

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI BERBASIS *POWTOON*  
TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK SISWA  
KELAS III SD NEGERI 020583 T.A 2021/2022**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Oleh:**

**NINA MAYASARI GINTING**  
NPM : 1702090053



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2022**

### 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 Sabtu, Tanggal 23 Juli 2022, pada pukul 09.00 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Nina Mayasari Ginting  
NPM : 1802090053  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas III SDN 020583 T.A 2021/2022

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

Ditetapkan : ( **A** ) Lulus Yudisium  
( ) Lulus Bersyarat  
( ) Memperbaiki Skripsi  
( ) Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA




Ketua  Sekretaris 



Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

#### ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.
2. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.
3. Suci Perwita Sari S.Pd., M.Pd.

1.   
2.   
3. 

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Nina Maya Sari Ginting  
N.P.M : 1702090053  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Animasi Berbasis *Powtoon* Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas III SD Negeri 020583

Sudah layak disidangkan.

Medan, Juli 2022

Disetujui oleh:

Pembimbing



Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd

Diketahui oleh:



Dekan

Dra. Hj. Syamsuvarnita, M.Pd

Ketua Program Studi



Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd



**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Lengkap : Nina Maya Sari Ginting  
 N.P.M : 1702090053  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Animasi Berbasis *Powtoon* Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas III SD Negeri 020583

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
14 April	Rumusan masalah untuk diganti menjadi bagaimana		
19 April	Menghapus instrumen validasi ahli bahasa.		
17 Mei	Menambahkan arti yang ada pada analisis uji kemampuan menyimak arti 01 x 02.		
25 Mei	Deskripsi hasil penelitian menjadi ADDIE.		
1 Juli	Mengurutkan penomoran pada kisi-kisi instrumen kemampuan menyimak siswa.		

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd

Medan, Juli 2022  
Dosen Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd



## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Nina Mayasari Ginting  
NPM : 1702090053  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **"Pengembangan Media Animasi Berbasis Powtoon Terhadap kemampuan Menyimak Siswa Kelas III SDN 020583 T.A 2021/2022"** adalah 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 yang sebenar-benarnya.

Hormat saya  
Yang membuat pernyataan,



NINA MAYASARI GINTING

## ABSTRAK

**Nina Mayasari Ginting. 1702090053. Pengembangan Film Animasi Berbasis Powtoon Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas III SD Negeri 020583 Binjai Selatan. Skripsi: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara**

Pengembangan film animasi berbasis *powtoon* penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada mata pelajaran IPA materi ciri-ciri makhluk hidup di kelas III SD Negeri 020583 Binjai Selatan, untuk mengetahui besar kontribusi media pembelajaran berbasis *Powtoon* dalam meningkatkan hasil menyimak siswa pada mata pelajaran IPA kelas III SD Negeri 020583 Binjai Selatan, serta untuk mengetahui perubahan perilaku siswa setelah menggunakan media berbasis *Powtoon*. Prosedur pengembangan media berbasis *Powtoon* dikembangkan dengan 5 tahapan yaitu (1) *Analysis* (2) *Design* (3) *Development* (4) *Implementation* (5) *Evaluation*. Media pembelajaran berbasis *Powtoon* yang telah dirangkai selanjutnya diukur keefektifitasannya. Berdasarkan hasil test penggunaan media pembelajaran berbasis *Powtoon*. Dari pre-test diperoleh hasil yaitu nilai rata-rata adalah 69,67, dan hasil dari post-test diperoleh nilai rata-rata adalah 86,67, nilai tersebut membuktikan terdapat peningkatan nilai rata-rata. Setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *Powtoon* peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran dan lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya. Sebaiknya guru lebih memanfaatkan media dalam bidang teknologi seperti media interaktif berbasis *Powtoon*.

***Kata Kunci : Media Animasi, Media Berbasis Powtoon, Kemampuan Menyimak***

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat, hidayah dan taufik-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW beserta para sahabat dan keluarganya.

Skripsi ini membahas tentang “Pengembangan Film Animasi Berbasis Powtoon Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Siswa”. Sepenuhnya penulis menyadari bahwa pada proses penulisan skripsi ini dari awal sampai akhir tiada luput dari segala kekurangan dan kelemahan. Namun hal itu dapatlah teratasi lewat bantuan dari semua pihak yang dengan senang hati membantu penulis dalam proses penulisan ini.

