓				

5.	Media sudah sesuai dengan kondisi lingkungan sekitar				✓	
6.	Penggunaan bahasa yang digunakan dalam media animasi powtoon mudah dimengerti oleh siswa		✓			
7.	Guru menggunakan media animasi powtoon untuk meningkatkan minat belajar siswa			✓		
8.	Siswa mudah memahami ejaan yang ada pada teks dalam media animasi powtoon			✓		
9.	Guru menggunakan media animasi powtoon sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan pembelajaran		✓			
10.	Penyajian materi dalam media animasi powtoon yang menarik mendorong siswa untuk terlihat aktif dalam proses pembelajaran		✓			

Medan, 24 Februari 2025

Guru Kelas V



(Nurin Harahap, Spd.)

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

A. Identitas Siswa

Nama : FATHA HILAH SIMBOLON
 Kelas : 5
 Hari/Tanggal : Senin, 24, 2, 2025

B. Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama, kelas dan no absen.
2. Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum anda mengisi.
3. Jawablah pernyataan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada salah satu pilihan.

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

RR = Ragu-Ragu

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

4. Mintalah penjelasan pada guru, jika belum jelas.
5. Mohon isi dengan kejujuran.

No.	Aspek Yang Dinilai	SS	S	RR	TS	STS
1.	Media animasi powtoon yang disajikan menarik minat siswa dalam belajar		✓			
2.	Penggunaan kalimat dalam materi mudah dipahami oleh siswa			✓		
3.	Media animasi powtoon mempermudah siswa dalam belajar dan memahami materi		✓			

4.	Siswa mudah memahami isi materi yang dijelaskan dalam media pembelajaran			✓		
5.	Media animasi powtoon mampu memberi gambaran kepada siswa tentang materi siklus air		✓			
6.	Kesesuaian gambar dengan kondisi lingkungan					✓
7.	Bahasa yang digunakan dalam media animasi powtoon mudah dimengerti oleh siswa			✓		
8.	Guru menggunakan media pembelajaran powtoon untuk meningkatkan minat belajar siswa	✓				
9.	Materi dalam media animasi powtoon dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa				✓	
10.	Penyajian materi yang menarik mendorong siswa untuk terlihat aktif dalam proses pembelajaran					✓

Lampiran 9

DOKUMENTASI

Uji Coba Media Pembelajaran Berbasis Animasi *Powtoon* Pada Saat Kegiatan Belajar Berlangsung





Lampiran 10 K1



FORM K 1

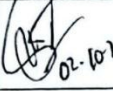
MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Siska Maharani
 N P M : 2102090146
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 120
 IPK : 3,88

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan	
	Hubungan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan	
	Pengaruh Metode Pembelajaran Kolaboratif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 02 Oktober 2024

Hormat Pemohon,


 Siska Maharani

Lampiran 11 K2

FORM K 2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siska Maharani
 NPM : 2102090146
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai :

Dosen Pembimbing : Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 16 oktober 2024
 Hormat Pemohon,

Siska Maharani

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 12 K3



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2965/ II.3-AU//UMSU-02/ F/2024
 Lamp : ---
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
 Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Siska Maharani**
 N P M : 2102090146
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V SD Swasta Muhammadiyah 31 Medan**

Pembimbing : **Indah Pratiwi, S.Pd.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **19 Oktober 2025**

Medan, 16 Rabi'ul Akhir 1446 H
 19 Oktober 2024 M



Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



Lampiran 13 Berita Acara Bimbingan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama : Siska Maharani
 NPM : 2102090146
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi *Powtoon* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
02/10 - 2024	Pengajuan judul	H
19/10 - 2024	Acc judul Proposal	H
22/11 - 2024	Revisi Bab I, penulisan pendapat ahli, identifikasi masalah, rumusan masalah	H
29/11 - 2024	Revisi Bab II & III, instrumen penelitian dan teknik pengumpulan data	H
10/12 - 2024	lengkapi lampiran, dan perbaikan penulisan	H
12/12 - 2024	Acc Seminar	H

Medan, 12 Desember 2024

Diketahui oleh:
 Ketua Prodi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Dosen Pembimbing

Indah Pratiwi, S.Pd, M.Pd.

