

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI *POWTOON*
BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
DI KELAS V SDN PASAR PANJANG MAKMUR KECAMATAN
SIMPANG KIRI KOTA SUBULUSSALAM**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

KHAUDA TUNNISA
NPM 1902090249



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2025**

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 13 Februari 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

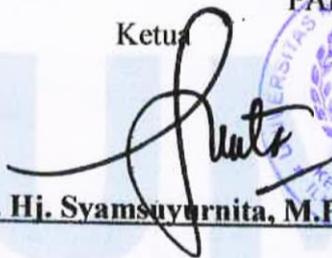
Nama : Khauda Tunnisa
NPM : 1902090249
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Kelas V SDN Pasar Panjang Makmur Kecamatan Simpang Kiri Kota Subulussalam.

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

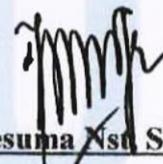
PANITIA PELAKSANA

Ketua



Dra. Hj. Syamsuyarnita, M.Pd.

Sekretaris

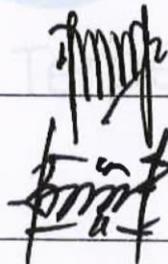


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum
2. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd
3. Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd

1.



2.



3.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Skripsi Sarjana fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

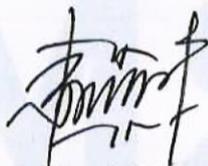
Nama : Khauda Tunnisa
NPM : 1902090249
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik di Kelas V SDN Pasar Panjang Makmur Kecamatan Simpang Kiri Kota Subulussalam.

sudah layak disidangkan.

Medan, 30 Desember 2024

Disetujui oleh:

Pembimbing



Melyani Sari, S.Sos., M.Pd

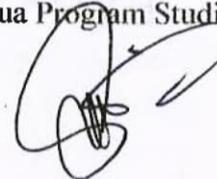
Diketahui oleh:

Dekan

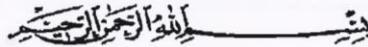


Dra. Hj. Syamsyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi



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



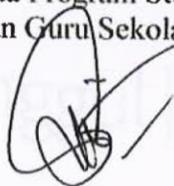
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Khauda Tunnisa
NPM : 1902090249
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik di Kelas V SDN Pasar Panjang Makmur Kecamatan Simpang Kiri Kota Subulussalam

Nama Pembimbing:

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Ket
2/Desember -2024	Perbaikan Penulisan		
9/Desember -2024	Perbaikan abstrak dan Pembahasan Bab IV		
9/Desember -2024	Perbaikan Validasi Uji Kepraktisan oleh siswa		
18/Desember -2024	Perbaikan hasil validasi		
20/Desember -2024	Perbaikan Bab V		
23/Desember -2024	ACE Sidang Skripsi		

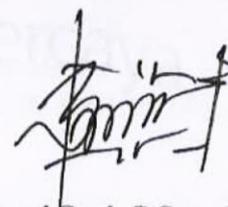
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



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

Medan, 30 Desember 2024

Dosen Pembimbing



Melyani Sari, S.Sos., M.Pd

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Khauda Tunnisa
NPM : 1902090249
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik di Kelas V SDN Pasar Panjang Makmur Kecamatan Simpang Kiri Kota Subulussalam

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik di Kelas V SDN Pasar Panjang Makmur Kecamatan Simpang Kiri Kota Subulussalam” 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.

Yang menyatakan



Khauda Tunnisa
NPM. 1902090249

ABSTRAK

Khauđa Tunnisa, 1902090249 “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V SDN Pasar Panjang Makmur Kecamatan Simpang Kiri Kota Subulussalam”. Skripsi. Medan : Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Pada penelitian ini meliputi penggunaan media pembelajaran *Powtoon* dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran animasi *powtoon* berbasis kearifan lokal untuk materi tematik serta mampu menjadikan peserta didik lebih memahami kearifan lokal, dan tercapainya tujuan pembelajaran di kelas V SDN Pasar panjang Makmur. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau Research & Development (R&D) mengadopsi model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) karena sistematika model ini sederhana, sehingga sesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik dan biasanya digunakan untuk mengembangkan bahan ajar pada pembelajaran di ranah kognitif, efektif dan psikomotorik yang sesuai dengan kurikulum K-13. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Instrumen Validasi Ahli Materi, Instrumen Validasi Ahli Media, Instrumen Validasi Ahli Bahasa, Serta Angket Respon Guru Dan Angket Respon Siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media animasi *Powtoon* berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik khususnya Materi Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat Yang Di Kaitkan Dengan Kota Subulussalam dinyatakan valid dan praktis. Tingkat kevalidan dan kepraktisan media animasi *Powtoon* berbasis kearifan lokal dilihat berdasarkan pada penilaian oleh Validator Media diperoleh nilai —86,6% dengan kriteria —Sangat Validll, Validator Materi —97,6% dengan kriteria —Sangat Validll, Validator Bahasa —76,3% dengan kriteria —Validll, penilaian kepraktisan oleh Guru 92% dengan kriteria —Sangat Validll, dan penilaian kepraktisan Siswa 95,5% dengan kriteria —Sangat Validll, yang artinya media —Layakll untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

Kata Kunci : *Media pembelajaran, Powtoon, kearifan lokal, SDN Pasar panjang Makmur*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum Wr.Wb

Dengan menyebut nama Allah SWT Yang Maha Pengasih dan Penyayang. Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.

Penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V SDN Pasar Panjang Makmur Kecamatan Simpang Kiri Kota Subulussalam”**. Adapun skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dengan kesadaran penuh kerendahan hati, penulis sampaikan bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya dukungan dan bantuan dari semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Pada kesempatan ini penyusun mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP. Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd. Selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Dr. Dewi Kesuma Nasution, S.S, M.Hum. selaku Wakil Dekan I dan Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum. Selaku Wakil Dekan 3 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru

Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

5. Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd. Selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd. Selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah memberikan bimbingan dengan baik hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Seluruh Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Ibu Nuraini, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN Pasar Panjang Makmur dan Seluruh guru SDN Pasar Panjang Makmur yang memberikan izin penulis untuk penyusunan skripsi.
9. Teruntuk cinta pertama dan panutanku, Ayahanda Dedy Tarigan dan pintu surgaku Ibunda Nony. Terima kasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih yang diberikan. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan bangku perkuliahan, namun mereka mampu senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah mendoakan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai meraih gelar sarjana.
10. Teruntuk adik lelaki ku Khairil Adnan, terimakasih telah memberikan motivasi dan selalu mengingatkan untuk terus semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Teruntuk diri sendiri Khauda Tunnisa, terima kasih sudah bisa bertahan sejauh ini dan selalu semangat, tidak pernah menyerah selalu berdoa dan usaha dalam hal apapun.

12. Teruntuk Aidil Syahputra, terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis, terima kasih untuk segala dukungan, serta ikut mendo'akan, sudah mau mendengarkan keluh kesah penulis sepanjang pembuatan skripsi ini, dan senantiasa selalu memberi semangat dan motivasi terhadap penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.

13. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini.

Penulis menyadari adanya keterbatasan didalam penyusunan skripsi. Besar harapan penulis akan saran dan kritik yang bersifat membangun. Akhirnya penulis berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi pembaca sekalian.

Medan, Januari 2025

Penulis

Khanda Tunnisa
1902090249

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Spesifikasi Produk.....	8
BAB II KAJIAN TEORI	
2.1 Kerangka Teoritis.....	9
2.2 Kerangka Konseptual	32
2.3 Hipotesis	34
BAB III PROSEDUR PENELITIAN	
3.1 Metode Penelitian.....	35
3.2 Tahapan Penelitian	37
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	37
3.2.2 Sumber Data Penelitian.....	37
3.2.3 Instrumen Penelitian.....	37
3.2.4 Analisis Data Penelitian	44
3.3 Rancangan Produk	46
3.3.1 Pengujian Internal	46
3.3.2 Pengujian Eksternal.....	47
3.4 Tahapan Pengembangan.....	48
3.4.1 Pembuatan Produk	48

3.4.2 Pengujian Lapangan.....	51
3.5 Jadwal Penelitian.....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Deskripsikan Hasil Penelitian	53
4.2 Pembahasan Penelitian.....	68
BAB V HASIL KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	71
5.2 Saran Pengguna.....	73
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Instrumen Validasi Ahli Materi	38
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Instrumen Validasi Ahli Media	40
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Instrumen Validasi Ahli Bahasa	41
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respon Guru	42
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa.....	43
Tabel 3.6 Rencana Dan Pelaksanaan Penelitian	53
Tabel 4.1 Analisis Kurikulum.....	56
Tabel 4.2 Analisis Materi Pembelajaran	59
Tabel 4.3 Tahap Mendesain Media Pembelajaran Powtoon	63
Tabel 4.4 Hasil Validasi Produk Dari Ahli Media	63
Tabel 4.5 Hasil Validasi Produk Dari Ahli Materi	65
Tabel 4.6 Hasil Validasi Produk Dari Ahli Bahasa.....	67
Tabel 4.7 Hasil Validasi Uji Kepraktisan Oleh Guru	68
Tabel 4.8 Hasil Validasi Uji Kepraktisan Oleh Siswa	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Krangka Berpikir Media Animasi Powtoon Berbasis Kearifan Lokal	33
Gambar 2.1	Halaman Google	50
Gambar 2.2	Halaman Sign Up.....	50
Gambar 2.3	Halaman Template.....	51
Gambar 2.4	Halaman Editing	51

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang terencana agar peserta didik secara mandiri dan aktif mengembangkan potensi diri secara spiritual keagamaan, kepribadian, kecerdasan, pengendalian diri, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya dan masyarakat . Pendidikan tidak terlepas dari peran pendidik yang berperan penting sebagai media pembelajaran yang harus dituntut mampu dalam mewujudkan serta mengayomi masyarakat agar mampu menempuh Pendidikan yang lebih baik. Peserta didik dan pendidik dituntut mampu dalam menggunakan media disekitarnya.

Belajar pada hakikatnya merupakan suatu proses usaha yang dilakukan untuk memperoleh perubahan secara keseluruhan. belajar merupakan suatu perbaikan tingkah laku dan kecakapan manusia atau memperoleh tingkah laku dan kecakapan yang baru. Sedangkan pembelajaran merupakan suatu upaya guru untuk menciptakan kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan siswa melalui proses belajar mengajar. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu rekayasa yang diupayakan untuk membantu peserta didik agar dapat tumbuh berkembang sesuai dengan maksud dan tujuan penciptaannya.

Dalam konteks proses belajar di sekolah atau madrasah, pembelajaran tidak dapat hanya terjadi dengan sendirinya, yakni peserta didik belajar berinteraksi dengan lingkungannya seperti yang terjadi dalam proses belajar mengajar di masyarakat (Saputra & Mampouw, 2022).

Pendidikan merupakan kegiatan yang secara sadar dan sengaja dilakukan untuk menggali potensi diri dari peserta didik serta dapat mengembangkan pengetahuan peserta didik termasuk dengan kreativitasnya sehingga menjadi manusia yang lebih berkarakter dan berkualitas. Tujuan pendidikan mengharuskan peserta didik untuk menjadi pribadi yang lebih kreatif. Memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan produktif. Perkembangan zaman yang begitu pesat menjadikan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi semakin canggih. Secara langsung maupun tidak langsung mampu memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap aspek kehidupan manusia salah satunya pada aspek pendidikan.

Berbagai inovasi dalam meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan harus dilakukan. Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pembelajaran guru dituntut menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif agar mampu mendorong peserta didik dalam mengoptimalkan pembelajaran dikelas. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan pengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu guru mengajar di sekolah. Dengan adanya perkembangan teknologi informasi, terciptanya berbagai pengembangan media pembelajaran yang sesuai untuk materi yang diajarkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Media pembelajaran menjadikan peserta didik akan berimajinasi dan berinovasi sehingga dapat memunculkan inisiatif berpikir dalam upaya memecahkan masalah yang dihadapi. Dengan demikian penggunaan media menjadikan peserta didik akan mudah dalam mengingat, melihat serta mempraktikkan sehingga siswa memiliki pengalaman yang nyata dalam kegiatan pembelajaran. Menurut (Khofifah & Kamalia, 2022) media yang dipilih dan digunakan harus sesuai dengan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran, dikarenakan media merupakan salah satu sarana penting untuk keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran diharapkan mampu membangkitkan aktivitas belajar siswa dan siswa juga akan lebih mudah paham pada materi yang disampaikan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Pasar Panjang Makmur diperoleh informasi bahwa guru tidak melakukan inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran, proses pembelajaran juga terjadi hanya satu arah oleh guru kepada siswa sehingga menjadikan peserta didik cenderung tidak bisa memahami materi yang disampaikan. Guru juga menyampaikan hanya mengajar menggunakan media cetak yaitu buku paket. Serta masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan membosankan, dengan demikian peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Guru harus mengupayakan agar peserta didik memahami materi pelajaran dengan baik. Salah satu upayanya yaitu dengan media pembelajaran yang tepat dan diharapkan dapat meningkatkan semangat dan minat dalam belajar. Menurut (E. F. Putri, 2021)) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan

untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan mahasiswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Kearifan lokal bermula dari pemikiran masyarakat yang dianggap pemikiran yang baik, bagus, yang dijadikan sebagai pegangan hidup rakyat. Kearifan lokal didasari rasa ketentraman, rasa kedamaian, yang dirasakan langsung oleh masyarakat setempat. Adanya aturan-aturan bernilai kearifan lokal membentuk perilaku yang searah dengan adab dan adat yang dipegang oleh masyarakat setempat.

Peneliti bermaksud untuk mengembangkan media video animasi *Powtoon* berbasis kearifan lokal untuk menunjang proses pembelajaran di kelas V SDN Pasar Panjang Makmur. Media video animasi *Powtoon* ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran Tematik dalam pengetahuan siswa terhadap kearifan lokal yang ada disekitarnya. Tujuan penulis mengembangkan media video animasi *Powtoon* ini agar dapat merangsang peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk mengembangkan imajinasi melalui video animasi pembelajaran sehingga proses pembelajaran tidak monoton dan membosankan serta mampu menjadikan peserta didik lebih memahami kearifan lokal, dan diharapkan tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berbasis Animasi *Powtoon* dikelas V SDN Pasar Panjang Makmur dapat menjadikan materi pembelajaran lebih menarik dan inovatif. Adanya animasi serta gabungan musik dan gambar, materi pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa.

Menurut (Febriani Putri, 2021) Animasi *Powtoon* adalah software online yang inovatif dan sederhana yang dapat membuat animasi yang menarik dengan menggunakan video animasi. Media pembelajaran video animasi *Powtoon* berisi

materi pembelajaran tematik yang berkaitan dengan kearifan lokal kota Subulussalam. Video animasi didesain menarik untuk menarik perhatian siswa dalam memahami isi video. Video animasi berisikan penjelasan materi. video animasi berbasis lokal akan dikembangkan dengan bahasa yang mudah di pahami oleh peserta didik, agar peserta didik mampu memahami kearifan lokal yang berkaitan dengan adat istiadat, moral, agama, dan kebudayaan..

Video pembelajaran menggunakan animasi *Powtoon*, dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih hidup sehingga membuat peserta didik tidak merasa bosan. Maka dari itulah peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi terbaru Animasi *Powtoon* pada pembelajaran tematik agar dapat menciptakan suasana belajar yang baru, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa, karena untuk mengetahui bahwa aplikasi ini dapat digunakan sebagai pengembangan media pembelajaran tematik.

Penelitian yang dilakukan oleh Penelitian ini menghasilkan produk media berbantuan Animasi *Powtoon* dengan model CPS yang telah selesai dikembangkan berbentuk video yang dapat dijalankan pada smartphone android dan PC/Laptop. Media dilengkapi dengan uraian materi bangun datar segi empat. Aplikasi ini telah divalidasi oleh validator dan dapat dikategorikan valid dengan hasil penilaian kedua ahli yaitu ahli media dan ahli materi, masing-masing persentase 86,52% dan 86,67% yang berada pada kategori sangat baik. Hasil uji hipotesis data akhir diperoleh hitung = 6,6170 dan tabel = 1,670. maka hitung > tabel, sehingga H_0 ditolak, artinya hasil belajar menggunakan media pembelajaran berbantuan Animasi *Powtoon* dengan model pembelajaran CPS pada mata pelajaran matematika lebih baik daripada pembelajaran konvensional.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya ialah video animasi *powtoon* tidak berbasis kearifan lokal, dan peneliti akan melakukan penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis *powtoon* dengan pembaruan produk terbaru. Berdasarkan penelitian terdahulu, penggunaan media pembelajaran video berbasis Animasi *Powtoon* telah banyak memberikan dampak yang positif dalam pembelajaran. Maka peneliti akan mengembangkan media video berbasis animasi *Powtoon* pada pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal. Memahami kutipan dari permasalahan di atas penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Dikelas V SDN Pasar Panjang Makmur Kec. Simpang Kiri Kota Subulussalam“** perlu untuk dilakukan.