Oleh sebab itu dengan penuh kesadaran dan dari dalam dasar hati nurani penulis menyampaikan permohonan maaf dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya. Teristimewa untuk kedua orang tua penulis tercinta yang luar biasa, terima kasih untuk Ibunda Riana Sari Br. Batunanggar dan Ayahanda Tercinta Ales Ginting semua nasihat, dukungan serta doa tulus yang tiada henti selalu tercurahkan untuk penulis dan segala kebutuhan yang diberikan untuk penulis.

Penulis menyadari, bahwa skripsi ini dapat terselesaikan tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Dr. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Mandra Saragih, S.Pd., M.Pd selaku Wakil Dekan II Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd.,M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd.,M.Pd selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd.,M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang penuh dengan kesabaran memberikan arahan, bimbingan, semangat, motivasi yang membangun serta saran kepada penulis selama menyusun proposal ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen di lingkungan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Pegawai dan Staf Biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah membantu dalam perkuliahan.



9. Saudara-saudari yang peneliti sayangi. Tivana Florentina Ginting Amd.Keb, Arianda Putra Ginting Amd.Kep, Khairatunnissa S.Pd atas dukungan dan motivasi yang diberikan dapat menumbuhkan semangat peneliti.
10. Keponakan Chayra Fayyola, Alea Faza Arisha yang membuat peneliti semangat dalam penelitian ini.
11. Sahabat Indri Noviantika, Weni Widiastuti, Ayu Sahprida, Nisa Fahmi Damanik, Nurhusna Adila
12. Teman- teman seperjuangan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) kelas B stambuk 2017 yang sama-sama berjuang untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Penulis menyadari skripsi ini masih jauh banyak kekurangan. Sebagai manusia yang memiliki keterbatasan ilmu pengetahuan tentu jauh dari kesempurnaan dan tidak luput dari kesalahan. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang turut membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga Allah SWT membalas kebaikan semua.

Medan, Juli 2022

Penulis

Nina Mayasari Ginting

## DAFTAR ISI

<b>Abstrak.....</b>	<b>i</b>
<b>Kata Pengantar .....</b>	<b>ii</b>
<b>Daftar Isi .....</b>	<b>v</b>
<b>Daftar Gambar .....</b>	<b>viii</b>
<b>Daftar Tabel.....</b>	<b>ix</b>
<b>Daftar Lampiran .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang Masalah .....</b>	<b>1</b>
<b>B. Identifikasi Masalah .....</b>	<b>8</b>
<b>C. Pembatasan Masalah .....</b>	<b>9</b>
<b>D. Rumusan Masalah.....</b>	<b>9</b>
<b>E. Tujuan Penelitian .....</b>	<b>9</b>
<b>F. Manfaat Penelitian .....</b>	<b>10</b>
<b>BAB II LANDASAN TEORITIS.....</b>	<b>11</b>
<b>A. Kerangka Teoritis .....</b>	<b>11</b>
<b>1. Media Pembelajaran.....</b>	<b>11</b>
<b>a). Pengertian Media Pembelajaran.....</b>	<b>11</b>
<b>b). Jenis-jenis Media Pembelajaran .....</b>	<b>12</b>
<b>c). Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran .....</b>	<b>14</b>

2. Aplikasi <i>Powtoon</i> .....	14
a). Pengertian <i>Powtoon</i> .....	14
b). Keunggulan dan Kelemahan <i>Powtoon</i> .....	15
3. Kemampuan Menyimak .....	16
a). Pengertian Menyimak .....	16
b). Ciri-ciri Menyimak .....	17
c). Indikator Menyimak .....	17
B. Kerangka Konseptual .....	18
C. Hipotesis .....	20
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>21</b>
A. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	21
B. Populasi dan Sampel .....	21
C. Variabel Penelitian .....	22
D. Defenisi Operasional Tabel .....	22
E. Desain Penelitian .....	23
F. Instrumen Penelitian .....	26
G. Teknik Analisis Data .....	33
<b>BAB IV PEMABAHASAN DAN HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>37</b>
A. Deskripsi Hasil Penelitian .....	37
1. <i>Analyze</i> .....	37
2. <i>Design</i> .....	38
3. <i>Development</i> .....	40