Lampiran 14 Pengesahan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama : Siska Maharani
 NPM : 2102090146
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi *Powtoon* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diketahui oleh:

Disetujui oleh:
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Dosen Pembimbing

Indah Pratiwi, S.Pd, M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 15 Surat Permohonan

SURAT PERMOHONAN

Medan, 6 Desember 2024

Lamp : Satu Berkas
Hal : Seminar Proposal Skripsi

Yth. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Bismillahirrahmannirrahim
Assalamu'alaikum, Wr. Wb

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

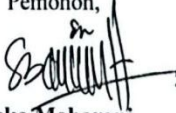
Nama : Siska Maharani
NPM : 2102090146
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi *Powtoon* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan

Sebagai bahan pertimbangan Bapak/Ibu saya lampirkan:

1. Kwintansi Pembayaran Uang Kuliah 1 Lembar (Asli)
2. Kwintansi Pembayaran Uang Seminar 1 Lembar (Asli)
3. Surat Permohonan Sidang Proposal
4. Foto Copy K1, K2, K3
5. Foto Copy Proposal Skripsi yang di Stujui Pembimbing
6. Foto Copy Lembar Pengesahan Proposal
7. Foto Copy Berita Acara Bimbingan Proposal
8. Foto Copy Transkrip Nilai

Demikianlah surat permohonan ini saya sampaikan ke hadapan Bapak/Ibu. Atas kesediaan Bapak/Ibu mengabulkan permohonan ini, saya ucapkan terima kasih.

Wassalam
Pemohon,


Siska Maharani

Lampiran 16 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 JL. Kapten Mochtar Bashri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh Mahasiswa/i di bawah ini :

Nama Lengkap	: Siska Maharani
NPM	: 2102090146
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Proposal	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi <i>Powtoon</i> Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas V Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan

Pada hari Rabu, tanggal 08 Januari, tahun 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

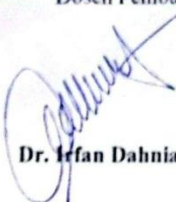
Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing


Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Medan, 16 Januari 2025

Dosen Pembahas


Dr. Irfan Dahniyal, M.Pd.

Diketahui oleh

Ketua Program Studi


Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 17 Surat Keterangan



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

Nama : Siska Maharani
NPM : 2102090146
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi *Powtoon* pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Rabu, Tanggal 08 Bulan Januari Tahun 2025.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, 16 Januari 2025

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Lampiran 18 Berita Acara Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Muchtar Bashri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari Rabu, Tanggal 08 Januari 2025 di selenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Siska Maharani
NPM : 2102090146
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas V Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan

Revisi/Perbaikan

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbaiki paragraf
2.	Konsisten pada penulisan daftar pustaka / kutipan.
3.	Cantumkan keunggulan pada bagian Spesifikasi Produk
4.	Cantumkan sar sumber / teori pada bagian Bab II Model ADDIE

Medan, 06 Januari 2025

Proposal dinyatakan Layak/Tidak Layak* di lanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui
Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Pembahas

Dr. Irfan Dahnil, M.Pd.

Lampiran 19 Berita Acara Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JL. Kapten Muchtar Bashri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari Rabu, Tanggal 08 Januari 2025 di selenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Siska Maharani
NPM : 2102090146
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas V Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan

Revisi/Perbaikan

No	Uraian/Saran Perbaikan
	Mengikuti arahan dan saran dari dosen pembahas.

Medan, 08 Januari 2025

Proposal dinyatakan Layak/Tidak Layak* di lanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui
Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing

Udah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 20 Lembar Pengesahan Proposal



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 JL. Kapten Muchtar Bashri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Pada hari Rabu, Tanggal 08 Januari 2025 di selenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Siska Maharani
 NPM : 2102090146
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas V Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan

Dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

Hasil Seminar Proposal Skripsi

☒ Disetujui
☐ Disetujui Dengan Adanya Perbaikan
☐ Ditolak

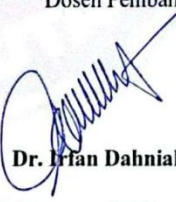
Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing,



Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

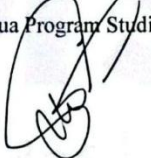
Dosen Pembahas



Dr. Irfan Dahnial, M.Pd.

Diketahui oleh

Ketua Program Studi



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 21 Surat Pernyataan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JL. Kapten Muehtar Bashri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056
Website. <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Siska Maharani
NPM : 2102090146
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi *Powtoon* Pada
Mata Pelajaran IPAS Di Kelas V Sekolah Dasar Swasta
Muhammadiyah 31 Medan

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 diatas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang seminar kembali.

Demikian Surat Pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 15 Januari 2025
Hormat
Yang membuat pernyataan

Siska Maharani

Lampiran 22 Permohonan Riset

Medan, 16 Januari 2025

Hal : Permohonan Riset

Kepada Yth, Ibu Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamualaikum Wr. Wb.