1.2 Identifikasi Masalah

Alasan yang mendorong penulis memilih judul penelitian di atas sebagai berikut :

1. Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran animasi *powtoon* berbasis kearifan lokal dalam proses pembelajaran
2. Metode pembelajaran langsung dengan metode ceramah membuat siswa merasa bosan
3. Materi pembelajaran tidak tersampaikan dengan jelas dan menarik
4. Proses pembelajaran terjadi hanya satu arah oleh guru kepada siswa

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka batasan masalah dalam penelitian ini berfokus pada media pembelajaran Animasi *Powtoon* Berbasis kearifan lokal dan pembelajaran tematik dikelas V SDN Pasar Panjang Makmur.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media video animasi *Powtoon* pada pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal di kelas V SDN Pasar Panjang Makmur?
2. Apakah pengembangan media pembelajaran animasi *Powtoon* berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik di kelas V SDN Pasar Panjang Makmur memiliki kriteria layak?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan pengembangan media pembelajaran animasi *Powtoon* berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik di kelas V SDN Pasar Panjang Makmur memenuhi kriteria praktis?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengembangkan media animasi *Powtoon* berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik di kelas V SDN Pasar Panjang Makmur
2. Untuk mengetahui kelayakan pada pengembangan media pembelajaran animasi *Powtoon* berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik di kelas V SDN Pasar Panjang Makmur

3. Untuk mengetahui kepraktisan terhadap pengembangan media pembelajaran animasi Powtoon berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik di kelas V SDN Pasar Panjang Makmur.

1.6 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal dalam pengembangan ini yaitu :

1. Media pembelajaran berupa video animasi powtoon berbasis kearifan lokal Subulussalam
2. Media pembelajaran ini berdurasi sekitar 5 menit-an.
3. Materi pembelajaran pada media tersebut yaitu materi PKN, Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat yang dikaitkan dengan kearifan lokal kota Subulussalam.
4. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan musik serta gambar berwarna yang dapat menarik perhatian peserta didik.
5. Media ini juga dapat digunakan oleh guru dan peserta didik pada saat proses belajar mengajar.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Kerangka Teoretis

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu “medius” yang secara harafiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. (Jannah et al., 2022) mengemukakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi kejadian, yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini pendidik, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual ataupun verbal.

Media yaitu segala jenis perangkat dan saluran yang digunakan sebagai penyampaian informasi dari asal sumber pesan kepada yang menerima pesan dan dapat menstimulus pikiran, menimbulkan semangat, perhatian, keinginan untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, keterampilan dan wawasan yang sesuai dengan tujuan pesan/informasi yang disampaikan. Media juga disebut sebagai perantara pendidik untuk menyampaikan segala hal atau pesan yang tidak bisa dilihat langsung oleh peserta didik, tetapi secara tidak langsung dapat diilustrasikan melalui media (Wibawa et al., 2021)

Media digunakan untuk menyampaikan informasi kepada penerima pesan. Media komunikasi jelas berkontribusi besar bagi dunia pendidikan. Penerapan media dalam pembelajaran di lingkungan pendidikan pendidik harus menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dengan memanfaatkan suasana belajar yang kreatif, inovatif, dan variatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar.

Media pembelajaran berasal dari dua kata yakni media dan pembelajaran. Istilah media yang merupakan bentuk jamak dari kata medium secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media menurut Olson merupakan medium sebagai teknologi untuk menyajikan, merekam, membagi, dan mendistribusikan informasi melalui rangsangan indra disertai dengan penstrukturan informasi, sedangkan media menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) adalah suatu bentuk dan saluran untuk proses transmisi informasi.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Menurut (Lesdiani et al., 2018) mengemukakan beberapa sumber belajar untuk memberikan dukungan dalam proses pembelajaran siswa diantaranya :

- a. Cetak (buku teks program, buku tugas dan buku pegangan)
- b. Audio (kaset/pita audio, piringan audio dan radio/rekaman siaran)

- c. Audio Cetak (buku latihan dilengkapi rekaman/CD/kaset, gambar/poster dilengkapi audio).
 - d. Proyek visual diam dan proyek audio (film rangkai, film bingkai/slide suara)
 - e. Visual gerak (film bisu)
 - f. Visual gerak dengan audio (film suara, VCD)
 - g. Benda (benda nyata, model tiruan) dan komputer
2. Fungsi Media Pembelajaran

Beberapa fungsi media pembelajaran menurut (Asih & Ujianti, 2021) dalam proses pembelajaran yaitu:

- a. Media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, memiliki arti bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu untuk memperjelas, mempermudah, mempercepat penyampaian pesan atau materi pelajaran kepada peserta didik. Selain itu alat bantu belajar ini memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Media sebagai alat bantu juga diharapkan dapat memberikan stimulus, mempersamakan pengalaman serta pemahaman pesan yang disampaikan dalam pembelajaran.
- b. Media sebagai pengarah dalam pembelajaran. Yang bermaksud bahwa salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai pengarah pesan atau materi yang akan disampaikan, serta kompetensi apa yang akan dikembangkan untuk dimiliki peserta didik.

- c. Media mengurangi verbalisme. Dalam proses pembelajaran sering terjadi peserta didik mengalami verbalisme karena materi yang dijelaskan oleh pendidik bersifat abstrak atau tidak ada wujud, tidak ada contoh nyatanya, sehingga peserta didik hanya bisa mengatakan tapi tidak memahami bentuk dan karakteristik objek tersebut. Dengan demikian media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat yang efektif dalam memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan.
- d. Media mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan tenaga. Yaitu media memungkinkan suatu objek atau peristiwa yang sulit dijangkau untuk ditampilkan didepan kelas dalam bentuk gambar ataupun video.

3. Pemilihan Media Pembelajaran

Beberapa hal-hal penting yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran meskipun caranya berbeda-beda. Namun demikian, tidak dipungkiri untuk mengetahui bahwa setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan yang tentu akan memberikan pengaruh kepada efektivitas program pembelajaran. Sejalan dengan hal ini, pendekatan yang ditempuh adalah mengkaji media pembelajaran sebagai bagian integral dalam proses pendidikan yang kajiannya akan sangat dipengaruhi oleh beberapa hal berikut menurut (Sianipar et al., 2023):

- a. Tujuan atau kompetensi apa yang akan dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran. Dari tujuan ini bisa dianalisis media apa yang cocok untuk mencapai tujuan tersebut.
- b. Materi pembelajaran, yaitu bahan atau kajian apa yang diajarkan pada program pembelajaran tersebut.
- c. Familiaritas media dan karakteristik peserta didik/pendidik, yaitu mengkaji sifat-sifat dan ciri media yang akan digunakan.
- d. Adanya media yang bisa diperbandingkan karena pemilihan media pada dasarnya adalah proses pengambilan keputusan dari sejumlah media yang ada ataupun yang akan didesain atau dikembangkan

Sementara itu, ada 3 tahapan yang harus dilakukan apabila akan merancang atau mendesain media pembelajaran yaitu:

- a. Pembatasan, yaitu mengenai rumusan tujuan atau kompetensi, rancangan media yang akan dikembangkan, beberapa persiapan awal dalam perancangan media yang menyangkut, kompetensi atau tujuan materi/konten, dana dan aspek perancangan lainnya.
- b. Pengembangan, dalam tahap ini sudah dimulai prosedur pembuatan media pembelajaran yang akan dikembangkan.
- c. Evaluasi, yaitu tahap akhir untuk menilai media yang sudah dibuat, setelah melalui uji coba, revisi, dan kajian dengan pihak lain.

Ada beberapa kriteria lain yang harus diperhatikan oleh pendidik saat akan memilih media yang hendak digunakan untuk pembelajaran, kriteria itu adalah:

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin di capai.
- b. Tepat untuk mendukung isi pembelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- c. Praktis, luwes, dan bertahan.
- d. Guru terampil menggunakannya.
- e. Pengelompokan sasaran
- f. Mutu Teknis.

4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut, Purbatua & Tumiyem (2016:32) menyatakan bahwa jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut:

1. Media grafik, sering juga disebut dengan sebutan grafika ataupun grafis media ini termasuk diagram, bagan (chart), grafik, poster, kartun dan komik.
2. Media audio, meliputi pembacaan sajak pengajaran musik, bahasa dan pengajaran melalui radio dan dokumentasi.
3. Media proyeksi, meliputi *slide* atau film strip yang dapat menayangkan, mentransmisikan ataupun mentransparankan satu bentuk kepada bentuk lain.
4. Media audiovisual, adalah media yang dapat didengar, diamati, dipandang, diperhatikan dan dapat mempresentasikan nada-nada suara tertentu dan pergerakan untuk keperluan belajar.

5. Media visual, adalah media pembelajaran yang mengkombinasikan gagasan dan fakta-fakta secara jelas dan kuat melalui perpaduan berbagai ungkapan kata-kata, gambar, angka, grafik, poster dan komik.
6. Media tiga dimensi, yang sering digunakan adalah boneka atau model tiruan berbentuk padat, penampang, *mock-up* dan diorama yang mempunyai ukuran yang sama atau lebih besar, maupun lebih kecil dengan benda sesungguhnya.

Jenis-jenis media pembelajaran berdasarkan penggunaannya dikelompokkan menjadi tiga jenis yaitu media visual, media audio dan media kinestetik menurut Amka (2018: 44-59). Berikut penjelasan dan jenis media tersebut:

- 1) Media visual, yaitu media belajar yang dapat dipantau dengan mata atau indra penglihatan. Berbagai media visual yang sering digunakan dalam pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:
 - a) Gambar atau foto
 - b) Sketsa
 - c) Diagram
 - d) Bagan
 - e) Grafik (*Graphs*)
 - f) Peta dan globe
 - g) Papan planel

2) Media audio, yaitu pembelajaran yang dapat dipantau dengan telinga atau indra pendengaran. Jenis-jenis media yang dikategorikan media audio adalah :

- a) Radio
- b) Laboratorium bahasa

3) Media kinestetik, yaitu media pembelajaran yang penggunaannya dan fungsinya memerlukan sentuhan (Touching) yang dilakukan oleh guru dan peserta didik. Jenis-jenis media yang dikategorikan media kinestetik adalah:

- a) Dramatisasi
- b) Demonstrasi

1. Kelebihan dan Kekurangan Media Video

a. Media video memiliki beberapa kelebihan, yaitu:

- 1. Memberi pesan yang dapat diterima secara lebih merata.
- 2. Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses.
- 3. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- 4. Lebih realistis, dapat diulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan.
- 5. Memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap peserta didik.

b. Media video juga memiliki beberapa kekurangan, yaitu:

- 1. Sebagian peserta didik kurang konsentrasi dalam pembelajaran

2. Sebagian peserta didik kurang aktif dalam berinteraksi dengan dengan materi yang ada pada video, karena mereka menganggap belajar melalui video lebih mudah
3. Penjelasan dari video membuat peserta didik kurang menguasai materi secara rinci, karena dia harus mengingat rincian setiap sesi yang terdapat dalam video
4. Kurangnya penekanan dan pengulangan saat mengajar menggunakan media video.

B. Animasi *Powtoon*

1. Pengertian Animasi *Powtoon*

Animasi *Powtoon* menurut (Jannah et al., 2022) adalah sebuah website yang memungkinkan pengguna membuat video pendek menggunakan fitur-fitur, bank elemen yang tersedia yang telah dilengkapi dengan latar belakang, animasi, musik latar, dan alat peraga. Tampilan Animasi *Powtoon* mirip dengan Power Point, dan layar pengembangan yang familiar bagi pengguna. Animasi *Powtoon* yang memiliki berbagai fitur-fitur pilihan yang lengkap ini dapat memudahkan guru merencanakan materi video yang akan diproduksi.

Animasi *Powtoon* adalah media pembelajaran yang berupa media pembelajaran audio dan visual, dimana media pembelajaran ini lebih memudahkan kita untuk menyampaikan materi pembelajaran dan menjadikan metode pembelajaran menjadi lebih simpel. Animasi *Powtoon* menurut (Lesdiani et al., 2018) adalah layanan secara online dapat diakses gratis maupun berbayar dan fitur yang diberikan rinci dan

lengkap sehingga lebih mudah dalam menyampaikan informasi karena pembuatan yang mudah sebagai paparan yang memiliki animasi menarik diantaranya animasi-animasi benda, gerakan menulis dengan beragam karakter tangan, kartun, dan efek transisi yang lebih nyata dan hidup, hal ini dapat berdampak bagi peserta didik menjadi lebih tertarik dan tidak bosan.

2. Manfaat Animasi *Powtoon*

Manfaat media pembelajaran Animasi *Powtoon* (video player) sebagai berikut:

- a. Media Animasi *Powtoon* dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b. Media Animasi *Powtoon* dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti misalnya: Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, film, bingkai, dan gambar.
- c. Media Animasi *Powtoon* dapat mengatasi gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau high-speed photography.
- d. Media Animasi *Powtoon* dapat mengatasi penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi yang dapat mengatasi sikap pasif dari peserta didik, serta mendorong kegairahan belajar, memungkinkan terjadi interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan, dan memungkinkan peserta didik belajar mandiri menurut kemampuan dan minatnya

3. Kelebihan dan Kelemahan Animasi Powtoon menurut (Sianipar et al., 2023) ialah :

a. Adapun kelebihan pembelajaran Animasi Powtoon ini yaitu:

- a) Mencakup segala aspek indera
- b) Penggunaannya praktis
- c) Dapat digunakan dalam kelompok besar
- d) Lebih variatif dan meningkatkan motivasi dalam belajar
- e) Dapat memberikan feedback atau interaksi langsung antara pendidik dengan peserta didiknya.

b. Kelemahan pembelajaran animasi Powtoon yaitu:

- 1) Bergantung kepada sambungan internet
- 2) Apabila internet tidak stabil atau terputus maka animasi Powtoon akan mengulang kembali ke awal.
- 3) Harus mahir dalam menggunakannya.

C. Kearifan lokal

1. Pengertian kearifan lokal

Kearifan lokal adalah pengetahuan yang digunakan orang dalam menghadapi hidup dilingkungan terkait dengan sistem yang dianut seperti kepercayaan, norma dan budaya dalam mitos dan tradisi yang sudah berlangsung lama. Kearifan lokal yaitu budaya dimasa dahulu dan terus digunakan sebagai pegangan hidup (Fadilah et al.,2020).

Kearifan lokal mengandung arti kearifan setempat yang dimaknai sebagai sebuah ide lokal yang bersifat bijaksana, yang bernilai dan dijadikan tuntunan bagi masyarakat. Sedangkan jika mengkaji pada sudut

pandang ilmu antropologi, istilah kearifan lokal ini mengandung makna sebagai sebuah pengetahuan setempat yaitu kemampuan masyarakat setempat untuk melakukan proses seleksi terhadap masuknya kebudayaan lain yang disesuaikan dengan budaya lokal yang merupakan penciri atau identitas kebudayaan.

Kearifan lokal yang bermula dari sebuah pemikiran masyarakat setempat yang dianggap pemikiran yang bagus dan di jadikan sebagai pegangan hidup rakyat. Kearifan lokal dilandasi berdasarkan rasa ketentraman serta kedamaian yang dirasakan oleh masyarakat setempat. Aturan-aturan dari nilai kearifan lokal tersebut mampu meningkatkan aktivitas masyarakat secara bersama-sama untuk mengarahkan bentuk tingkah laku yang baik. Perilaku yang terbentuk dari nilai kearifan lokal menjadi searah dengan adab dan adat yang dipegang oleh masyarakat setempat. Kebudayaan dari suatu daerah yang berdasarkan persamaan ciri-ciri yang mencolok. Ciri-ciri tersebut tidak hanya membentuk unsur kebudayaan yang abstrak untuk pola sosial ataupun pola budaya.

2. Fungsi Kearifan Lokal

Menurut Nanik Suratmi dalam buku *Multikultural (2022)*, fungsi kearifan lokal adalah:

- 1) Sebagai bentuk konservasi dan pelestarian sumber daya alam
- 2) Pengembangan SDM (Sumber Daya Alam)
- 3) Pengembangan kebudayaan dan ilmu pengetahuan
- 4) Sebagai petuah, kepercayaan, sastra juga pantangan
- 5) Penguat solidaritas masyarakat.

D. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Dalam Kurikulum 2013 kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar kelas I sampai VI dilakukan dengan menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Sedangkan dalam Kurikulum Tahun 2006 (KTSP) pembelajaran tematik dilaksanakan dikelas I sampai III. Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema-tema berdasarkan muatan beberapa mata pelajaran yang dipadukan atau diintegrasikan. Tema merupakan wadah atau wahana untuk mengenalkan berbagai konsep materi kepada anak didik secara menyeluruh. Tematik diberikan dengan maksud menyatukan konten kurikulum dalam unit-unit atau satuan-satuan yang utuh sehingga membuat pembelajaran sarat akan nilai, bermakna dan mudah dipahami oleh siswa (Safrida Napitupulu, 2021)

Secara langsung guru harus dapat menggabungkan pelajaran-pelajaran yang telah dipilih. Sedapat mungkin guru harus menghubungkan tema yang akan digunakan dengan mata pelajaran yang ditentukan. Disini siswa-siswa dituntut untuk berpikir sendiri sebelum ada penjelasan guru untuk mengetahui pengalaman awalnya (Rizkiyanti et al., 2022)

Pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang berangkat dari satu tema/topik tertentu dan kemudian dielaborasi dari berbagai aspek atau ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan disekolah.

Pembelajaran tematik terpadu dipilih pada proses pembelajaran tingkat sekolah dasar karena memiliki karakteristik menarik untuk pengembangan pembelajaran peserta didik. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajari (Ramadhana & Prastowo, 2021)

Dipahami bahwa pembelajaran tematik tidak hanya memakai satu mata pelajaran saja. Melainkan beberapa mata pelajaran dengan menggunakan tema yang mencakup semua mata pelajaran bersangkutan. Hal ini sangat jelas akan membuat siswa menjadi lebih aktif dan berpikir sendiri dalam menemukan hasil dari permasalahan.

2. Tujuan Pembelajaran Tematik

Kemendikbud menjelaskan tujuan pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

- a. Mudah memusatkan perhatian pada suatu tema atau topik tertentu.
- b. Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama.
- c. Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- d. Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan beberapa mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.