4. <i>Implementantation</i> .....	45
5. <i>Evaluation</i> .....	51
<b>B. Pemabahasan Hasil Penelitian Berbasis <i>Powtoon</i></b> .....	<b>52</b>
1. <b>Tingkat Kevalidan Media Pembelajaran</b> .....	<b>52</b>
2. <b>Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i></b>	<b>58</b>
3. <b>Hasil Kemampuan Menyimak Siswa</b> .....	<b>63</b>
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>70</b>
A. <b>Kesimpulan</b> .....	<b>70</b>
B. <b>Saran</b> .....	<b>71</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>72</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilamn Awal Powtoon.....	15
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	24
Gambar 4.1 Draft powtoon yang akandikembangkan.....	39
Gambar 4.2 Pemilihan gambar kartun yang berkaitan dengan materi.....	39
Gambar 4.3 Point materi .....	40
Gambar 4.4 Hasil validasi ahli materi.....	42
Gambar 4.5 Hasil validasi ahli media .....	44
Gambar 4.6 Gambar bagan Pre-test .....	68
Gambar 4.7 Gambar bagan Post-test.....	69



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi instrument validasi ahli materi .....	27
Tabel 3.2 Kisi-kisi instrument validasi ahli media .....	28
Tabel 3.3 Kisi-kisi instrument kemampuan menyimak siswa .....	30
Tabel 3.4 Kategori skala likert pada angket validasi para ahli .....	34
Tabel 3.5 Kriteria dalam mengambil keputusan validasi.....	35
Tabel 4.1 Hasil uji coba kelompok kecil.....	46
Tabel 4.2 Hasil uji coba kelompok besar .....	49
Tabel 4.3 Hasil validasi ahli media sebelum revisi.....	53
Tabel 4.4 Hasil validasi ahli media setelahrevisi .....	55
Tabel 4.5 Hasil validasi ahli materi.....	57
Tabel 4.6 Hasil uji coba kelompok kecil.....	59
Tabel 4.7 Hasil uji coba kelompok besar .....	62
Tabel 4.8 Hasil pre-test .....	64
Tabel 4.9 Hasil post-test.....	65

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana pelaksanaan pembelajaran .....	80
Lampiran 2 Materi pembelajaran ipa .....	83
Lampiran 3 Surat validasi ahli materi .....	85
Lampiran 4 Surat validasi ahli media .....	87
Lampiran 5 Uji coba kelompok kecil.....	89
Lampiran 6 Uji coba kelompok besar .....	94
Lampiran 7 Hasil pre-test kemampuan menyimak .....	95
Lampiran 8 Hasil post-test kemampuan menyimak.....	97
Dokumentasi .....	99



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dunia pendidikan merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena dunia pendidikan dapat meningkatkan pola berpikir yang baik serta menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan dirancang sebagai alat untuk mendewasakan peserta didik harus berorientasi kepada tujuan yang jelas, apa yang hendak dicapai. Tujuan pendidikan merupakan salah satu dari komponen pendidikan, oleh karena itu harus dirumuskan terlebih dahulu sebelum merumuskan komponen-komponen yang lain. Tujuan merupakan standar usaha yang dapat ditentukan, dan mengarahkan usaha yang akan dilalui. Disamping itu, tujuan juga dapat membatasi obyek yang lain, agar usaha atau kegiatan dapat terfokus pada apa yang dicita-citakan. Dan yang terpenting lagi adalah bahwa tujuan dapat memberikan penilaian atau evaluasi terhadap usaha-usaha yang lain. Dunia pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan anak bangsa melalui proses belajar mengajar di sekolah.

Dalam dunia pendidikan kurikulum bertujuan untuk mengarahkan perbaikan sistem pendidikan yang lebih baik. Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang berbasis kompetensi. Dimana di dalamnya dirumuskan secara terpadu kompetensi sikap, pengetahuan, keterampilan yang harus dikuasai peserta didik. Adapun untuk lebih mudahnya pencapaian kompetensi yang dirumuskan maka dipilih

pembelajaran tematik sebagai basis dalam pembelajaran. Pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang didasarkan pada pemilihan tema yang sesuai dengan dunia anak sehingga menarik minat belajarnya. Adanya kesesuaian materi pembelajaran dengan dunia nyata dan minat belajar anak dapat mendorong anak untuk terlibat aktif dan melibatkan kebermaknaan dalam proses belajar.