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka mohon kepada Ibu memberi izin kepada saya untuk melakukan penelitian/riset di Fakultas yang Ibu pimpin, Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Siska Maharani
NPM : 2102090146
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi *Powtoon* pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 31 Medan

Demikian hal ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Ibu kami ucapkan terima kasih, Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin

Ketua Program Studi



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

****Peringgal****

Lampiran 23 Balasan Riset



**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
CABANG MUHAMMADIYAH MEDAN HELVETIA
SD MUHAMMADIYAH 31 MEDAN**

NPSN : 10220768

STATUS AKREDITASI : A

Alamat : Jl. Tanjung IV Blok III Perumnas Helvetia Medan

Nomor : 029/SDM-31/II/2025
Hal : Balasan

Medan, 25 Sya'ban 1446 II
24 Februari 2025 M

Kepada Yth,
Dekan FKIP UMSU
di
Tempat

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Dengan Hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tsamariyah Pasaribu, S.Pd.I.
Jabatan : Kepala Sekolah
NBM : 943.864
Unit Kerja : SD Muhammadiyah 31

Menerangkan bahwa:

Nama : Siska Maharani
NPM : 2102090146
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V SD Swasta Muhammadiyah 31 Medan**

Sesuai dengan surat yang kami terima dengan nomor surat **407/II.3-AU/UMSU-02/F/2025** tanggal **10 Februari 2025** dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara telah kami setuju dan sudah mengadakan riset di SD Muhammadiyah 31 dengan judul tersebut diatas.

Demikian surat ini kami sampaikan. Atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.
Wassalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Mengetahui,
Kepala SD Muhammadiyah 31



Lampiran 24 Turnitin

SKRIPSI SISKI MAHARANI 5.docx

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.umsu.ac.id

Internet Source

6%

2

repository.usd.ac.id

Internet Source

<1%

3

Submitted to Program Pascasarjana
Universitas Negeri Yogyakarta

Student Paper

<1%

4

lib.unnes.ac.id

Internet Source

<1%

5

ecampus.iainbatusangkar.ac.id

Internet Source

<1%

6

uad.portalgaruda.org

Internet Source

<1%

7

Agnia Rahmi, Tin Rustini. "Pengembangan
Media Video Animasi Pop-up book Rumah
Adat di Indonesia dalam Pembelajaran IPS di
SD", Aulad: Journal on Early Childhood, 2023

Publication

<1%

8

Submitted to Universitas Muria Kudus

Student Paper

<1%

9

repo.undiksha.ac.id

Internet Source

<1%

10

endangtriana8.blogspot.com

Internet Source

<1%

11

lib.um.ac.id

Internet Source

<1%

12	zombiedoc.com Internet Source	<1 %
13	Salim Salim, La Masi, Wa Ode Fauziah. "STUDENT'S NUMERICAL ABILITY PROFILE REVIEWED BY GENDER", AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan, 2020 Publication	<1 %
14	es.scribd.com Internet Source	<1 %
15	ipa.fmipa.um.ac.id Internet Source	<1 %
16	mafiadoc.com Internet Source	<1 %
17	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1 %
18	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	<1 %
19	spotidoc.com Internet Source	<1 %
20	www.slideshare.net Internet Source	<1 %
21	Yusron Abda'u Ansya, Tania Salsabilla. "Implementasi Model Discovery Learning Berbantuan Powtoon untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS Kelas VI Sekolah Dasar", ISLAMIKA, 2025 Publication	<1 %
22	id.scribd.com Internet Source	<1 %
23	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
24	repository.radenintan.ac.id	

Internet Source

<1 %

25

Ainun Mardia, Vinny Yuliani Sundara.
 "Pengembangan Modul Program Linier
 Berbasis Pembelajaran Mandiri", Edumatica :
 Jurnal Pendidikan Matematika, 2020

Publication

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

Lampiran 25**DAFTAR RIWAYAT HIDUP****1. Data Pribadi**

Nama : Siska Maharani
 NPM : 2102090146
 TTL : Sukarame, 19-06-2003
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat : Desa Sukarame, Dusun Kampung Baru Barat,
 Kabupaten Labuhanbatu Utara
 Anak ke : 1 dari 2 Bersaudara

**2. Data Orang Tua**

Ayah : Ngatemen
 Ibu : Tina Mariana
 Alamat : Desa Sukarame, Dusun Kampung Baru Barat,
 Kabupaten Labuhanbatu Utara

3. Jenjang Pendidikan

Tahun 2008-2009 : TK Aisyiyah Bustanul Athfal Sukarame
 Tahun 2009-2015 : SDN 112288 Sukaramai
 Tahun 2015-2018 : MTs Al-Washliyah Sukarame
 Tahun 2018-2021 : MAS Pesantren Modern Daar Al-Uluum Asahan-Kisaran
 Tahun 2021-2025 : Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas
 Muhammadiyah Sumatera Utara