- e. Lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam dunia nyata, seperti bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran lain.
- f. Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- g. Guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih dan atau pengayaan.
- h. Budi pekerti dan moral siswa dapat ditumbuh kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

3. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Sebagai suatu model pembelajaran di Sekolah Dasar, Pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

- a. Berpusat pada siswa.

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa. Hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, yaitu memberikan kemudahan-kemudahan pada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

- b. Memberikan pengalaman langsung.

Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung pada siswa. Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

- c. Pemisahan mata pelajaran yang tidak begitu jelas.

Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan pada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

- d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran.

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

- e. Bersifat Fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.

- f. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.

- g. Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.
 - h. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan
4. Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik
- a. Keunggulan Pembelajaran Tematik

Dalam pelaksanaan pembelajaran yang memanfaatkan tema ini, akan diperoleh beberapa manfaat, yaitu:

- 1) Dapat mengurangi overlapping antara berbagai mata pelajaran, karena mata pelajaran disajikan dalam satu unit.
- 2) Menghemat pelaksanaan pembelajaran terutama dari segi waktu, karena pembelajaran tematik dilaksanakan secara terpadu antara beberapa mata pelajaran.
- 3) Anak didik mampu melihat hubungan-hubungan yang bermakna sebab isi/materi pembelajaran lebih berperan sebagai saran atau alat, bukan tujuan akhir.
- 4) Pembelajaran menjadi holistik dan menyeluruh akumulasi pengetahuan dan pengaman anak didik tidak tersegmentasi pada disiplin ilmu atau mata pelajaran tertentu, sehingga anak didik akan mendapat pengertian mengenai proses dan materi yang saling berkaitan antara satu sama lain.
- 5) Keterkaitan antara satu mata pelajaran dengan lainnya akan menguatkan konsep yang telah dikuasai anak didik, karena didukung dengan pandangan dari berbagai perspektif.

b. Kelemahan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik selain mempunyai keunggulan-keunggulan juga mengandung kelemahan-kelemahan. Kelemahan yang mencolok dalam pembelajaran tematik antara lain :

1. Pembelajaran menjadi lebih kompleks dan menuntut guru untuk mempersiapkan diri sedemikian rupa supaya ia dapat melaksanakannya dengan baik.
2. Persiapan yang harus dilakukan oleh guru pun lebih lama. Guru harus merancang pembelajaran tematik dengan memerhatikan keterkaitan antara berbagai pokok materi tersebar di beberapa mata pelajaran
3. Menuntut penyediaan alat, bahan, sarana dan prasarana untuk berbagai mata pelajaran yang dipadukan secara serentak. Pembelajaran tematik berlangsung dalam satu atau beberapa session. Pada tiap session dibahas beberapa pokok dari beberapa mata pelajaran, sehingga alat, bahan, sarana dan prasarana harus tersedia sesuai dengan pokok-pokok mata pelajaran yang disajikan.

E. Materi Pembelajaran Tematik

Dalam pengembangan media pembelajaran animasi powtoon peneliti menggunakan media pembelajaran dengan menerapkan materi PKN, Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat yang dikaitkan dengan kearifan lokal kota Subulussalam. Dalam pembelajaran keberagaman sosial budaya masyarakat kota Subulussalam ini lingkungan mempunyai peranan sangat

penting, karena seharusnya peserta didik tidak hanya belajar di dalam kelas. Tetapi, harus terjun langsung kelapangan untuk mengetahui bagaimana budaya dan sosial yang terlihat dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam kehidupan sehari-hari tentunya kita akan bertemu dengan keanekaragaman. Untuk menerapkan nilai-nilai Bhineka Tungga Ika, kita tidak perlu berselisih hanya karena adanya perbedaan. Kita harus mensyukuri perbedaan dengan cara menghormati dan menghargai teman-teman. Dengan begitu, perbedaan justru akan membuat hidup kita semakin indah.

Menurut Faridah Hanum dan Setya Raharja (2011:114) dalam kutipan (Anggeriani & Paksi, 2019) mengungkapkan bahwa keberagaman itu berpengaruh terhadap tingkah laku, sikap, serta pola pikir manusia. Sehingga manusia memiliki cara-cara (*usage*), kebiasaan (*folk ways*), aturan-aturan (*mores*) atau bahkan adat istiadat (*customs*) yang berbeda satu sama lain. Keragaman di Indonesia dapat di lihat dari banyaknya ras, bahasa daerah serta budaya yang beragam. Dari segi agama masyarakat Indonesia juga memiliki banyak variasi agama yang dapat dianut oleh setiap masyarakat. Sedangkan budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa sansekerta yaitu *buddhayah*. Kata tersebut merupakan suatu bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal), dianggap sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Menurut kosa kata dalam bahasa inggris kebudayaan disebut sebagai *culture*. *Culture* berasal dari kata latin *colere*, yaitu mengolah atau mengerjakan. Kata *culture* juga sering diterjemahkan sebagai “kultur” dalam bahasa Indonesia.

Budaya nusantara mesti diangkat dan dikenalkan terlebih budaya daerah sendiri sebagai kearifan lokal yang mesti dijaga dan dilestarikan. Kota

Subulussalam masyarakat multi etnis, berbeda agama, golongan serta budaya. Subulussalam memiliki adat dan budaya yang masih dilestarikan hingga saat ini. Salah satunya yaitu tradisi Mangan Mekhadat atau kenduri adat yang dimana pesertanya mulai tingkat pemangku adat, raja hingga masyarakat. Tradisi mangan mekhadat hanya dilakukan pada dua momen tertentu. Seperti pesta perkawinan secara adat dan sunat rasul secara adat. Subulussalam juga mempunyai tari tradisional yang disebut Tari Dampeng, tarian ini merupakan salah satu persembahan biasa dipertunjukkan pada acara pernikahan, sunat rasul dan upacara penyambutan tamu kehormatan.

Pakaian adat Subulussalam digunakan pada saat prosesi pernikahan, penyambutan tamu dan acara adat lainnya. Pakaian adat tersebut mengandung banyak arti dan filosofi, yaitu seperti baju pengantin pria terdiri atas baju jubah berwarna merah mempunyai sulaman pada bagian depan, kerah leher dan ujung lengan. Selanjutnya kemeja putih polos digunakan bagian dalam sebelum menggunakan jubah, kain songket (ikat pinggang) topi bunga mekhaleh, celana panjang, tongkat dan sapu tangan beserta kunci-kunci. Sedangkan baju pengantin wanita menggunakan model baju yang dipakai istri Syeikh Abdurrauf. Baju ini tertutup dada misenembung lalu berselendang diatas bahu, dan kepala ditutup dengan sanggul (sanggol).

Pengantin wanita mengenakan model kebaya, pada bagian kepala terdapat sanggul dengan warna kuning, putih, merah, hijau, dan hitam. Pada bagian dada terdapat aksesoris diantaranya rantai cemata, paun ringgit, paun rupiah, rantai ujung lantai (giwang), dekhakham, buah mengkel. Pada lengan bagian kanan ada keheng dan kiri ada sawek serta dipergelangan tangan

kanan dan kiri terdapat utas cemata. Selain itu pada pengantin wanita melingkar empat cincin dijemarinya diantaranya cincin unggas di kelingking, kuli cekhi dijari manis, cangge dijari tengah dan tonjong di telunjuk.

Subulussalam juga terkenal dengan ragam kuliner khas yang menggugah selera. Penggunaan bumbu rempah dan cara pengolahannya yang unik menghasilkan cita rasa khas nusantara yang kental, ada dua makanan tradisional unik merupakan makanan legendaris warisan leluhur. seperti Nditak yang terbuat dari beras yang ditumbuk, gula, garam dan kelapa parut, nditak disajikan pada saat setiap acara syukuran kelahiran. Sedangkan Pelleng, sekilas terlihat seperti nasi kuning, menu ini disajikan dalam acara adat saat melepas kerabat yang hendak merantau, membuka ladang, hingga panen raya. Bahan utamanya yaitu beras dan ayam kampung yang dimasak bumbu gulai.

Menghormati keberagaman juga terbagi menjadi tiga yaitu : a). Menghormati keberagaman agama, contohnya seperti melaksanakan ajaran agama dengan baik, tidak memaksakan agama kepada orang lain, tidak memandang rendah agama lain. b). Menghormati keberagaman suku, contohnya seperti menerima suku lain dalam pergaulan sehari hari, menambah pengetahuan tentang suku-suku di Indonesia, tidak menganggap suku sendiri yang paling unggul. c). Menghormati keberagaman sosial budaya, contohnya seperti melestarikan seni pertunjukan tradisional, menghargai kebudayaan suku lain, menghormati kelompok lain yang menjalankan adat istiadat.

Bentuk-bentuk keragaman sosial di Indonesia yaitu terdiri dari keragaman suku : Negara Indonesia berbentuk kepulauan sehingga masyarakat berkelompok sesuai dengan tempat tinggalnya, suatu suku memiliki ciri fisik, budaya, bahasa adat istiadat yang sama. Contohnya seperti suku Minang, (Sumatera Barat), Dayak (Kalimantan), Toraja (Sulawesi Selatan), Sunda (Jawa Barat), Jawa (Jawa Tengah), Asmat (Papua), Betawi (DKI Jakarta). Keberagaman agama : Indonesia memiliki 6 agama resmi yaitu Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Budha, Konghucu. dan Keragaman mata pencaharian : Mata pencarian di Indonesia bergantung pada kenampakan alam di wilayah tersebut. Masyarakat pesisir umumnya bermata pencaharian nelayan.

Sedangkan bentuk-bentuk keberagaman budaya di Indonesia yaitu terdiri dari rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, alat musik tradisional dan senjata tradisional.

F. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan Bastiar Ismail Adkhar dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Animasi Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam *Dish Labschool Unnes*” dan hasil penelitian ini dimulai dari tahapan dalam pengembangan media video pembelajaran berbasis animasi Powtoon ini dimulai dari menganalisis terlebih dahulu potensi dan masalah, pengumpulan data dan materi produk, desain naskah dan produk media video animasi pembelajaran, pengujian, revisi , validasi, implementasi di sekolah yang diteliti kemudian

dievaluasi. Media video animasi pembelajaran berbasis animasi Powtoon berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk kelas II SD mata pelajaran IPA pokok bahasan mengenal bagian hewan dan tumbuhan di SD LABSCHOOL UNNES.

2. Penelitian yang dilakukan Siti Musarofah dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Bermuatan Ayat Al-Qur’an Dengan Output Youtube” dan hasil penelitiannya adalah para validator mengenai media pembelajaran berupa video animasi bermuatan ayat Al-Qur’an dengan output Youtube berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, ahli agama didapatkan persentase sebesar 85,27%, 90,41%, 83,75% dengan kategori sangat baik dan interpretasi respon guru sebesar 83,64% dengan kategori sangat setuju, sehingga media pembelajaran berupa video animasi bermuatan ayat Al-Qur’an dengan output Youtube sangat baik digunakan pada proses pembelajaran. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran berupa video animasi bermuatan ayat Al-Qur’an dengan output Youtube sangat setuju dengan persentase rata-rata dalam uji coba kelompok kecil diperoleh skor rata-rata yakni 74,01% dan dalam uji coba lapangan diperoleh skor rata-rata yakni 81,30%
3. Penelitian yang dilakukan Rio Dwi Andana Adi Massana dengan judul “Pengembangan Produk Bermedia Animasi *Powtoon* Untuk Materi Teks Eksposisi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kalasan”. Dan hasil penelitiannya adalah penilaian ahli media memperoleh skor

penilaian rata-rata sebesar 4,8 dan presentasi 97,5% dengan kategori “Sangat Layak”. Validasi materi dilakukan dosen ahli dalam bidang pragmatik. Penilaian ahli materi memperoleh skor penilaian rata-rata sebesar 4,3 dan presentasi 86% dengan kategori “Sangat Layak”

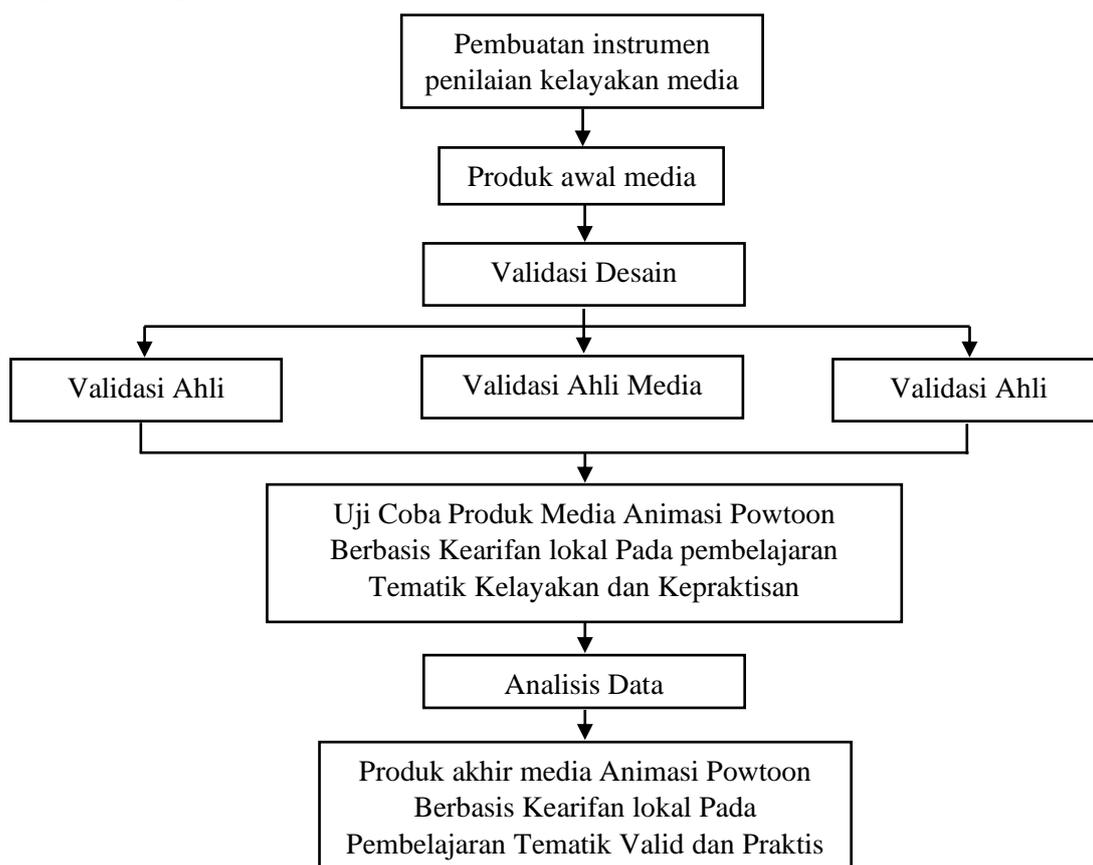
Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti diatas terbukti bahwa aplikasi Animasi Powtoon yang efektif dan efisien menunjang respon yang baik dari peserta didik, namun pengembangan oleh para ahli diatas belum ada yang meneliti terkait pengembangan animasi Powtoon pada pembelajaran tematik, sehingga menurut peneliti aplikasi Animasi Powtoon yang memiliki banyak fitur didalamnya akan bermanfaat dalam proses pembelajaran tematik bagi peserta didik. Peneliti akan melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Video Animasi Powtoon Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik di Kelas V SDN Pasar Panjang Makmur.

Kerangka Konseptual

Pada latar belakang masalah yang telah dipaparkan mengenai Pra Penelitian bahwasanya pada harapan proses pembelajaran peserta didik tidak sesuai dengan yang diharapkan, yang diduga karena pembelajarannya kurang menarik dan para guru hanya mengandalkan buku pedoman yang tersedia dari pemerintah tanpa adanya inovasi lain untuk mengembangkan media pembelajaran. Dengan berlandaskan pada rumusan masalah, landasan teori dan hasil penelitian yang relevan diatas maka diperlukan solusi yang tepat dengan cara mengembangkan media video animasi Powtoon berbasis kearifan lokal yang mampu membuat peserta didik merasa tidak bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Pengembangan video pembelajaran animasi Powtoon berbasis kearifan lokal, diawali peneliti dengan mempelajari potensi dan masalah yang didapat, kedua mengumpulkan data pendukung, ketiga mendesain produk, keempat validasi desain dengan beberapa ahli yaitu ahli media, bahasa, dan materi, untuk mengetahui keakuratan isi video pembelajaran, kelima perbaikan desain produk yang telah divalidasi dan produk di uji cobakan di lapangan. Berdasarkan pemaparan diatas peneliti bertujuan mengembangkan suatu video animasi Powtoon pada pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal sebagai kebutuhan peserta didik agar lebih baik dan diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam memahami pembelajaran terutama pada pembelajaran tematik, yang sering kali dianggap sulit dan membosankan.

Di bawah ini rangka berpikir penelitian yang didesain dalam bentuk gambar, yaitu sebagai berikut:



Gambar 1.1 Krangka Berpikir Media Animasi Powtoon Berbasis Kearifan Lokal

Hipotesis

Sugiyono,2011:64 (dewi & Suryono,2019) menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Bersifat sementara karena jawaban yang diberikan hanya didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Hipotesis dalam penelitian pengembangan ini didasarkan pada rumusan masalah yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran animasi Powtoon berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik di kelas V SDN Pasar Panjang Makmur memiliki kriteria layak.
2. Pengembangan media pembelajaran animasi Powtoon berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik di kelas V SDN Pasar Panjang Makmur memenuhi kriteria praktis.