Pada saat ini Indonesia menghadapi dengan pandemi covid-19 salah satu dampak pandemi covid-19 yaitu pada dunia pendidikan. Pemerintah Indonesia mengeluarkan kebijakan-kebijakan terkait pandemi COVID-19. Salah satu kebijakan tersebut adalah larangan orang untuk berkumpul dan beraktivitas di luar rumah mereka, dan anjuran untuk tetap tinggal di dalam rumah. Tetap tinggal di rumah, beribadah di rumah, bekerja dari rumah, belajar dari rumah adalah bunyi kebijakan tersebut. Hal ini dikarenakan virus berbahaya ini dapat ditularkan kepada orang lain melalui berbagai macam kontak fisik, mulai dari sentuhan dan droplet melalui udara sehingga salah satu konsekuensinya maka individu harus tetap berusaha menjaga jarak sosial satu dengan yang lain. Salah satu arahan pemerintah tentang kegiatan di rumah adalah kegiatan belajar. Pembelajaran hendaknya tidak berhenti meski pemerintah menginstruksikan 14 hari libur untuk sekolah dan sekolah di Indonesia di awal pandemi. Selanjutnya, kegiatan belajar dan mengajar (KBM) yang biasa dilakukan di sekolah harus dipindahkan di rumah.

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan guru agar terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Kegiatan



pembelajaran yang dilakukan di sekolah perlu dirancang agar peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Salah satu cara agar peserta didik dapat mengembangkan potensinya yaitu dengan menggunakan perangkat pembelajaran. Penggunaan media yang begitu umum menjadikan proses belajar mengajar tidak begitu aktif dan kurang menarik, masih banyak siswa yang ngobrol didalam kelas saat proses pembelajaran dimulai, dan siswa bermalas-malasan untuk membaca buku paket yang diberikan oleh sekolah, hal ini yang sering membuat siswa menjadi bosan dalam proses pembelajaran. Dengan ini, memerlukan adanya media pembelajaran yang baru serta lebih menarik untuk dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Adanya kesesuaian materi pembelajaran dengan media animasi dan dunia nyata hingga minat belajar anak dapat mendorong anak untuk terlibat aktif dan melibatkan kebermaknaan dalam proses belajar.

Film animasi adalah menggambarkan suatu objek yang bergerak agar kelihatan hidup. Membuat animasi berarti menggerakkan gambar seperti, kartun, lukisan, tulisan, dan lain- lain (Sutopo, 2002: 2). Vaughan (2006: 161) juga mengemukakan animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu dan memberi kekuatan besar pada multimedia. Animasi sudah sejak lama dikenal oleh masyarakat. Menurut Gora (2004: 1) animasi mulai dikenal akrab sejak populernya media televisi yang dapat menyajikan gambar bergerak hasil rekaman kegiatan makhluk hidup, manusia, atau hewan. Dibandingkan gambar foto yang diam atau tidak bergerak, televisi jelas lebih disukai karena dapat lebih membangkitkan antusiasme dan emosi penonton.

Salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan dalam diri anak adalah aspek perkembangan bahasa. Saddhono dan Slamet (2012) menyatakan secara berturut-turut pemerolehan keterampilan bahasa pada umumnya dimulai dari keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca. Keterampilan menyimak merupakan suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan (Tarigan, 2008). Gulec dan Durmus (2016) yang mengatakan bahwa pelatihan menyimak yang dimulai sejak usia dini merupakan sebuah pelatihan pembelajaran seseorang. Menyimak dapat menjadi salah satu cara untuk melatih anak menjadi seorang pembelajar dengan mendengarkan hal-hal yang ada disekitarnya.

Keberhasilan seseorang dalam menyimak dapat diketahui dari bagaimana penyimak memahami dan menyampaikan informasi dari simakan secara lisan atau tertulis. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan menyimak cukup kompleks jika penyimak ingin menangkap makna yang sesungguhnya dari simakan yang mungkin tidak sepenuhnya tersurat, sehingga penyimak harus berusaha mengungkapkan hal-hal yang tersirat.