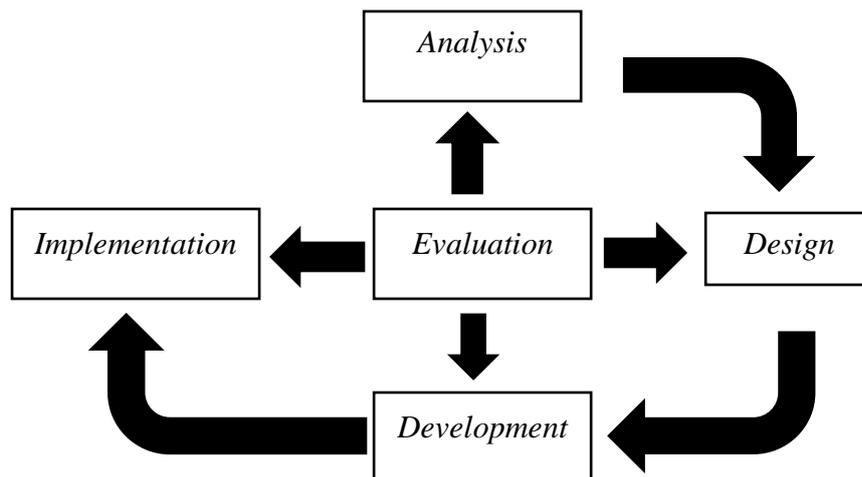
BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada menjadi produk dengan sesuatu yang baru melalui adanya pengembangan (Kurniawan & Hidayati, 2019).

Pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran animasi Powtoon berbasis kearifan lokal ini menggunakan desain model pengembangan ADDIE. Alasan menggunakan model ini karena produk pengembangan memerlukan langkah-langkah yang jelas dan bersifat deskriptif. Adapun langkah-langkah pengembangan menurut ADDIE adalah *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.



Gambar 3.1 Tahapan ADDIE (Sani, 2022:238)

Adapun penjelasannya sebagai berikut :

- 1) *Analysis*, pada tahap analisis ini terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam proses pengembangan yaitu : analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa dan analisis materi
- 2) *Design*, sebelum membuat media pembelajaran terlebih dahulu dibuat sketsa mengenai media pembelajaran yang telah disesuaikan dengan informasi dan data yang telah terkumpul pada tahap sebelumnya. Sketsa ini akan berguna untuk membuat media pembelajaran yang digunakan sebagai dasar atau patokan untuk membuat media tersebut.
- 3) *Development* atau pengembangan setelah membuat desain, dilakukan pengembangan terhadap media tersebut. Produk yang akan dihasilkan berupa media pembelajaran. Setelah produk selesai, selanjutnya produk divalidasi oleh tiga tim ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli materi untuk dinilai kelayakannya. Validasi dilakukan beberapa kali agar produk yang dihasilkan benar-benar dinyatakan layak.
- 4) *Implementation*, merupakan langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang dikembangkan diinstal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa di implementasikan. Produk yang telah direvisi oleh tim ahli dan dinyatakan layak akan diuji cobakan pada sampel yang sudah ditentukan sebelumnya.
- 5) *Evaluation*, merupakan langkah yang dilakukan untuk kebutuhan revisi atau perbaikan dan saran dari para validator (Syahri & Yusnaidar, 2022).

Tahapan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN Pasar Panjang Makmur yang berlokasi di Desa Pasar Panjang, Kec. Simpang Kiri, Kota Subulussalam, Prov. Aceh. Penelitian ini dilakukan untuk menguji pengembangan media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal, yang akan dilakukan dikelas V SDN Pasar Panjang Makmur.

3.2.2 Sumber Data Penelitian

a. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Pasar Panjang Makmur yang berjumlah 20 orang siswa, yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan serta 1 orang guru yang merupakan wali kelas tersebut.

b. Objek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah pengembangan media video animasi powtoon berbasis kearifan lokal pada pelajaran tematik.

3.2.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu pengumpulan dan pengolahan data tentang variabel-variabel yang diteliti. Sebagai alat pengumpul data, instrumen berhubungan dengan teknik pengumpulan data dipengaruhi oleh jenis metode penelitian (Lestari et al., 2022) Berikut ini adalah beberapa instrumen yang digunakan peneliti.

a. Lembar Validasi Materi, Validasi Media dan Validasi Bahasa

Sebelum media digunakan terlebih dahulu dilakukan validasi. Lembar validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan video animasi powtoon berbasis kearifan lokal. Lembar validasi ini digunakan untuk menilai kualitas media yang dikembangkan dalam aspek isi/materi, teknik penyajian, desain instruksional dan desain teknis. Instrumen validasi ahli materi ini diadaptasi dari lembar evaluasi (Aprillia et al., 2023), instrumen lembar validasi ahli media diadaptasi dari lembar evaluasi (Safrida Napitupulu, 2021), sedangkan Validasi ahli bahasa bertujuan untuk mengetahui para validator dari setiap aspek pembelajaran yang dikembangkan (Aprillia et al., 2023), Kisi-kisi penilaian yang akan dilakukan dapat dilihat pada Tabel 3.1 dan tabel 3.2

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar instrumen Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Aspek	Nomor Pernyataan
1.	Isi Materi	Kemampuan media pembelajaran video animasi memudahkan pemahaman siswa	1
		Cakupan materi yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi ini luas dan mendalam.	
		Kemampuan media pembelajaran video animasi mendukung siswa belajar mandiri	
2.	Teknik Penyajian	Ketepatan konsep materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis video animasi	3
		Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dapat diputar berulang-ulang	4
		Materi yang disajikan sesuai dengan durasi video animasi	5
		Kesesuaian isi media pembelajaran berbasis video animasi dengan kompetensi dasar dan indikator	6

3.	Desain Instruksional	Kesesuaian isi materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi dengan kurikulum 2013	7
		Tujuan pembelajaran dalam media pembelajaran berbasis video animasi ini jelas	8
		Strategi penyampaian materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi sesuai dengan karakteristik siswa	9
		Kemampuan media pembelajaran berbasis video animasi untuk mendukung keterlibatan siswa aktif dikelas	10
		Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dapat memperjelas dan memudahkan penyampaian materi pelajaran	11
		Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi ini mudah dilakukan oleh guru	12
4.	Desain Teknikal	Tampilan yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis video animasi bersifat logis dan variatif	13
		Judul dalam media pembelajaran berbasis video animasi sesuai dan jelas	14
		Pemilihan animasi dan grafis yang digunakan sesuai dengan isi materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi	15
		Pemilihan efek visual transisi yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis video animasi	16
		Keefektifan bahasa yang digunakan sesuai dengan isi materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi	17
		Kualitas volume dan suara yang digunakan sesuai dengan isi materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi	18

Sumber (Aprillia, dkk : 2023)

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Instrumen Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan
1.	Kualitas Teknikal Video Instruksional	Ketepatan penggunaan teks pada media pembelajaran berbasis video animasi	1
		Kejelasan suara pada media pembelajaran berbasis video animasi	2
		Kesesuaian volume dan kecepatan suara pada media pembelajaran berbasis video animasi	4
		Kesesuaian antara audio dan visual pada media pembelajaran berbasis video animasi	3
		Kesesuaian efek suara dan musik latar pada media pembelajaran berbasis video animasi	4
		Kesesuaian layout (tata letak teks dan gambar) pada media pembelajaran berbasis video animasi	5
2.	Kualitas Teknikal Video Interaktif	Kesesuaian judul video pada media pembelajaran berbasis video animasi	6
		Pedoman untuk mengunduh media pembelajaran berbasis video animasi	7
		Kesesuaian deskripsi konten dan durasi waktu pada media pembelajaran berbasis video animasi	8
		Konten yang disajikan pada media pembelajaran berbasis video animasi menarik belajar siswa	9
		Kesesuaian animasi yang disajikan pada media pembelajaran berbasis video animasi	10
		Kesesuaian pemilihan background pada media pembelajaran berbasis video animasi	11
		Kesesuaian proporsi warna pada media pembelajaran berbasis video animasi	12
		Kesesuaian pemilihan jenis huruf pada media pembelajaran berbasis video animasi	13
		Kesesuaian pemilihan ukuran huruf pada media pembelajaran berbasis video animasi	14
		Kemenarikan desain cover pada media pembelajaran berbasis video animasi	15

Sumber (Safrida Napitupulu, dkk : 2021)

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Instrumen Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	Lugas	Ketetapan struktur kalimat	1
		Keefektifan kalimat	1
		Kebakuan istilah	1
2	Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan dan informasi	2
3	Dialogis dan Interaktif	Kemampuan memotivasi siswa	1
		kemampuan mendorong berpikir kritis peserta didik	1
		Kemampuan mendorong Kreativitas peserta didik	1
4	Kesesuaian dan perkembangan	Kesesuaian media pembelajaran dengan kemampuan kognitif peserta didik	1
5	Istilah simbol, <i>icon</i> , dan istilah Penggunaan	Ketepatan ejaan	1
		Konsistensi penggunaan istilah	1
		Konsistensi penggunaan simbol atau istilah	1

Sumber (Aprillia, dkk : 2023)

1. Angket Respon Guru

Angket yang digunakan untuk mengetahui tanggapan guru terhadap media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal. Penilaian angket ini dilakukan setelah guru menggunakan media pembelajaran tersebut. Instrumen yang digunakan berupa angket yang telah dimodifikasi. Adapun Kisi-kisi angket Guru dapat dilihat pada Tabel 3.4 sebagai berikut menurut (Abidin et al., 2021)

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respon Guru

No.	Aspek	Aspek yang diamati	Nomor item
1.	Materi	Media yang disajikan menarik secara visual	1
		Gambar yang disajikan tidak pecah	2
		Gambar yang disajikan dalam contoh sudah sesuai dengan peserta didik	3
		Media yang digunakan mudah untuk dioperasikan	4
		Penggunaan media dapat meningkatkan kreativitas peserta didik	5
2.	Bahasa	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran	6
		Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar (KD)	7
		Penyampaian materi yang berurutan	8
		Dapat mempermudah dalam memahami pelajaran	9
		Soal yang disajikan relevan dengan materi	10
3.	Media	Kesesuaian materi yang disajikan dengan kompetensi inti (KI)	11
		Penulisan sesuai dengan EYD	12
		Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien	13
		Tulisan dapat terbaca dan jelas	14
		Penggunaan media dapat menarik minat serta perhatian peserta didik	15

(Abidin et al., 2021)

2. Angket Respon Siswa

Angket yang digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal. Penyebaran angket ini dilakukan setelah siswa menggunakan media pembelajaran tersebut. Instrumen yang digunakan berupa angket yang telah dimodifikasi.

Adapun Kisi-kisi angket respon siswa dapat dilihat pada Tabel 3.5 sebagai berikut menurut (Abidin et al., 2021)

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

No.	Aspek	Aspek yang diamati	Nomor item
1.	Pembelajaran	Saya mudah memahami materi pada media pembelajaran berbasis video animasi	1
		Saya lebih cepat memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi	2
		Saya senang dengan menggunakan media pembelajaran berbasis animasi dapat menambah keaktifan dikelas	3
		Saya merasa bosan apabila guru menggunakan media pembelajaran yang konvensional (ceramah)	4
		Saya lebih termotivasi dengan menggunakan media pembelajaran a berbasis video animasi	5
2.	Materi	Materi yang disajikan pada media pembelajaran berbasis video animasi sudah jelas	6
		Konsep materi yang disajikan pada media pembelajaran berbasis video animasi sudah sesuai	7
		Materi yang ada pada media pembelajaran berbasis video animasi sesuai dengan materi saya pelajari	8
		Animasi yang ada pada media pembelajaran berbasis video animasi dapat memperjelas isi materi	9
		Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran kimia berbasis video animasi mudah dipahami	10
3.	Tampilan	Saya merasa mudah menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi	11
		Saya merasa ukuran media pembelajaran berbasis video animasi yang ditampilkan sudah profesional	12
		Saya merasa teks dalam media pembelajaran berbasis video animasi yang ditampilkan jelas	13
		Saya merasa suara yang dimuat dalam media pembelajaran berbasis video animasi disajikan dengan jelas	14

Sumber (Abidin, dkk : 2021) dimodifikasi

3.2.4 Analisis Data Penelitian

Data yang telah di dapatkan dari instrumen penelitian tersebut kemudian akan dianalisis. Analisis data dilakukan untuk memberikan penjelasan atau menunjukkan pencapaian terhadap kriteria kevalidan terhadap produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

a. Uji Validasi

Uji validasi pada penelitian ini dilakukan dengan membandingkan jumlah skor yang diberikan oleh validator pada angket dengan jumlah skor yang telah di tetapkan di dalam angket. Analisis data angket validasi dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan : P : Presentase yang diberikan

f : Perolehan skor

n : Skor maksimum

Selanjutnya untuk mempermudah perhitungan, maka dapat dilihat dibawah ini kualifikasi yang didapat disajikan pada tabel berikut ini :

Tabel Presentase Kevalidan

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

Sumber : (Samudra, dkk :2019)

b. Uji kepraktisan

Uji validasi pada penelitian ini dilakukan dengan membandingkan jumlah skor yang diberikan oleh validator pada angket dengan jumlah skor yang telah ditetapkan di dalam angket. Analisis data angket validasi dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan : P : Presentase yang diberikan

f : Perolehan skor

n : Skor maksimum

Selanjutnya untuk mempermudah perhitungan, maka dapat dilihat di bawah ini kualifikasi yang didapat disajikan pada tabel berikut ini :

Tabel Presentase Kepraktisan

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

Sumber : (Samudra, dkk :2019)

3.3 Rancangan Produk

3.3.1 Pengujian internal

Pengujian internal adalah pengujian awal yang diuji oleh para validator yang ahli dalam setiap bidangnya. Pada penelitian ini menggunakan 3 orang validasi ahli yaitu validasi ahli materi, validasi

ahli media dan validasi ahli bahasa. Validasi dapat dilakukan dengan cara meminta pendapat dari para ahli yaitu:

a. Ahli materi

Validasi materi bertujuan untuk memberikan masukan serta mengevaluasi materi pada pembelajaran yang dikembangkan. Yaitu materi PKN, Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat yang dikaitkan dengan kearifan lokal kota Subulussalam, berdasarkan aspek-aspek yang diukur dan divalidasi yang dilakukan oleh ahli materi. Hal ini dilakukan untuk melihat apakah materi yang digunakan sudah sesuai dengan KD dan tujuan pembelajaran.

b. Ahli media

Validasi media bertujuan untuk memberikan masukan dan mengevaluasi media pada pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal yang dinilai oleh validator ahli media berdasarkan aspek kesesuaian media dengan materi dan tujuan pembelajaran.

c. Ahli bahasa

Validasi bahasa bertujuan memberikan masukan mengenai bahasa yang digunakan baik dalam materi pembelajaran ataupun di dalam media pembelajaran animasi powtoon yang dikembangkan.

3.3.2 Pengujian Eksternal

Selesai melakukan pengujian internal atau pengujian kelayakan media pembelajaran animasi powtoon selanjutnya dilakukan pengujian

eksternal untuk melihat kepraktisan media pembelajaran animasi powtoon di dalam kelas.

a. Respon Guru

Respon guru dilakukan untuk melihat kepraktisan media pembelajaran animasi powtoon tersebut di dalam pembelajaran, guru juga melihat apa yang menjadi perbedaan proses pembelajaran sebelum dan sesudah melihat media tersebut. Guru juga menilai apa dengan menggunakan media tersebut tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai atau tidak. Guru dapat memberi nilai melalui lembar angket yang disebar oleh peneliti.

b. Respon Siswa

Respon siswa digunakan untuk melihat ketertarikan siswa mengenai media yang peneliti buat. Siswa dapat mengisi lembar angket untuk mengetahui respon siswa mengenai ketercapaian tujuan pembelajaran dengan menggunakan media tersebut. Siswa juga dibantu oleh guru jika ada pertanyaan dari lembar angket tersebut yang tidak dimengerti oleh siswa bisa ditanyakan langsung dengan guru.

3.4 Tahapan Pengembangan

3.4.1 Pembuatan produk

Desain produk dilakukan setelah mendapatkan hasil pengumpulan data dengan cara observasi. Selanjutnya yaitu dengan menentukan dan membuat desain produk yang akan dikembangkan berupa media video animasi pada pembelajaran PKN. Peneliti akan melakukan pembuatan desain awal dengan

desain penelitian sendiri, akan tetapi komponennya sudah disusun secara lengkap serta detail. Maka dari itu, nantinya produk pengembangan bisa diubah, ditambah, atau dikurangi lagi sesuai hasil validasi dan uji coba lapangan di sekolah.

a. Alat dan bahan

1) Laptop

Laptop digunakan sebagai alternatif untuk melakukan proses *design*, editing, dan produksi aplikasi yang akan digunakan. Pada proses editing yang dimaksud adalah dari proses untuk membuat media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* pada materi Keberagaman Sosial Budaya dan menambahkan suara, serta diperlukan.

2) Jaringan Internet

Jaringan internet digunakan sebagai media untuk dapat mengakses situs *Powtoon*. Ketika *Powtoon* diedit dan digunakan harus memiliki jaringan internet, ini disebabkan dalam pembuatan video animasi *Powtoon* ini secara online. Sehingga laptop yang digunakan untuk mengedit media belajar video animasi *Powtoon* harus memiliki koneksi internet.

3) *Storyboard*

Storyboard berfungsi sebagai rancangan awal dalam pembuatan setiap bahan media belajar, hal ini disebabkan oleh media yang

dibuat harus sesuai atau menyerupai *storyboard* yang telah dibuat. Pembuatan *storyboard* bertujuan untuk membantu peneliti untuk mempertahankan setiap proses pengambilan *design* sesuai dengan rancangan awal.