Hal ini dapat dilihat dari peranan keterampilan menyimak terhadap keterampilan berbahasa. Nurhayani (2016) mengatakan peranan menyimak sebagai berikut : keterampilan menyimak merupakan dasar yang cukup penting untuk keterampilan berbicara, karena apa yang akan kita ucapkan dalam berbicara merupakan hasil simakan dari pembicaraan orang lain, keterampilan menyimak

juga merupakan dasar bagi keterampilan membaca atau menulis. Ini berarti bahwa informasi yang kita peroleh dari menyimak sebagai bekal kita untuk bisa memahami apa yang dituliskan orang lain lewat tulisan. Informasi yang kita peroleh dari menyimak juga sebagai bekal kita dalam melakukan kegiatan menulis, karena apa yang kita tulis itu bisa bersumber dari informasi yang telah kita simak, penguasaan kosakata pada saat menyimak akan membantu kelancaran membaca dan menulis.

Rosdawita dalam tarigan (2016:67) menyimak merupakan suatu proses. Sebagai suatu proses, peristiwa menyimak diawali dengan kegiatan mendengarkan bunyi bahasa secara langsung atau tidak langsung. Bunyi bahasa yang ditangkap oleh telinga diidentifikasi jenis dan pengelompokkannya menjadi suku kata, kata, frase, klausa, kalimat dan wacana. Jeda dan intonasi perlu diperhatikan oleh penyimak. Bunyi bahasa yang diterima kemudian ditafsirkan maknanya dan dinilai kebenarannya agar dapat diputuskan diterima tidaknya informasi tersebut. Dengan kata lain, menyimak merupakan suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menafsirkan, menilai, dan mereaksi atas makna yang terkandung di dalam wacana lisan.

Adapun ciri-ciri menyimak dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Sutari, 2016: 47) adalah sebagai berikut: menyimak ekstensif (*extensive listening*), menyimak intensif (*intensive listening*), menyimak sosial (*social listening*), menyimak sekunder (*secondary listening*), menyimak estetik (*aesthetic listening*), menyimak kritis (*critical listening*), menyimak konsentratif (*consentratif listening*), menyimak kreatif (*Creative listening*), menyimak introgatif (*introgative*

*listening*), menyimak penyelidikan (*exploratory listening*), menyimak pasif (*passive listening*) menyimak selektif (*selective listening*),

Berdasarkan hasil observasi salah satu guru wali kelas III di SD Negeri 020583 Binjai Selatan yang dilakukan peneliti pada tanggal 26 Juni 2021 guru masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi sehingga peserta didik cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran kurang efektif sehingga peserta didik kurang berminat mengikuti pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, kemampuan menyimak sebagian peserta didik ada yang menyimak ada yang tidak, Kondisi peserta didik dalam kegiatan menyimak saat ini cukup memprihatinkan, keterampilan menyimak menjadi hal yang tidak diperhitungkan dan tidak dianggap penting dibandingkan dengan keterampilan lainnya dalam kegiatan di kelas, menyimak sudah menjadi bagian dari pembelajaran bahasa. Namun dalam praktek pembelajarannya di kelas, menyimak sering tidak dianggap sebagai pembelajaran yang perlu persiapan ataupun direncanakan. Atau, keterampilan menyimak hanya sebagai kegiatan mendengarkan teks bacaan yang dibaca nyaring tanpa persiapan dan penilaian yang terencana. Dengan kata lain, pembelajaran menyimak belum terlaksana dengan maksimal. Untuk mengatasi masalah ini dibutuhkan suatu upaya untuk meningkatkan kemampuan menyimak peserta didik. Kemudian guru kurang memanfaatkan teknologi dalam menyampaikan materi.

Media Pameran (*display*) Seperti halnya media cetak, media pameran ini bermacam-macam jenisnya, seperti benda nyata (*realia*) dan benda tiruan (*replika*)

dan model). Benda nyata sering dilihat sebagai media tersendiri Karena jumlahnya yang sangat banyak.

Pribadi (2016) membagi media pameran kedalam realia. Penggunaan media ini dilakukan dengan cara memasang atau memamerkan pada suatu tempat tertentu; di depan ruang kelas, pada dinding ruang kelas, di samping papan tulis, atau di tempat lain yang mungkin untuk dapat menyampaikan informasi atau pesan-pesan pembelajaran. Realia adalah benda asli yang digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi. Realia tidak dapat dimanipulasi dan tidak mengalami perubahan sama sekali.