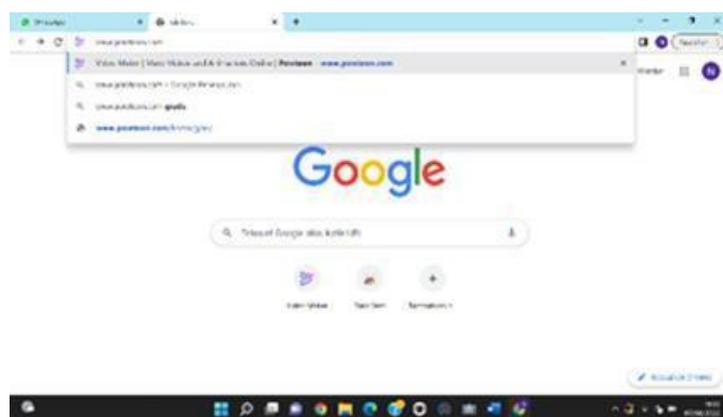
4) Naskah Media Pembelajaran

Naskah Media Pembelajaran merupakan isi narasi dari media belajar tersebut.

b. Langkah-langkah pembuatan animasi powtoon:

Berikut langkah-langkah menggunakan aplikasi *Powtoon*, yaitu diantaranya (Khoirunnisa & Robiansyah, n.d.)

1. Buka halaman Google, kemudian ketik www.powtoon.com pada kolom pencarian .



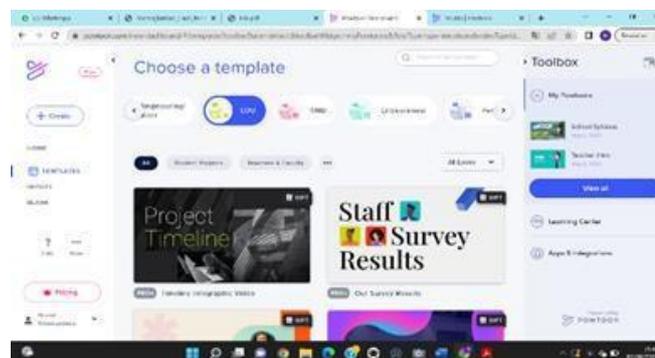
Gambar 2.1 Halaman Google

2. Setelah muncul halaman pertama powtoon pada gambar di bawah ini. Kemudian apabila kita sudah mempunyai akun aplikasi powtoon maka klik login. Sedangkan apabila kita belum memiliki akun maka klik sign up atau mulai sekarang.



Gambar 2.2 Halaman Sign up

3. Setelah berhasil masuk maka kita klik pada tulisan template di sebelah kiri, kita dapat memilih template yang gratis dan sesuai dengan apa yang kita akan buat.



Gambar 2.3 Halaman Template

4. Berikut tampilan halaman aplikasi powtoon dalam membuat video presentasi, disini kita dapat membuat video presentasi sesuai dengan isi materi yang akan kita gunakan sampai selesai.



Gambar 2.4 Halaman Editing

5. Lihat hasil video secara keseluruhan, jika masih ada yang kurang sesuai bisa di edit kembali pada bagian yang kurang sesuai. Setelah selesai simpan video.

Media dapat mempermudah guru dalam memberikan materi kepada siswa. Karena aplikasi *Powtoon* dilengkapi dengan video yang berisikan mengenai materi yang akan diajarkan. Dengan menggunakan *powtoon*, kegiatan pembelajaran lebih efektif dan suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Sehingga hasil belajar siswa dapat menarik dan meningkat.

3.4.2 Pengujian lapangan

Dalam pengujian lapangan pada penelitian pengembangan media pembelajaran animasi *powtoon* berbasis kearifan lokal ini dilakukan untuk melihat kepraktisan media tersebut menjelaskan mengenai materi PKN, keberagaman sosial budaya masyarakat yang dikaitkan dengan kearifan lokal kota Subulussalam kepada siswa. Pada penelitian pengembangan media pembelajaran animasi *powtoon* berbasis kearifan lokal ini pengujian melakukan uji coba skala kecil, karena keterbatasan waktu pada saat melakukan penelitian maka peneliti hanya membatasi penelitian ini sampai uji coba skala kecil saja.

Uji coba skala kecil

Pada uji coba skala kecil dilakukan dengan jumlah subjek penelitian yaitu yang berjumlah 20 siswa kelas V dan 1 orang guru yang merupakan wali kelas V di SDN Pasar Panjang Makmur. Peneliti menggunakan media

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan menghasilkan sebuah produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran yang menggunakan website *Powtoon*. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu *Anlalysis* (analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (*implementasi*), *Evaluation* (Evaluasi). Namun, pada penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahap implementasi saja. Peneliti memodifikasi media pembelajaran sesuai kebutuhan. Berdasarkan penelitian pengembangan yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut :

a. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap-tahap analisis yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran sebagai berikut :

1) Analisis Kurikulum

Pada tahapan ini peneliti melakukan analisis kurikulum sehingga digunakan dalam pembuatan media animasi *powtoon* berbasis kearifan lokal. Hasil analisis kurikulum pada kelas V tema 3, sebagai berikut :

Tabel 4.1. Analisis Kurikulum

Kompetensi Dasar	Indikator
<p style="text-align: center;">PPKn :</p> 1.3.Menerima dengan tulus keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika 2.3.Bersikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika 3.3.Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat 4.3.Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat	Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat
<p style="text-align: center;">SbdP :</p> 3.2. Memahami tangga nada 4.1.Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik 3.3.Memahami pola lantai dalam tari kreasi daerah 4.3.Mempraktikkan pola lantai pada gerak tari kreasi daerah 4.4. embuat karya seni trupa daerah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tangga nada 2. Memahami lagu-lagu dengan iringan musik 3. Pola lantai tari kreasi daerah 4. Jenis dan bentuk karya seni rupa daerah 5. Pembuatan karya topeng, wayang, ukiran batik, ronce, dll.
<p style="text-align: center;">IPS :</p> 3.2.Menganalisis bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia 4.2. Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat indonesia.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Interaksi sosial budaya 2. Sosialisasi / enkulit urasi 3. Pembangunan sosial budaya 4. Pembangunan ekonomi
<p style="text-align: center;">IPA :</p> 3.3. Memahami organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan	Memahami Organ Pencernaan <ol style="list-style-type: none"> 1. Organ pencernaan pada manusia 2. Organ pada pencernaan hewan 3. Cara menjaga kesehatan organ

organ pencernaan manusia 4.3. Menyajikan karya (poster, model, atau bermain peran) tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia	Pencernaan
Bahasa Indonesia : 3.4. Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik 4.4. Memeragakan informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik	1. Teks iklan 2. Struktur kalimat iklan 3. Informasi dari iklan media cetak elektronik

1) Analisis Karakteristik Siswa

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan penulis di kelas V SDN Pasar Panjang Makmur, penulis menemukan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas V SDN Pasar Panjang Makmur tidak efektif untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Guru hanya melakukan inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran, sehingga membuat peserta didik cenderung tidak memahami materi yang disampaikan. Masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan media buku guru atau buku paket saja.

Dengan demikian guru harus lebih inovatif dalam menyiapkan maupun membuat media pembelajaran. Media video animasi bisa dijadikan media pembelajaran yang lebih inovatif dikarenakan tidak adanya keterbatasan ruang dan waktu dalam belajar, serta mampu mengembangkan daya imajinasi dengan melihat gambar yang berbeda-beda. Dengan adanya permasalahan tersebut peneliti berinisiatif untuk membuat media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kreativitas serta bisa membantu guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

2) Analisis Materi

Rangkuman dari hasil analisis materi merupakan pengertian dari rumusan tujuan pembelajaran. Dalam penyusunan tujuan pembelajaran akan didasarkan dengan kompetensi dasar dan indikator yang tercantum pada kurikulum 2013. Analisis materi dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.2. Analisis Materi Pembelajaran

No	Indikator	Tujuan pembelajaran
1.	Keberagaman sosial budaya masyarakat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan membuat cerita bergambar, peserta didik mampu menyajikan hasil pengamatan tentang keanekaragaman di lingkungan sekitar dengan benar. 2. Dengan mencermati bacaan, peserta didik mampu menjelaskan makna keanekaragaman yang tercermin dari cerita yang disajikan dengan baik.
2.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tangga nada 2. Memahami lagu-lagu dengan irirngan musik 3. Pola lantai tari kreasi daerah 4. jenis dan bentuk karya seni rupa daerah 5. pembuatan karya topeng, wayang, ukiran batik, ronce, dll. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan menyimak penjelasan dan mencermati teks informasi, peserta didik mampu menjelaskan ciri-ciri lagu bertangga nada mayor dan minor dengan baik. 2. Dengan menyanyi dan mengiringi nyanyian dengan alat musik, peserta didik mampu bermain alat musik sederhana dengan benar.
3.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Interaksi sosial budaya 2. Sosialisasi / enkulit urasi 3. Pembangunan sosial budaya 4. Pembangunan ekonomi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan mengamati lingkungan sekitar, peserta didik mampu melaporkan interaksi manusia dengan lingkungannya dan mendeskripsikan dengan baik. 2. Dengan mecermati bacaan, peserta didik mampu mengidentifikasikan interaksi manusia dengan lingkungan alam sekitarnya dan lingkungan sosialnya dengan baik

4.	<p>Memahami Organ pencernaan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Organ pencernaan pada manusia 2. Organ pada pencernaan hewan 3. Cara menjaga kesehatan organ pencernaan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. dengan mencermati teks bacaan yang disajikan, peserta didik menemukan informasi tentang organ-organ pencernaan hewan dan manusia dengan baik. 2. Dengan berdiskusi dan mencari informasi dalam kelompok, peserta didik mampu menjelaskan organ-organ pencernaan manusia dan hewan berdasarkan fungsinya dengan baik.
5.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teks iklan 2. Struktur kalimat iklan 3. Informasi dari iklan media cetak / elektronik 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan mengamati gambar iklan yang disajikan, peserta didik mampu mengidentifikasi kata kunci pada iklan media cetak dengan baik. 2. Dengan menuliskan hasil pengamatan terhadap iklan media cetak dalam bentuk peta pikiran, siswa mampu melaporkan hasil pengamatannya dengan baik.

b. Tahap *Design* (perancangan)

Setelah melewati tahap analisis, maka tahap selanjutnya yaitu perancangan (*design*), spesifikasi media yang dibuat yaitu berupa video animasi yang dibuat dengan menggunakan *website Powtoon*. Tahap perancangan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Tahap Mendesain Media Pembelajaran Powtoon

No	Desain	Keterangan
1	 <p>Cover</p>	<p>Pada bagian cover saya mengucapkan salam pembuka dan perkenalan nama saya untuk siswa-siswi kelas V yang ada di SDN Pasar Panjang Makmur</p>

2	 <p>Slide 2</p>	<p>Pada slide 2 ini saya menjelaskan materi pembelajaran tentang keberagaman sosial budaya di masyarakat yang berkaitan dengan Subulussalam</p>
3	 <p>Slide 3</p>	<p>Pada slide 3 ini saya menjelaskan mengenai keberagaman sosial budaya masyarakat yang dikaitkan dengan Kota Subulussalam</p>
4	 <p>Slide 4</p>	<p>Pada slide 4 ini saya menjelaskan mengenai tradisi yang ada di Kota Subulussalam</p>
5	 <p>Slide 5</p>	<p>Pada slide 5 ini saya menjelaskan mengenai tari yang ada di Kota Subulussalam</p>
6	 <p>Slide 6</p>	<p>Pada slide 6 ini saya menjelaskan mengenai pakaian adat Kota Subulussalam</p>

7	 <p>Slide 7</p>	<p>Pada slide 7 ini saya menjelaskan mengenai pakaian adat pria Kota Subulussalam</p>
8	 <p>Slide 8</p>	<p>Pada slide 8 ini saya menjelaskan tentang pakaian adat wanita Kota Subulussalam</p>
9	 <p>Slide 9</p>	<p>Pada slide 9 ini saya menjelaskan mengenai makanan khas yang ada di Subulussalam</p>
10	 <p>Slide 10</p>	<p>Pada slide 10 ini terdapat materi mengenai keberagaman agama yang ada di Indonesia</p>
11	 <p>Slide 11</p>	<p>Pada slide 11 ini saya menjelaskan tentang keragaman mata pencaharian yang ada di Indonesia</p>

12	 <p>Slide 12</p>	Pada slide 12 ini saya memberikan Quiz time untuk siswa
13	 <p>Slide 13</p>	Pada slide 13 ini yaitu slide penutup atau akhir dari materi pembelajaran.

c. Tahap *Development* (Pengembangan)

Setelah pembuatan desain lalu dilakukan pengembangan terhadap media tersebut. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran. Selanjutnya produk yang ingin dikembangkan akan divalidasi oleh tiga tim ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa untuk dinilai kelayakannya agar produk yang dihasilkan benar-benar dinyatakan layak. Berikut ini hasil dari validasi penilaian oleh parah ahli media, ahli materi dan ahli bahasa :

a. Deskripsi Hasil Penilaian Media Pembelajaran

Validasi ahli media merupakan penilaian dan evaluasi kelayakan media yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran *Powtoon*. Validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui apakah media yang digunakan dalam media pembelajaran *Powtoon* sudah sesuai dengan indikator yang telah ditentukan, serta untuk mengetahui validasi dan masukan

untuk penyempurnaan media pembelajaran. Menurut Dr. Muhammad Arifin, M.Pd. hasil validasi media dapat dilihat sebagai berikut ini.

Tabel 4.4 Hasil Validasi Produk Dari Ahli Media

Aspek Kelayakan Isi

No.	Indikator	Aspek yang dinilai	F
1.	Kualitas Teknikal Video Instruksional	Ketepatan penggunaan teks pada media pembelajaran berbasis video animasi	5
		Kejelasan suara pada media pembelajaran berbasis video animasi	5
		Kesesuaian volume dan kecepatan suara pada media pembelajaran berbasis video animasi	5
		Kesesuaian antara audio dan visual pada media pembelajaran berbasis video animasi	4
		Kesesuaian efek suara dan musik latar pada media pembelajaran berbasis video animasi	4
		Kesesuaian layout (tata letak teks dan gambar) pada media pembelajaran berbasis video animasi	5
2.	Kualitas Teknikal Video Interaktif	Kesesuaian judul video pada media pembelajaran berbasis video animasi	4
		Pedoman untuk mengunduh media pembelajaran berbasis video animasi	3
		Konten yang disajikan pada media pembelajaran berbasis video animasi menarik belajar siswa	5
		Kesesuaian animasi yang disajikan pada media pembelajaran berbasis video animasi	4
		Kesesuaian pemilihan background pada media pembelajaran berbasis video animasi	4
		Kesesuaian proporsi warna pada media pembelajaran berbasis video animasi	5
		Kesesuaian pemilihan jenis huruf pada media pembelajaran berbasis video animasi	4
		Kesesuaian pemilihan ukuran huruf pada media pembelajaran berbasis video animasi	4
		Kemenarikan desain cover pada media pembelajaran berbasis video animasi	4
Total			65

Dari data yang tertera di atas merupakan hasil perhitungan :

$$\begin{aligned}
 P &= (f/n) \times 100\% \\
 &= (65/75) \times 100\% \\
 &= 86,6 \% \text{ (Sangat Valid)}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator ahli media diperoleh skor yaitu **“86,6”** dengan kriteria **“Sangat Valid”**. Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut **“Layak”** untuk digunakan.

b. Deskripsi Penilaian Materi Pada Media Pembelajaran

Validasi ahli materi merupakan penilaian dan evaluasi kelayakan materi yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran *Powtoon*. Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui apakah materi yang digunakan di media pembelajaran *Powtoon* sudah sesuai dengan indikator yang telah ditentukan, serta untuk mengetahui saran dan masukan untuk penyempurnaan media pembelajaran. Menurut Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd. hasil validasi materi dapat dilihat sebagai berikut ini.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Produk Dari Ahli Materi

No	Indikator	Aspek yang dinilai	F
1	Isi Materi	Kemampuan media pembelajaran video animasi memudahkan pemahaman siswa Cakupan materi yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi ini luas dan mendalam.	5
		Kemampuan media pembelajaran video animasi mendukung siswa belajar mandiri	5

		Ketepatan konsep materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis video animasi	5
2	Teknik Penyajian	Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dapat diputar berulang-ulang	5
		Kesesuaian isi media pembelajaran berbasis video animasi dengan kompetensi dasar dan indikator	5
3	Desain Instruksional	Kesesuaian isi materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi dengan kurikulum 2013	5
		Tujuan pembelajaran dalam media pembelajaran berbasis video animasi ini jelas	5
		Strategi penyampaian materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi sesuai dengan karakteristik siswa	5
		Kemampuan media pembelajaran berbasis video animasi untuk mendukung keterlibatan siswa aktif dikelas	4
		Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dapat memperjelas dan memudahkan penyampaian materi pelajaran	5
		Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi ini mudah dilakukan oleh guru	5
4	Desain Teknikal	Tampilan yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis video animasi bersifat logis dan variatif	5
		Judul dalam media pembelajaran berbasis video animasi sesuai dan jelas	4
		Pemilihan animasi dan grafis yang digunakan sesuai dengan isi materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi	5
		Pemilihan efek visual transisi yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis video animasi	5
		Keefektifan bahasa yang digunakan sesuai dengan isi materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi	5

		Kualitas volume dan suara yang digunakan sesuai dengan isi materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi	5
TOTAL			83

Dari data yang tertera di atas merupakan hasil perhitungan:

$$\begin{aligned}
 P &= (f/n) \times 100\% \\
 &= (83/85) \times 100\% \\
 &= 97,6 \% \text{ (Sangat Valid)}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator ahli materi diperoleh skor yaitu **“97,6”** dengan kriteria **“Sangat Valid”**. Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut **“Layak”** untuk digunakan.

c. Deskripsi Penilaian Bahasa Pada Media Pembelajaran

Validasi ahli Bahasa merupakan penilaian evaluasi kelayakan bahasa media pembelajaran. Validasi ahli Bahasa bertujuan untuk mengetahui apakah Bahasa yang digunakan di media pembelajaran sudah sesuai dengan indikator yang ditentukan, serta untuk mengetahui saran dan masukan untuk penyempurnaan media pembelajaran. Menurut Muhammad Afiv Toni Suhendra Saragih, M.Pd. hasil validasi bahasa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.6 Hasil Validasi Produk Dari Ahli Bahasa

No.	Indikator	Aspek yang dinilai	F
1.	Lugas	Ketetapan struktur kalimat	5
		Keefektifan kalimat	5
		Kebakuan istilah	4
2.	Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan dan informasi	5
3.	Dialogis dan Interaktif	Kemampuan memotivasi siswa	4
		Kemampuan mendorong berpikir kritis peserta didik	4
		Kemampuan mendorong Kreativitas peserta didik	3
4.	Kesesuaian dan perkembangan	Ke sesuaian media pembelajaran dengan kemampuan kognitif peserta didik	4
5.	istilah simbol, <i>icon</i> , dan istilah Penggunaan	Ketepatan ejaan	4
		Konsistensi penggunaan istilah	4
		Konsistensi penggunaan simbol atau istilah	4
Total			42

Dari data yang tertera di atas merupakan hasil perhitungan : $P = (f/n) \times 100\%$

$$= (42/55) \times 100\%$$

$$= 76,3 \% \text{ (Valid)}$$

Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator bahasa diperoleh skor yaitu “76,3%” dengan kriteria “Valid”. Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “Layak” untuk digunakan.

B. Tahap *Implementation* (implementasi)

Pada tahap implementasi ini kegiatan yang dilakukan yaitu melakukan implementasi media. Implementasi dalam hal ini dimaksudkan untuk menguji

kevalidan dan kepraktisan produk yang telah dikembangkan. Berikut beberapa tahap implementasi produk, yaitu:

a. Deskripsi Penilaian Uji Kepraktisan Produk Pada Media Pembelajaran

Validasi kepraktisan oleh guru, peneliti melakukan uji kepraktisan dengan guru yang ada di SDN Pasar Panjang Makmur. Menurut Junedi.S.Pd.,MM hasil analisis uji kepraktisan yang telah dilakukan oleh guru dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.7 Hasil Validasi Uji Kepraktisan Oleh Guru

No	Indikator	F
1	Media yang disajikan menarik secara visual	5
2	Gambar yang disajikan tidak pecah	4
3	Gambar yang disajikan dalam contoh sudah sesuai dengan materi pembelajaran	4
4	Media yang digunakan mudah untuk dioperasikan	5
5	Penggunaan media dapat meningkatkan kreativitas peserta didik	5
6	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran	4
7	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar (KD)	5
8	Penyampaian materi yang berurutan	4
9	Dapat mempermudah dalam memahami pelajaran	5
10	Soal yang disajikan relevan dengan materi	5
Total		46

Dari data yang tertera di atas merupakan hasil perhitungan:

$$\begin{aligned}
 P &= (f/n) \times 100\% \\
 &= (46/50) \times 100\% \\
 &= 92\% \text{ (Sangat Valid)}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian uji kepraktisan yang dilakukan oleh Guru diperoleh skor yaitu “92%” dengan kriteria “Sangat Valid”. Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “Layak” untuk digunakan.

b. Deskripsi Penilaian Uji kepraktisan Produk Pada Media Pembelajaran

Validasi kepraktisan oleh Siswa, peneliti melakukan uji kepraktisan dengan siswa kelas V yang ada di SDN Pasar Panjang Makmur. Adapun hasil analisis uji kepraktisan yang telah dilakukan kepada siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.8 Hasil Validasi Uji Kepraktisan Oleh Siswa

No	Responden	Pernyataan										F	N
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Peserta didik 1	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	47	50
2	Peserta didik 2	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	47	50
3	Peserta didik 3	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	47	50
4	Peserta didik 4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	47	50
5	Peserta didik 5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	48	50
6	Peserta didik 6	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	47	50
7	Peserta didik 7	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	47	50
8	Peserta didik 8	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	47	50
9	Peserta didik 9	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	48	50
10	Peserta didik 10	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49	50
11	Peserta didik 11	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	47	50
12	Peserta didik 12	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	49	50
13	Peserta didik 13	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	49	50
14	Peserta didik 14	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	47	50
15	Peserta didik 15	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	48	50
16	Peserta didik 16	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	47	50
17	Peserta didik 17	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49	50
18	Peserta didik 18	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	49	50
19	Peserta didik 19	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	48	50
20	Peserta didik 20	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	48	50
Jumlah												955	1000
Rata-rata Kepraktisan												95%	

Dari data yang tertera di atas merupakan hasil perhitungan:

$$P = (f/n) \times 100\%$$

$$= (955/1000) \times 100\%$$

$$= 95,5\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Berdasarkan hasil penilaian uji kepraktisan yang dilakukan oleh siswa diperoleh skor yaitu “95%” dengan kriteria “Sangat Valid”. Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “Layak” untuk digunakan.

4.2 Pembahasan Penelitian

Pengembangan media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal menggunakan aplikasi *Powtoon* sebagai produk yang dikembangkan melalui beberapa tahapan sesuai dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *tahap analisis, desain, development, implementasi dan evaluasi*. Penggunaan aplikasi powtoon bisa membuat siswa lebih cepat untuk menyerap materi pelajaran yang akan diberikan oleh guru karena tampilan materi pembelajaran yang terlihat lebih menarik (Qurrotaini, 2020). Akan tetapi, karena keterbatasan waktu penelitian ini dilakukan hingga tahap implementasi saja. Kemudian akan diuji kelayakan dari media pembelajaran yang sudah dikembangkan.

Pengembangan media ini juga dimulai dari tahap analisis. Pada tahapan analisis ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada tahap juga terdiri dari tahapan analisis kebutuhan siswa, tahap karakteristik siswa, tahap analisis kurikulum dan analisis media. Dari analisis kebutuhan siswa ini dapat dilihat bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

Dengan bantuan media yang menarik, siswa akan mudah untuk memahami materi pelajaran dan hal ini diduga akan berdampak positif terhadap hasil belajar

siswa. Media disini sangat penting untuk menarik minat belajar siswa dan membuat siswa antusias dengan materi yang diberikan (Andriani,2019).

Selanjutnya dilakukan analisis karakteristik siswa dapat dilihat bahwa siswa sangat aktif dengan media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal ini. Media animasi powtoon juga dapat mengatasi perbedaan gaya belajar peserta didik. Dengan menonton video pembelajaran peserta didik mendapat banyak stimulus, karena sifatnya suara dengan gambar (Fitriyani, 2019). Pada saat analisis kurikulum peneliti membuat bahan ajar berdasarkan kurikulum yang sesuai dengan sekolah tersebut yaitu kurikulum 2013 serta analisis media juga dilakukan untuk mengetahui kemampuan media dalam menyampaikan materi yang akan digunakan.

Kemudian tahap Design (Perencanaan) yaitu pembuatan media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal terdiri dari desain utama dan materi. Desain utama dilakukan untuk menyusun kerangka media. Dalam media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal ini terlebih dulu dirancang sebelum materi dibuat, agar mengetahui garis-garis besar materi. Menurut (Isti, 2020) bahwa media video animasi mampu menayangkan unsur pesan secara jelas dengan suara yang simultan serta menampilkan objek, tempat, peristiwa dalam format gambar bergerak dan menarik.

Tahap selanjutnya dalam penelitian pengembangan media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal ini adalah tahapan development (pengembangan) dengan cara pembuatan media yang sesungguhnya, sesuai dengan video animasi yang sudah dirancang dan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan pada saat pembelajaran.

Tahapan akhir pada penelitian pengembangan media animasi powtoon berbasis kearifan lokal ini dalih tahapan implementation (implementasi). Media ini di uji kelayakannya berupa memberi penilaian oleh para validator dan diuji kepraktisannya oleh siswa. Bastiar Ismail Adkhar (2016) telah melakukan penelitian Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disd Labschool Unnes menyatakan bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan dan memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media video animasi pembelajaran pokok bahasan mengenal bagian hewan dan tumbuhan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran animasi *Powtoon* berbasis kearifan lokal ini menggunakan *website Powtoon* pada materi Keberagaman Sosial Budaya yang dikaitkan dengan Kota Subulussalam di SDN Pasar Panjang Makmur Kec. Simpang Kiri Kota Subulussalam dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu tahap *Analysis* (Analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Namun, pada penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap implementasi saja. Peneliti memodifikasi media pembelajaran sesuai kebutuhan.
 - a. *Analysis*, pada tahap analisis ini terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam proses pengembangan yaitu : analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa dan analisis materi
 - b. *Design*, sebelum membuat media pembelajaran terlebih dahulu dibuat sketsa mengenai media pembelajaran yang telah disesuaikan dengan informasi dan data yang telah terkumpul pada tahap sebelumnya. Sketsa ini akan berguna untuk membuat media pembelajaran yang digunakan sebagai dasar atau patokan untuk membuat media tersebut.

- c. *Development* atau pengembangan setelah membuat desain, dilakukan pengembangan terhadap media tersebut. Produk yang akan dihasilkan berupa media pembelajaran. Setelah produk selesai, selanjutnya produk divalidasi oleh tiga tim ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli materi untuk dinilai kelayakannya. Validasi dilakukan beberapa kali agar produk yang dihasilkan benar-benar dinyatakan layak.
 - d. *Implementation*, merupakan langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang dikembangkan diinstal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Produk yang telah direvisi oleh tim ahli dan dinyatakan layak akan diuji cobakan pada sampel yang sudah ditentukan sebelumnya.
 - e. *Evaluation*, merupakan langkah yang dilakukan untuk kebutuhan revisi atau perbaikan dan saran dari para validator (Syahri & Yusnaidar, 2022).
2. Media pembelajaran video animasi menggunakan *web Powtoon* pada materi Keberagaman Sosial Budaya yang dikaitkan dengan Kota Subulussalam di SDN Pasar Panjang Makmur Kec. Simpang Kiri Kota Subulussalam —Layakll digunakan ditinjau dari aspek kevalidan. Adapun Aspek kevalidan dan kepraktisan ditinjau dari hasil penilaian oleh Validator Media diperoleh nilai —86,6%ll, Validator Materi —97,6%ll, Validator Bahasa —76,3%ll, penilaian kepraktisan oleh Guru 92% dengan kriteria —Sangat Validll, dan penilaian kepraktisan Siswa 95% dengan kriteria —Sangat Validll, yang artinya media —Layakll untuk digunakan dalam proses belajar mengajar dan —Layakll untuk digunakan dalam media pembelajaran.

5.2 Saran Pengguna

Berdasarkan simpulan di atas maka dapat disarankan:

1. Peneliti menyarankan agar peneliti selanjutnya mampu mengembangkan media animasi powtoon dengan variasi-variasi lain untuk menghasilkan video animasi yang lebih baik serta menarik sehingga membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar.
2. Kepada siswa juga disarankan lebih giat dalam mengikuti pembelajaran agar mampu mengembangkan kreativitas yang lebih bervariasi dan lebih baik
3. Sebaiknya guru lebih belajar memanfaatkan kemampuan bidang teknologi, karena seiring dengan kemajuan teknologi maka dunia pendidikan juga akan membutuhkan teknologi sebagai alah komponen penting dalam penunjang proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., Shofian Razaqi, R., & Puspitasari, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Menggunakan Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Videografi Siswa Kelas Xi Jurusan Desain Komunikasi Visual Tahun Pelajaran 2020- 2021 Smk Al – Falah Pesanggrahan. *Holistic Science*. <https://doi.org/10.56495/hs.v1i2.22>
- Aprillia, M., Rahmawati Subagio, P., Pembayun, S., & Nur Aeni, A. (2023). Penggunaan Video Animasi Powtoon Untuk Menteladani SHATAFAT (sidiq, amanah, tabligh, fathonah) Bagi Peserta didik SD. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.282>
- Asih, T., & Ujianti, P. (2021). Inovasi Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Powtoon pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar. *MIMBAR PGSD Undiksha*. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i2.36665>
- Ega Safitri, & Titin. (2021). Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi Powtoon. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i2.12>
- Febriani Putri, E. (2021). Media Pembelajaran Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*.
- Jannah, R., Karma, I. N., & Dewi, N. K. (2022). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Kelas V. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3c.858>
- Khofifah, K., & Kamalia, P. U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Ips 1 Sman 1 Cerme. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*. <https://doi.org/10.24114/jtp.v15i2.36144>
- Kusumawati, F. F., & Setyadi, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon pada Materi Aritmatika Sosial. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1267>
- Lesdiani, D., Syaodih, E., & Mariam, P. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Audio Visual Powtoon untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*.
- Lestari, K. A., Suranata, K., & Wira Bayu, G. (2022). Animated Video-Based Learning Media Assisted with Powtoon on Living Things Characteristics Topic. *International Journal of Elementary Education*.
- Putri, E. F. (2021). Media Pembelajaran Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar

- Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*.
- Putri, M. S., Tahir, M., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon pada Tema Lingkungan Bersih, Sehat dan Asri Semester II Kelas 1 di SDN 25 Ampenan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.454>
- Ramadhana, N. H., & Prastowo, A. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Web Powtoon Untuk Merangsang Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas 3 MI. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.1162>
- Rizkiyanti, R., Catur Wibowo, F., & Setyo Budi, A. (2022). Video Pembelajaran Berbasis Powtoon Dengan Pendekatan Flipped Classroom Pada Materi Elastisitas. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal) SNF2022*.
- Safrida Napitupulu, F. H. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berrbasis Powtoon Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 102019 Firdaus. *Education Achievement: Journal of Science and Research*. <https://doi.org/10.51178/jsr.v2i1.332>
- Saputra, T. F. N., & Mampouw, H. L. (2022). Pengembangan Pembelajaran Bermedia Powtoon untuk Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1203>
- Sianipar, M., Fahrurrozi, & Herlina. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dongeng Pada Kelas III Sekolah Dasar di SDN Rawamangun 09 Jakarta Timur Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. *Jurnal Pendidika Dan Konseling* .
- Maniru Waruwu. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (*Mixed Method*). *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Wibawa, D. M. S., Dewi, L. J. E., & Nugraha, I. N. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Powtoon Mata Pelajaran Sistem Refrigerasi Bagi Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*. <https://doi.org/10.23887/jptm.v9i2.27598>

LAMPIRAN

SILABUS TEMATIK TERPADU
SD NEGERI PASAR PANJANG MAKMUR
KELAS V TEMA 3

Tema 3 : Makanan Sehat

Subtem 1 : Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan

Kompetensi Inti

KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, serta cinta tanah air

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	<p>1.3 Mensyukuri keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika</p> <p>2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika</p> <p>3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat</p>	<p>1.3.1 Menerima keragaman sosial yang ada di masyarakat.</p> <p>2.1.1 Menerapkan sikap toleran terhadap keragaman sosial yang ada di masyarakat.</p> <p>3.3.1 Mengamati keragaman di lingkungan sekitar.</p> <p>4.3.1 Melaksanakan kegiatan kebudayaan.</p> <p>4.3.2 Membuat gambar yang menjelaskan keragaman.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Keberagaman sosial budaya masyarakat 	<ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan makna keragaman dalam proses kerjasama Menjelaskan makna keanekaragaman yang tercermin dari cerita yang disajikan 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Jujur Disiplin Tanggung Jawab Santun Peduli Percaya diri Kerja Sama <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah 	2 JP	<ul style="list-style-type: none"> Buku Guru Buku Siswa Website <i>Powtoon</i> Internet Lingkungan

	4.3. Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat				Pengetahuan Tes tertulis • Mengamati gambar iklan yang disajikan, siswa mampu mengidentifikasi kata kunci pada iklan media cetak • Menuliskan hasil pengamatan terhadap iklan media cetak dalam bentuk peta pikiran, siswa mampu melaporkan hasil pengamatannya • Mencermati teks bacaan yang disajikan, siswa mampu memunculkan informasi tentang organ-organ pencernaan hewan • Mendiskusikan dan mencari informasi		
Bahasa Indonesia	3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik 4.4 Memeragakan informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual	3.4.1 Menyajikan kesimpulan isi teks iklan. 4.4.1 Menyimpulkan informasi yang terdapat dalam iklan media cetak.	<ul style="list-style-type: none"> • Teks iklan • Struktur kalimat iklan • Informasi dari iklan media cetak/elektronik 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati gambar iklan tentang makanan sehat • Mengidentifikasi struktur kalimat pada iklan media cetak • Menuliskan hasil pengamatan terhadap iklan media cetak dalam bentuk peta pikiran • Melaporkan hasil pengamatan • Menyebutkan unsur-unsur iklan • Menggali informasi dari teks bacaan • Merancang iklan media cetak bersama kelompok 			

				<ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan kesimpulan isi teks paparan iklan media cetak secara visual 	dalam kelompok, siswa mampumenjelaska n organ-organ pencernaan hewan dan fungsinya		
Ilmu Pengetahuan Alam	<p>3.3 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia</p> <p>4.3 Menyajikan karya (misalnya poster, model, atau bermain peran) tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia</p>	<p>3.3.1 Membandingkan organ pencernaan hewan dan manusia.</p> <p>4.3.1 Membuat bagan pencernaan organ manusia dan fungsinya.</p>	<p>Organ Pencernaan pada manusia dan hewan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organ pencernaan pada manusia • Organ pencernaan pada hewan • Cara menjaga kesehatan organ pencernaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencermati teks bacaan tentang organ-organ pencernaan hewan • Mencari informasi dalam kelompok tentang organ-organ pencernaan hewan dan fungsinya • Membuat poster tentang sistem pencernaan manusia • Mendeskripsikan organ-organ pencernaan pada manusia • Membedakan organ pencernaan hewan dan manusia • Melengkapi diagram sistem pencernaan manusia • Melengkapi informasi fungsi 	<ul style="list-style-type: none"> •Mengamati iklan media cetak, siswa mampu mengenal dan menyebutkan unsur-unsur iklan • Menggali informasi dari teks bacaan, siswa mampu mendeskripsikan organ-organ pencernaan pada manusia •Mengamati gambar iklan media cetak dan menjelaskan kesimpulan isi iklan media cetak. •Mendiskusikan dalam kelompok dan merefleksi 		

				organ pencernaan manusia	proses kerja sama dan diskusi dalam kelompok, untuk menjelaskan makna keanekaragaman <ul style="list-style-type: none">•Mencermati gambar dan menceritakan keanekaragaman adat istiadat• Menyimak penjelasan dan mencermati teks informasi, siswa mampu menjelaskan ciri-ciri lagu bertangga nada mayor dan minor•Mengamati gambar iklan media cetak dan menyebutkan hal-hal penting dalam iklan media cetak		
--	--	--	--	--------------------------	--	--	--

Mengetahui
Kepala Sekolah




Nuraini S.Pd.