Media audio adalah jenis media digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik (Asyhar, 2015: 45). Audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang ingin disampaikan dituangkan kedalam lambing lambing auditif, baik verbal (kedalam kata-kata lisan) maupun non verbal. Ada beberapa jenis media yang dapat kita kelompokkan dalam media audio, antara lain, radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam dan laboratorium bahasa. Dalam perkembangannya media audio berubah sesuai dengan kemajuan teknologi. Sekarang kita mengenal audiotape, compact disk (CD), MP3 dan MP4.

Dari berbagai alternative tersebut untuk mengatasi permasalahan yang ada disekolah peneliti memberikan solusidengan menggunakan media display. Media display ini menggunakan Aplikasi powtoon. Aplikasi Powtoon merupakan aplikasi terhubung internet atau web apps online yang dapat menyajikan presentasi atau paparan materi. Tampilannya berupa video yang berisi berbagai



animasi-animasi yang dapat menarik atensi siswa didik Kholilurrohmi (2017) menjelaskan bahwa aplikasi ini dapat diakses oleh siapapun termasuk guru maupun siswa didik dan cara pembuatan video animasi terbilang cukup mudah karena fitur yang tersedia cukup lengkap seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan time line yang sangat mudah. Hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar dan dapat digunakan dalam proses pembuatan sebuah presentasi atau paparan. Hal inilah yang membuat aplikasi Powtoon menjadi semakin sering digunakan dalam dunia pendidikan.

Adkhar (2016) menjelaskan bahwa salah satu kelebihan dari Powtoon adalah cara penggunaannya yang cukup mudah dan tidak memerlukan keterampilan khusus karena langkah langkah yang dilakukan tidak berbeda dengan memutar video biasa pada komputer/laptop, vcd player, atau dvd player pada umumnya. Selain itu, banyak pilihan animasi menarik dan lucu yang sudah ada di aplikasi Powtoon sehingga pengguna tidak perlu lagi membuat animasi.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk mengembangkan media film animasi dalam meningkatkan kemampuan menyimak siswa maka dari itu penulis sangat tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul, **“Pengembangan Film Animasi Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa kelas III SD N 020583 T.A 2021 / 2022**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Guru masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi
2. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran tidak efektif sehingga peserta didik belum berminat untuk mengikuti pembelajaran.
3. Peserta didik cenderung pasif dalam proses pembelajaran
4. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam menyampaikan materi selama proses pembelajaran.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas tentang masalah yang akan dibahas, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti untuk mempermudah dalam melakukan penelitian ini. Peneliti membatasi masalah penelitian pada Pengembangan film animasi terhadap kemampuan menyimak siswadi kelas III SD Negeri 020583 Binjai Selatan tahun pembelajaran 2021-2022

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kevalidan pembelajaran media animasi sebagai media pembelajaran tematik siswa kelas III SD Negeri 020583 Binjai Selatan?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan peserta didik kelas III pada mata pelajaran Tematik menggunakan media *Powtoon*?
3. Bagaimana hasil kemampuan menyimak siswa dalam proses pembelajaran Tematik dengan menggunakan media berbasis *powtoon* di kelas III SD 020583 Binjai Selatan ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui kevalidan media animasi sebagai media pembelajaran tematik siswa kelas III SD Negeri 020583 Binjai Selatan
2. Untuk mengetahui kepraktisan peserta didik kelas III pada mata pelajaran Tematik menggunakan media berbasis *Powtoon*.
3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan menyimak siswa dalam proses pembelajaran Tematik dengan menggunakan media berbasis *powtoon* di kelas III SD 020583 Binjai Selatan.

### **F. Manfaat Penelitian**

1. Bagi Guru

Sebagai pengetahuan dan informasi serta alternatif bahan ajar bagi guru serta mampu membantu guru mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif, serta mengembangkan imajinatif yang ada pada diri siswa.

2. Bagi Sekolah

Sebagai masukan tempat berlangsungnya penelitian dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran dan kualitas sekolah.

3. Bagi Peserta Didik

Diharapkan mampu memberikan motivasi dan membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran serta menumbuhkan rasa ingin tahu. Selain itu mampu berpikir lebih terbuka dalam segala aspek pembelajaran, sehingga siswa mampu menjadi pribadi yang kreatif.