NIP. 1979122007012029

Pasar Panjang, 27 Februari 2023

Mahasiswa

Khauda Tunnisa

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

- Sekolah : SDN Pasar Panjang Makmur
- Tema : Makanan Sehat (Tema 3)
- Sub Tema : 1 . Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan
- Kelas/Semester : V / 1
- Alokasi Waktu : 1 pertemuan (2 jam pelajaran)

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran diharapkan siswa dapat :

1. Siswa dapat menyebutkan keberagaman suku yang ada dari teman- temannya dengan percaya diri.
2. Siswa dapat menyebutkan beberapa bahasa dan agama yang terdapat di Indonesia.
3. Siswa dapat membedakan tarian, pakaian, dan makanan dalam keberagaman sosial budaya di masyarakat Indonesia.

B. Materi Pembelajaran

1. Mengetahui bahasa dan agama dalam keberagaman sosial budaya dimasyarakat Indonesia.
2. Mengetahui tarian, pakaian, dan makanan dalam keberagaman sosial budaya dimasyarakat Indonesia.
3. Keberagaman di sekitar siswa

C. Metode Pembelajaran

1. Metode Pembelajaran : Diskusi, Pengamatan, Tanya Jawab
2. Pendekatan : Santifik

D. Media dan Bahan

Video Animasi dan Laptop

Lembar Angket Validasi Ahli Materi

Judul penelitian:

Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V SDN Pasar Panjang Makmur Kecamatan Simpang Kiri Kota Subulussalam

Penyusun : Khauda Tunnisa
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Nama Validator : Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk :

Berilah tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut :

1. Tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

Aspek Kelayakan Isi

No.	Indikator	Aspek yang dinilai	Keterangan				
			5	4	3	2	1
1.	Isi Materi	Kemampuan media pembelajaran video animasi memudahkan pemahaman siswa	✓				
		Cakupan materi yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi ini luas dan mendalam					
		Kemampuan media pembelajaran video animasi mendukung siswa belajar mandiri	✓				
2.	Teknik Penyajian	Ketepatan konsep materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis video animasi	✓				
		Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dapat diputar berulang-ulang	✓				
		Kesesuaian isi media pembelajaran berbasis video animasi dengan kompetensi dasar dan indikator	✓				

3.	Desain Instruksional	Kesesuaian isi materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi dengan kurikulum 2013	✓					
		Tujuan pembelajaran dalam media pembelajaran berbasis video animasi ini jelas	✓					
		Strategi penyampaian materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi sesuai dengan karakteristik siswa	✓					
		Kemampuan media pembelajaran berbasis video animasi untuk mendukung keterlibatan siswa aktif dikelas		✓				
		Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dapat memperjelas dan memudahkan penyampaian materi pelajaran	✓					
		Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi ini mudah dilakukan oleh guru	✓					
4.	Desain Teknikal	Tampilan yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis video animasi bersifat logis dan variative	✓					
		Judul dalam media pembelajaran berbasis video animasi sesuai dan jelas		✓				
		Pemilihan animasi dan grafis yang digunakan sesuai dengan isi materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi	✓					
		Pemilihan efek visual transisi yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis video animasi	✓					
		Keefektifan bahasa yang digunakan sesuai dengan isi materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi	✓					
		Kualitas volume dan suara yang digunakan sesuai dengan isi materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi	✓					

Sumber (Aprilia, dkk :2023)

Komentar dan saran perbaikan :

Sudah sesuai dengan indikator

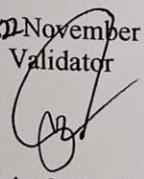
.....
.....
.....
.....
.....

Terimakasih atas penilaian, komentar dan saran perbaikannya. Saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *check list* (√) untuk memberikan kesimpulan terhadap Lembar Angket Validasi Ahli Materi.

Kesimpulan :

Lembar Angket belum dapat digunakan	
Lembar Angket dapat digunakan dengan revisi	
Lembar Angket dapat digunakan tanpa revisi	✓

Medan, 21 November 2024
Validator



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

Lembar Angket Validasi Ahli Media

Judul penelitian:

Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V SDN Pasar Panjang Makmur Kecamatan Simpang Kiri Kota Subulussalam

Penyusun : Khauda Tunnisa
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Nama Validator : Dr. Muhammad Arifin, M.Pd.

Petunjuk :

Berilah tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut :

1. Tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

Aspek Kelayakan Isi

No.	Indikator	Aspek yang dinilai	Keterangan				
			5	4	3	2	1
1.	Kualitas Teknikal Video Instruksional	Ketepatan penggunaan teks pada media pembelajaran berbasis video animasi	✓				
		Kejelasan suara pada media pembelajaran berbasis video animasi	✓				
		Kesesuaian volume dan kecepatan suara pada media pembelajaran berbasis video animasi	✓				
		Kesesuaian antara audio dan visual pada media pembelajaran berbasis video animasi		✓			
		Kesesuaian efek suara dan musik latar pada media pembelajaran berbasis video animasi		✓			
		Kesesuaian layout (tata letak teks dan gambar) pada media pembelajaran berbasis video animasi	✓				

2. Kualitas Teknikal Video Interaktif	Kesesuaian judul video pada media pembelajaran berbasis video animasi		✓			
	Pedoman untuk mengunduh media pembelajaran berbasis video animasi			✓		
	Konten yang disajikan pada media pembelajaran berbasis video animasi menarik belajar siswa	✓				
	Kesesuaian animasi yang disajikan pada media pembelajaran berbasis video animasi		✓			
	Kesesuaian pemilihan background pada media pembelajaran berbasis video animasi		✓			
	Kesesuaian proporsi warna pada media pembelajaran berbasis video animasi	✓				
	Kesesuaian pemilihan jenis huruf pada media pembelajaran berbasis video animasi		✓			
	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf pada media pembelajaran berbasis video animasi		✓			
	Kemenarikan desain cover pada media pembelajaran berbasis video animasi		✓			

Sumber (Safrida Napitupulu, dkk : 2021)

Komentar dan saran perbaikan :

Cover sebaiknya menggunakan judul, gambar dan identitas penulis/pengisi.
 Penggunaan typography di susun dan tidak berantakan.

Terimakasih atas penilaian, komentar dan saran perbaikannya. Saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *check list* (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap Lembar Angket Validasi Ahli Media.

Kesimpulan :

Lembar Angket belum dapat digunakan	
Lembar Angket dapat digunakan dengan revisi	✓
Lembar Angket dapat digunakan tanpa revisi	

Media Animasi

Medan, 2 November 2024

Validator

Dr. Muhammad Arifin, M.Pd

Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa

Judul penelitian:

Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V SDN Pasar Panjang Makmur Kecamatan Simpang Kiri Kota Subulussalam

Penyusun : Khauda Tunnisa

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama Validator : M. Afiv Toni Suhendra Saragih, M.Pd.

Petunjuk :

Berilah tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut :

1. Tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

Aspek Kelayakan Isi

No.	Indikator	Aspek yang dinilai	Keterangan				
			5	4	3	2	1
1.	Lugas	Ketetapan struktur kalimat	✓				
		Keefektifan kalimat	✓				
		Kebakuan istilah		✓			
2.	Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan dan informasi	✓				
3.	Dialogis dan Interaktif	Kemampuan memotivasi siswa		✓			
		Kemampuan mendorong berfikir kritis peserta didik		✓			
		Kemampuan mendorong Kreativitas peserta didik				✓	

4.	Kesesuaian dan perkembangan	Kesesuaian media pembelajaran dengan kemampuan kognitif peserta didik		✓			
5.	Istilah simbol, icon, dan istilah Penggunaan	Ketepatan ejaan		✓			
		Konsistensi penggunaan istilah		✓			
		Konsistensi penggunaan simbol atau istilah		✓			

Sumber (Aprilia, dkk :2023)

Komentar dan saran perbaikan :

Perhatikan penulisan sesuai dengan tata bahasa baku

Terimakasih atas penilaian, komentar dan saran perbaikannya. Saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *check list* (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa.

Kesimpulan :

Lembar Angket belum dapat digunakan	
Lembar Angket dapat digunakan dengan revisi	✓
Lembar Angket dapat digunakan tanpa revisi	

Medan, 22 November 2024

Validator

M. Afiv Toni S. Saragih, M.Pd

Angket Kepraktisan Media Oleh Guru

Judul penelitian:

Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V SDN Pasar Panjang Makmur Kecamatan Simpang Kiri Kota Subulussalam

Penyusun : Khauda Tunnisa
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Nama Guru : JUNEDI, S.Pd.MM

Petunjuk :

Berilah tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut :

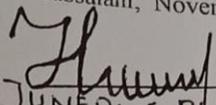
1. Tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

Aspek Kelayakan Isi

No.	Aspek yang dinilai	Keterangan				
		5	4	3	2	1
1.	Media yang disajikan menarik secara visual	✓				
2.	Gambar yang disajikan tidak pecah		✓			
3.	Gambar yang disajikan dalam contoh sudah sesuai dengan materi pembelajaran		✓			
4.	Media yang digunakan mudah untuk dioperasikan	✓				
5.	Penggunaan media dapat meningkatkan kreativitas peserta didik	✓				
6.	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran		✓			
7.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar (KD)	✓				
8.	Penyampaian materi yang berurutan		✓			

9.	Dapat mempermudah dalam memahami pelajaran					
10.	Soal yang disajikan relevan dengan materi	✓				
Sumber (Abidin et al.,2021)		✓				

Subulussalam, November 2024


JUNEDI, S.Pd. MM
NIP. 198211302009041008

Angket Kepraktisan Media Oleh Siswa

Judul penelitian:

Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V SDN Pasar Panjang Makmur Kecamatan Simpang Kiri Kota Subulussalam

Penyusun

: Khauda Tunnisa

Prodi

: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama peserta didik : HAYKAL

Petunjuk :

Berilah tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut :

1. Tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

Aspek Kelayakan Isi

No	Aspek yang dinilai	Keterangan				
		5	4	3	2	1
1.	Saya mudah memahami materi pada media pembelajaran berbasis video animasi	✓				
2.	Saya lebih cepat memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi	✓				
3.	Saya lebih termotivasi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi	✓				
4.	Materi yang disajikan pada media pembelajaran berbasis video animasi sudah jelas	✓				
5.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal mudah dipahami	✓				
6.	Saya merasa mudah menggunakan media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal		✓			

7.	Saya merasa ukuran media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal yang ditampilkan sudah propesioan!		✓				
8.	Saya merasa teks dan video dalam media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal sudah jelas						
9.	Materi yang ada pada media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal sesuai dengan materi saya pelajari	✓					
10.	Saya merasa suara yang dimuat dalam media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal disajikan dengan jelas		✓				
	Sumber (Abidin, dkk : 2021) dimodifikasi	✓					

Subulussalam, November 2024

Hu

.....

Angket Kepraktisan Media Oleh Siswa

Judul penelitian:
Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V SDN Pasar Panjang Makmur Kecamatan Simpang Kiri Kota Subulussalam

Penyusun : Khauda Tunisa
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Nama peserta didik : *Adit*

Petunjuk :

Berilah tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut :

1. Tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

Aspek Kelayakan Isi

No	Aspek yang dinilai	Keterangan				
		5	4	3	2	1
1.	Saya mudah memahami materi pada media pembelajaran berbasis video animasi	✓				
2.	Saya lebih cepat memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi	✓				
3.	Saya lebih termotivasi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi		✓			
4.	Materi yang disajikan pada media pembelajaran berbasis video animasi sudah jelas	✓				
5.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal mudah dipahami	✓				
6.	Saya merasa mudah menggunakan media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal	✓				

7.	Saya merasa ukuran media pembelajaran animasi pwtoon berbasis kearifan lokal yang ditampilkan sudah propesioanl					
8.	Saya merasa teks dan video dalam media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal sudah jelas	✓				
9.	Materi yang ada pada media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal sesuai dengan materi saya pelajari	✓				
10.	Saya merasa suara yang dimuat dalam media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal disajikan dengan jelas	✓				

Sumber (Abidin, dkk : 2021) dimodifikasi

Subulussalam, November 2024

Amu

.....

Angket Kepraktisan Media Oleh Siswa

Judul penelitian:

Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V SDN Pasar Panjang Makmur Kecamatan Simpang Kiri Kota Subulussalam

Penyusun : Khauda Tunnisa

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama peserta didik : Lisa

Petunjuk :

Berilah tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut :

1. Tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

Aspek Kelayakan Isi

No	Aspek yang dinilai	Keterangan				
		5	4	3	2	1
1.	Saya mudah memahami materi pada media pembelajaran berbasis video animasi		✓			
2.	Saya lebih cepat memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi	✓				
3.	Saya lebih termotivasi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi	✓				
4.	Materi yang disajikan pada media pembelajaran berbasis video animasi sudah jelas	✓				
5.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal mudah dipahami		✓			
6.	Saya merasa mudah menggunakan media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal	✓				

7.	Saya merasa ukuran media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal yang ditampilkan sudah propesioanl					
8.	Saya merasa teks dan video dalam media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal sudah jelas	✓				
9.	Materi yang ada pada media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal sesuai dengan materi saya pelajari	✓				
10.	Saya merasa suara yang dimuat dalam media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal disajikan dengan jelas	✓				
			✓			

Sumber (Abidin, dkk : 2021) dimodifikasi

Subulussalam, November 2024

Lisa

Angket Kepraktisan Media Oleh Siswa

Judul penelitian:
Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V SDN Pasar Panjang Makmur Kecamatan Simpang Kiri Kota Subulussalam

Penyusun : Khauda Tunnisa
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Nama peserta didik : 9090

Petunjuk :

Berilah tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut :

1. Tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

Aspek Kelayakan Isi

No	Aspek yang dinilai	Keterangan				
		5	4	3	2	1
1.	Saya mudah memahami materi pada media pembelajaran berbasis video animasi	✓				
2.	Saya lebih cepat memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi	✓				
3.	Saya lebih termotivasi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi	✓				
4.	Materi yang disajikan pada media pembelajaran berbasis video animasi sudah jelas		✓			
5.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal mudah dipahami	✓				
6.	Saya merasa mudah menggunakan media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal		✓			

7.	Saya merasa ukuran media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal yang ditampilkan sudah proporsional						
8.	Saya merasa teks dan video dalam media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal sudah jelas		✓				
9.	Materi yang ada pada media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal sesuai dengan materi saya pelajari	✓					
10.	Saya merasa suara yang dimuat dalam media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal disajikan dengan jelas	✓					
		✓					

Sumber (Abidin, dkk : 2021) dimodifikasi

Subulussalam, November 2024

Y. A. S.
.....

Angket Kepraktisan Media Oleh Siswa

Judul penelitian:

Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V SDN Pasar Panjang Makmur Kecamatan Simpang Kiri Kota Subulussalam

Penyusun : Khauda Tunnisa
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Nama peserta didik : MUXSI

Petunjuk :

Berilah tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut :

1. Tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

Aspek Kelayakan Isi

No	Aspek yang dinilai	Keterangan				
		5	4	3	2	1
1.	Saya mudah memahami materi pada media pembelajaran berbasis video animasi	✓				
2.	Saya lebih cepat memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi	✓				
3.	Saya lebih termotivasi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi	✓				
4.	Materi yang disajikan pada media pembelajaran berbasis video animasi sudah jelas	✓				
5.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal mudah dipahami	✓				
6.	Saya merasa mudah menggunakan media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal	✓				

7.	Saya merasa ukuran media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal yang ditampilkan sudah propesioanl				
8.	Saya merasa teks dan video dalam media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal sudah jelas	✓			
9.	Materi yang ada pada media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal sesuai dengan materi saya pelajari	✓			
10.	Saya merasa suara yang dimuat dalam media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal disajikan dengan jelas	✓			

Sumber (Abidin, dkk : 2021) dimodifikasi

Subulussalam, November 2024

Muz

.....