#### 4. Bagi Peneliti

Sebagai Menambah pengetahuan dan wawasan peneliti tentang pengembangan media belajar berbasis *Powtoon*

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORITIS**

#### **A. Kerangka Teoritis**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Wati ( 2019 : 2) Media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Berdasarkan klasifikasinya setiap media memiliki karakteristik sendiri-sendiri. Karakteristik tersebut dapat dilihat melalui tampilan media yang disajikan. Dalam memilih suatu media yang akan digunakan, guru dapat menggunakan suatu media pembelajaran menyesuaikan dengan situasi pembelajaran. Media pembelajaran juga memiliki banyak fungsi diantaranya adalah fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris. Sering kali dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Kegagalan tersebut terjadi akibat materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal.

Menurut Mustiqon ( 2016 : 28 ) menjelaskan bahwa media merupakan alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Menurut Hujair AH Sanaky ( 2015 : 3 ) menjelaskan bahwa media adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Dari beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat untuk menyampaikan suatu informasi atau pesan sehingga bisa dapat menumbuhkan sikap belajar yang efektif.

#### **b. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Menurut Yaumi (2017: 23-25) Berdasarkan klasifikasinya, setiap media pembelajaran memiliki karakteristik sendiri-sendiri. Karakteristik tersebut dapat dilihat melalui tampilan media yang disajikan. Media pembelajaran ditampilkan menurut kemampuan media tersebut untuk memberiatau membangkitkan rangsangan, indera penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan maupun penciuman. Dari karakteristik tersebut, maka guru dapat memilih menggunakan suatu media pembelajaran menyesuaikan dengan situasi keadaan.

Menurut Wati (2019: 4-8) Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa jenis media pembelajaran diantaranya yakni sebagai berikut : 1) Media visual, 2) Media audio visual, 3) Media kompeter, 4) Microsoft power point, 5) Internet, 6) Multimedia

Menurut Pribadi (2016: 88) di mana dikatakan bahwa pada dasarnya media pembelajaran dapat diklasifikasi menjadi delapan bagian, yaitu (1) orang, (2) objek, (3) teks, (4) audio, (5) visual, (6) video, (7) komputer multimedia, dan (8) jaringan komputer

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat ditinjau dari berbagai sisi, yakni berdasarkan nilai ekonomis, lingkup sasaran, dan berdasarkan kemudahan control dalam pemakaian. Media pembelajaran dapat juga diklasifikasi berdasarkan media jadi yang mencakup media yang sangat sederhana sampai pada media yang canggih dan kompleks, dan media yang dirancang berdasarkan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Adapun manfaat media adalah sesuatu yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi peserta didik, media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Tafonao, 2018 : 105 adapun ciri-ciri media adalah pertama media pembelajaran identic dengan pengertian peragaan yang berasal dari kata “raga” artinya suatu benda yang dapat dilihat dan didengar, diamati melalui panca indera. Kedua tekanan utama terletak pada benda atau hal yang dilihat dan didengar. Ketiga media merupakan alat (komunikasi) dalam pengajaran antara guru dan siswa.

Berdasarkan uraian diatas ciri-ciri media adalah dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Berdasarkan jenis-jenis media, peneliti memilih media audio visual yaitu media film berbasis powtoon. Peneliti memilih media berbasis powtoon karena film tersebut dapat menambah semangat anak dalam pembelajaran karena ditampilannya banyak animasi-animasi lucu.

### **C. Kelebihan dan kekurangan media**

Sani (2015: 29) adapun kelebihan dari media adalah :

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
3. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa dilingkungan mereka.

Berdasarkan kesimpulan di atas media berupa animasi gambar bergerak seperti suara merupakan perkembangan IPTEK. Penggunaan animasi tidak lepas dari alat bantuan computer

Wahana dan Mukti (2016: 8) Kekurangan dari media adalah :

1. Memakai media lebih banyak mengeluarkan biaya
2. Banyak waktu untuk mempersiapkan media
3. Memerlukan kesediaan sumber dan keterampilan dan kejelian guru dapat memanfaatkannya

## **2. Aplikasi Powtoon**

### **a. Pengertian Powtoon**

Aplikasi Powtoon merupakan aplikasi terhubung internet atau web apps online yang dapat menyajikan presentasi atau paparan materi.