Angket Kepraktisan Media Oleh Siswa

Judul penelitian:

Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V SDN Pasar Panjang Makmur Kecamatan Simpang Kiri Kota Subulussalam

Penyusun : Khauda Tunnisia
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Nama peserta didik : Ridho

Petunjuk :

Berilah tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut :

1. Tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

Aspek Kelayakan Isi

No	Aspek yang dinilai	Keterangan				
		5	4	3	2	1
1.	Saya mudah memahami materi pada media pembelajaran berbasis video animasi		✓			
2.	Saya lebih cepat memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi	✓				
3.	Saya lebih termotivasi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi	✓				
4.	Materi yang disajikan pada media pembelajaran berbasis video animasi sudah jelas	✓				
5.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal mudah dipahami		✓			
6.	Saya merasa mudah menggunakan media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal	✓				

7.	Saya merasa ukuran media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal yang ditampilkan sudah propesioanl	✓				
8.	Saya merasa teks dan video dalam media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal sudah jelas		✓			
9.	Materi yang ada pada media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal sesuai dengan materi saya pelajari	✓				
10.	Saya merasa suara yang dimuat dalam media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal disajikan dengan jelas	✓				

Sumber (Abidin, dkk : 2021) dimodifikasi

Subulussalam, November 2024

R. Rey

.....

Angket Kepraktisan Media Oleh Siswa

Judul penelitian:

Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V SDN Pasar Panjang Makmur Kecamatan Simpang Kiri Kota Subulussalam

Penyusun : Khauda Tunnisa

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama peserta didik : Bima

Petunjuk :

Berilah tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut :

1. Tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

Aspek Kelayakan Isi

No	Aspek yang dinilai	Keterangan				
		5	4	3	2	1
1.	Saya mudah memahami materi pada media pembelajaran berbasis video animasi	✓				
2.	Saya lebih cepat memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi		✓			
3.	Saya lebih termotivasi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi	✓				
4.	Materi yang disajikan pada media pembelajaran berbasis video animasi sudah jelas	✓				
5.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal mudah dipahami		✓			
6.	Saya merasa mudah menggunakan media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal	✓				

7.	Saya merasa ukuran media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal yang ditampilkan sudah propesioanl					
8.	Saya merasa teks dan video dalam media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal sudah jelas		✓			
9.	Materi yang ada pada media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal sesuai dengan materi saya pelajari		✓			
10.	Saya merasa suara yang dimuat dalam media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal disajikan dengan jelas	✓				
		✓				

Sumber (Abidin, dkk : 2021) dimodifikasi

Subulussalam, November 2024

Muzi

.....

Angket Kepraktisan Media Oleh Siswa

Judul penelitian:

Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V SDN Pasar Panjang Makmur Kecamatan Simpang Kiri Kota Subulussalam

Penyusun

: Khauda Tunnisa

Prodi

: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama peserta didik : *Nabila*

Petunjuk :

Berilah tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut :

1. Tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

Aspek Kelayakan Isi

No	Aspek yang dinilai	Keterangan				
		5	4	3	2	1
1.	Saya mudah memahami materi pada media pembelajaran berbasis video animasi	✓				
2.	Saya lebih cepat memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi		✓			
3.	Saya lebih termotivasi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi		✓			
4.	Materi yang disajikan pada media pembelajaran berbasis video animasi sudah jelas	✓				
5.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal mudah dipahami	✓				
6.	Saya merasa mudah menggunakan media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal	✓				

Saya merasa ukuran media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal yang ditampilkan sudah propesioanl		✓			
Saya merasa teks dan video dalam media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal sudah jelas	✓				
Materi yang ada pada media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal sesuai dengan materi saya pelajari	✓				
Saya merasa suara yang dimuat dalam media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal disajikan dengan jelas	✓				

r (Abidin, dkk : 2021) dimodifikasi

Subulussalam, November 2024

Muhammad
.....

Angket Kepraktisan Media Oleh Siswa

Judul penelitian:

Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V SDN Pasar Panjang Makmur Kecamatan Simpang Kiri Kota Subulussalam

Penyusun

: Khauda Tunnisa

Prodi

: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama peserta didik : **Fakhri**

Petunjuk :

Berilah tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut :

1. Tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

Aspek Kelayakan Isi

No	Aspek yang dinilai	Keterangan				
		5	4	3	2	1
1.	Saya mudah memahami materi pada media pembelajaran berbasis video animasi	✓				
2.	Saya lebih cepat memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi		✓			
3.	Saya lebih termotivasi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi		✓			
4.	Materi yang disajikan pada media pembelajaran berbasis video animasi sudah jelas	✓				
5.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal mudah dipahami	✓				
6.	Saya merasa mudah menggunakan media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal	✓				

7.	Saya merasa ukuran media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal yang ditampilkan sudah propesioanl	✓				
8.	Saya merasa teks dan video dalam media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal sudah jelas	✓				
9.	Materi yang ada pada media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal sesuai dengan materi saya pelajari	✓				
10.	Saya merasa suara yang dimuat dalam media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal disajikan dengan jelas	✓				

Sumber (Abidin, dkk : 2021) dimodifikasi

Subulussalam, November 2024

Fuz

.....

Angket Kepraktisan Media Oleh Siswa

Judul penelitian:

Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V SDN Pasar Panjang Makmur Kecamatan Simpang Kiri Kota Subulussalam

Penyusun

: Khauda Tunnisa

Prodi

: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama peserta didik : *larisha*

Petunjuk :

Berilah tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut :

1. Tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

Aspek Kelayakan Isi

No	Aspek yang dinilai	Keterangan				
		5	4	3	2	1
1.	Saya mudah memahami materi pada media pembelajaran berbasis video animasi	✓				
2.	Saya lebih cepat memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi	✓				
3.	Saya lebih termotivasi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi		✓			
4.	Materi yang disajikan pada media pembelajaran berbasis video animasi sudah jelas	✓				
5.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal mudah dipahami	✓				
6.	Saya merasa mudah menggunakan media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal	✓				

7.	Saya merasa ukuran media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal yang ditampilkan sudah propesioanl	✓				
8.	Saya merasa teks dan video dalam media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal sudah jelas	✓				
9.	Materi yang ada pada media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal sesuai dengan materi saya pelajari	✓				
10.	Saya merasa suara yang dimuat dalam media pembelajaran animasi powtoon berbasis kearifan lokal disajikan dengan jelas	✓				

Sumber (Abidin, dkk : 2021) dimodifikasi

Subulussalam, November 2024

lanyas
.....

E. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Inti				
1.	Mengamati	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu menjelaskan tentang beberapa bahasa dan agama di Indonesia dan dapat membedakan pakaian adat, tarian dan makanan dalam keberagaman sosial budaya • Guru membimbing peserta didik dalam mengamati video animasi yang ditampilkan. • Guru menampilkan video animasi melalui Laptop • Guru meminta peserta didik untuk berkelompok untuk melakukan kegiatan Lembar Kerja Peserta Didik. • Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik. • Guru meminta peserta didik untuk mengamati Lembar Kerja Peserta Didik. 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dengan bimbingan guru secara mandiri mengamati video animasi yang ditampilkan oleh guru. • Peserta didik secara mandiri mengamati pertanyaan yang ditampilkan guru melalui Laptop • Peserta didik duduk berkelompok • Peserta didik mengamati Lembar Kerja Peserta Didik 	10 menit
2.	Menanya	Guru meminta kepada peserta didik untuk menanyakan hal-hal yang belum diketahui di Lembar Kerja Peserta Didik	Peserta didik Menanyakan kepada Guru mengenai hal-hal yang belum diketahui dilembar kerja peserta didik tentang keberagaman sosial budaya dimasyarakat Indonesia	10 menit
3.	Mengumpulkan Informasi	• Guru membimbing peserta didik mengumpulkan informasi yang ada di Lembar Kerja Peserta Didik.	• Peserta didik mengumpulkan informasi yang ada di Lembar Kerja Peserta Didik dan Buku Paket	10 menit
4.	Mengasosiasi	• Guru meminta peserta didik mencari hubungan informasi yang ada dengan kegiatan pada Lembar Kerja Peserta Didik.	• Peserta didik menghubungkan informasi yang ada dengan kegiatan yang ada di Lembar Kerja Peserta Didik	

5.	Mengomunikasikan	<ul style="list-style-type: none"> Guru meminta peserta didik untuk mengomunikasikan hasil diskusi Guru meminta salah satu kelompok untuk menyebutkan 2 keberagaman suku yang ada dikelompok lain 	<ul style="list-style-type: none"> Beberapa peserta didik menyampaikan hasil diskusi kepada Guru dan kelompok yang lain Salah satu kelompok menyebutkan 3 keberagaman suku kepada Guru dan kelompok lain 	5 menit
Kegiatan Penutup				
1.	Konfirmasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan tugas atau pekerjaan rumah Guru memberitahukan tentang aktivitas pembelajaran selanjutnya Guru menyimpulkan pembelajaran yang sedang berlangsung Guru membimbing peserta didik berdoa untuk menutup pembelajaran Guru menutup pembelajaran dengan salam 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mencatat tugas atau pekerjaan rumah Peserta didik memperhatikan guru Peserta didik dengan guru bersama-sama menyimpulkan pembelajaran yang sedang berlangsung Peserta didik berdoa bersama-sama yang dipimpin oleh ketua kelas Peserta didik menjawab salam 	5 menit

F. Media/Alat/Sumber Pembelajaran

1. Buku Tematik Peserta didik
2. Laptop

G. Instrumen Penilaian Hasil Pembelajaran Penilaian Hasil Belajar

1. Teknik Penilaian : Pengetahuan, Lembar Kerja Peserta Didik

Pasar Panjang, 27 Februari 2023

Mahasiswa



Mengetahui
Kepala Sekolah

Nuraini S.Pd.

NIP. 1979122007012029

Khaua Tunnisa

DOKUMENTASI



Wawancara guru kelas V





UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

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

FORM K 1

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 : Khauda Tunnisa
N P M : 1902090249
Program Studi : PGSD
Kredit Kumulatif : 119 SKS

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	IPK = 3,75	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan media pembelajaran animasi <i>powtoon</i> berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik dikelas V SD Pasar Panjang Makmur		
	Pengembangan media pembelajaran Puzzle Angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan di kelas 3 SDN Pasar Panjang Makmur		
	Pengaruh media gambar untuk meningkatkan keterampilan siswa pada pembelajaran IPA kelas 4 di SDN Pasar Panjang Makmur		

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

Medan, 22 Mei 2023

Hormat Pemohon,

Khauda Tunnisa

Dibuat Rangkap 3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi



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

FORM K 2

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 : Khauda Tunnisa
NPM : 1902090249
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

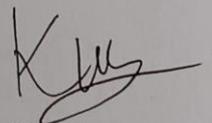
"Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Kelas V SDN Pasar Panjang Makmur"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Melyani Sari Sitepu, S.Sos., 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, 22 Mei 2023
Hormat Pemohon,


Khauda Tunnisa

Dibuat Rangkap 3 :

- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



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

Nomor
Lamp
Hal

: 187/ IL.3-AU//UMSU-02/ F/2024
 : ---
 : 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 : **Khaudah Tunnisa**
 NPM : 2002090249
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : **Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Berbas Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik di Kelas V SD Negeri Pasar Makmur**
 Pembimbing : **Melyani Sari Sitepu, S.Sos.,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 : **07 Agustus 2025**

Medan, 02 Shafar 1446 H
 07 Agustus 2024 M



Wassalam
 Dekan

Dra. Hj. Wamsuyurnita, M.Pd
 NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :
 1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR



Agensi Kelayakan Malaysia
 Malaysian Qualification Agency





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
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

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ
BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama Lengkap : Khauda Tunnisa
NPM : 1902090249
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Kelas V SDN Pasar Panjang Makmur

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
22-5-2023	ACC Judul	
24-7-2023	Draft Bab 1-3	
15-8-2023	Revisi Bab 1-3 dan Daftar Isi	
26-3-2024	Revisi Bab 3	
21-5-2024	Revisi Hipotesis dan Bab 3	
16-7-2024	Revisi Spesifikasi Produk dan RPP	
26-7-2024	ACC Sempro	

Medan, Mei 2023

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

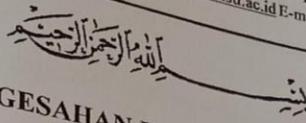
Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.



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



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama : Khauda Tunnisa
NPM : 1902090249
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Kelas V SDN Pasar Panjang Makmur Kecamatan Simpang Kiri Kota Subulussalam

Pada hari Jum'at, Tanggal 11 Bulan Oktober Tahun 2024 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, 18 November 2024

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Dosen Pembimbing

Melyani Sari Sitepu, S.Sos, M.Pd.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi

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



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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

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

Nama : Khauda Tunnisa
NPM : 1902090249
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Kelas V SDN Pasar Panjang Makmur Kecamatan Simpang Kiri Kota Subulussalam

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Jum'at, Tanggal 11 Bulan Oktober Tahun 2024.

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

Medan, 18 November 2024

Ketua Program Studi

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



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

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jum'at, Tanggal 11 Bulan Oktober Tahun 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Khauda Tunnisa
NPM : 1902090249
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Kelas V SDN Pasar Panjang Makmur Kecamatan Simpang Kiri Kota Subulussalam

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
	Perbaikan mengenai foto wawancara serta pembuatan angket

Medan, 18 November 2024

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

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

Pembahas

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.



BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jum'at, Tanggal 11 Bulan Oktober Tahun 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Khauda Tunnisa
NPM : 1902090249
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Kelas V SDN Pasar Panjang Makmur Kecamatan Simpang Kiri Kota Subulussalam

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
	Perbaikan mengenai foto wawancara serta pembisatan angket

Medan, 16 November 2024

Proposal ini dinyatakan Layak/ ~~Tidak Layak~~* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

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

Pembimbing

Melyani Sari Sitepu, S.Sos, M.Pd.



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

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jum'at, Tanggal 11 Bulan Oktober Tahun 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Khauda Tunnisa
NPM : 1902090249
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Kelas V SDN Pasar Panjang Makmur Kecamatan Simpang Kiri Kota Subulussalam

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal

- Disetujui
- Disetujui dengan adanya perbaikan
- Ditolak

Disetujui oleh:

Dosen Pembahas

Ismail Saleh Nasution, S/Pd, M.Pd.

Dosen Pembimbing

Melyani Sari Sitepu, S.Sos, M.Pd.

Panitia Pelaksana
Ketua Program Studi

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

Medan, 18 November 2024

Hal : Permohonan Riset

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

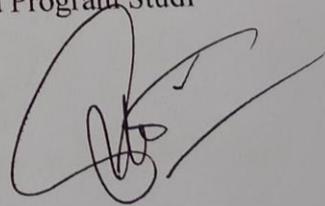
*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamualaikum Wr. Wb.*

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 : Khauda Tunnisa
NPM : 1902090249
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Kelas V SDN Pasar Panjang Makmur Kecamatan Simpang Kiri Kota Subulussalam

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.

****Pentinggal****



PEMERINTAH KOTA SUBULUSSALAM
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI PASAR PANJANG MAKMUR

Jln. Sidandang, Pasar Panjang, Kec. Simpang Kiri, Kota Subulussalam, Prov. Aceh, Kode Pos 24782



SURAT KETERANGAN

bertanda tangan dibawah ini:

- : **Nuraini, S.Pd**
- : 1979122007012029
- : Kepala Sekolah SD Negeri Pasar Panjang Makmur
- : SD Negeri Pasar Panjang Makmur, Kecamatan Simpang Kiri, Kota Subulussalam, Prov. Aceh

Dengan ini menerangkan bahwa nama yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian dan pengembangan di SD Negeri Pasar Panjang Makmur, Kecamatan Simpang Kiri, Kota Subulussalam, terhitung 21 Oktober 2024 sampai dengan 18 November 2024 pada pembelajaran Tematik.

- : **Khauda Tunnisa**
- : 1902090249
- : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
- : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Dengan surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.



Pasar Panjang, 18 November

Kepala Sekolah

Nuraini S.Pd.

NIP. 1979122007012029

Khanda Tunnisa : Pengembangan Media Pembelajaran
Animasi Powtoon Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran
Tematik Di Kelas V SDN Pasar Panjang Makmur Kecamatan
Simpang Kiri Kota Subulussalam

ORIGINALITY REPORT

18%
SIMILARITY INDEX

11%
INTERNET SOURCES

12%
PUBLICATIONS

12%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 repository.umsu.ac.id
Internet Source

2 Submitted to UIN Raden Intan Lampung **9%**
Student Paper

3 repository.radenintan.ac.id **2%**
Internet Source

4 123dok.com **2%**
Internet Source

5 proceedings2.upi.edu **1%**
Internet Source

6 eprints.uny.ac.id **1%**
Internet Source

7 etd.iain-padangsidempuan.ac.id **1%**
Internet Source

8 jurnalmahasiswa.unesa.ac.id **1%**
Internet Source

9	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	1%
10	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source	1%
11	repository.usd.ac.id Internet Source	1%
12	Submitted to Syiah Kuala University Student Paper	1%
13	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1%
14	www.ejournal.unma.ac.id Internet Source	1%
15	repository.uinbanten.ac.id Internet Source	1%
16	ejournal.unsap.ac.id Internet Source	1%

Exclude quotes Off
Exclude bibliography Off

Exclude matches < 1%

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama : **KHAUDA TUNNISA**
NPM : 1902090249
Tempat / Tgl Lahir : Medan, 04 Mei 2001
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Warga Negara : Indonesia
Alamat : Jl. Bakal Buah Dusun Bakti
Anak Ke : 1 dari 2 bersaudara
Email : khaudatunnisa5@gmail.com
No. Hp : 0813-2401-9702



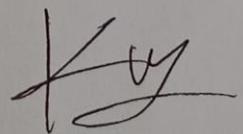
Nama Orang Tua

Ayah : Dedy Tarigan
Ibu : Nony
Alamat : Jl. Bakal Buah Dusun Bakti

Pendidikan Formal

SD : SD Negeri Pasar Panjang Makmur
SMP : SMP Negeri 2 Simpang Kiri
SMA : SMA Negeri Unggul Subulussalam
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Medan, April 2025



KHAUDA TUNNISA