Tampilannya berupa video yang berisi berbagai animasi-animasi yang dapat menarik atensi siswa didik.

Kholilurrohmi (2017: 6) menjelaskan bahwa aplikasi ini dapat diakses oleh siapapun termasuk guru maupun siswa didik dan cara pembuatan video animasi terbilang cukup mudah karena fitur yang tersedia cukup lengkap seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efektransisi yang lebih hidup serta pengaturan time line yang sangat mudah.

Berikut ini gambar tampilan awal *Powtoon*



**Gambar 2.1 Tampilan Awal *Powtoon***

### **b. Keunggulan dan Kelemahan *Powtoon***

Menurut Adkhar (2016: 6) Powtoon mempunyai beberapa keunggulan, adapun keunggulan dari powtoon yaitu:

1. Cara penggunaannya yang cukup mudah dan tidak memerlukan keterampilan khusus karena langkah-langkah yang dilakukan tidak berbeda dengan memutar video biasa pada komputer/laptop, vcd player, atau dvd player pada umumnya.

2. Selain itu, banyak pilihan animasi menarik dan lucu yang sudah ada di aplikasi Powtoon sehingga pengguna tidak perlu lagi membuat animasi.

Adapun kelemahan Powtoon dapat dilihat pada :

- a).biaya yang menghambakan untuk mengakses internet.
- b).Guru yang mampu membuat media masih terbatas
- c).Ketergantungan pada arus listrik / jaringan internet

### **3. Kemampuan Menyimak**

#### **a. Pengertian Menyimak**

Menyimak tidak hanya mengerti dan membuat penafsiran tentang apa yang disimaknya, tetapi ia berusaha melakukan apa yang didengar.

Ranukadevi (2014) mengatakan bahwa menyimak sebagai keterampilan bahasa yang sangat mendasar secara konsisten saling terkait campur tangan dengan kemampuan bahasa lainnya, yaitu berbicara, membaca, dan menulis.

Mukhtar (2016) menyatakan bahwa menyimak merupakan bagian dari empat komponen bahasa. Menyimak merupakan komponen bahasa tingkatan pertama. Sejak manusia masih dalam kandungan proses menyimak sudah mulai berlangsung.

Tarigan (2015) menyatakan bahwa menyimak adalah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengar, mengidentifikasi, menginterpretasi bunyi bahasa kemudian menilai hasil interpretasi makna dan menanggapi pesan yang tersirat di dalam wahana tersebut.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan menyimak adalah merupakan suatu proses yang paling awal dilakukan disekolah yaitu berbicara dan mengingat.

### **b. Ciri-ciri Menyimak**

Adapun ciri-ciri menyimak menurut Tarigan (2013 : 37) adalah sebagai berikut:

- a) Menyimak ekstensif, yaitu ciri kegiatan menyimak yang berhubungan atau mengenal suatu hal yang lebih umum atau lebih bebas terhadap suatu bahasa, tidak perlu adanya bimbingan guru
- b) Menyimak intensif, adalah lebih mengarah pada menyimak ilmiah tidak perlubimbingan guru
- c) Menyimak social biasanya berlangsung dalam situasi social, tempat orang mengobrol menhgenai suatu hal yang menarik perhatian.

### **c. Indikator Menyimak**

Adapun indicator menyimak menurut Anggreini (2017 : 28) adalah sebagai berikut:

- a. Mendengar dan meniru mempelajari kosakata dengan menggunakan gambar, membuat anak terlebih dahulu paham apa yang diucapkan yang benar
- b. Mendengar dan mengulangi permainan dengan materi berupa sekumpulan kalimat yang sudah disiapkan
- c. Mendengar dan mengikuti intruksi mendengarkan secara seksama intruksi yang diberikan oleh guru

## **B. Kerangka Konseptual**

Media Animasi adalah salah satu metode untuk mengetahui kemampuan menyimak pembelajaran disekolah. Berdasarkan teori yang dikekumakan diatas bahwa sangat penting seorang guru apalagi dimasa pandemic sepertiini yang melakukan pembelajaran daring agar anak tersebut tidak bosan, makadari itu guru harus lebih aktif dalam membuat video-video pembelajaran, karena guru diterapkan untuk menjadi guru yang kreatif dan inovatif. Hal tersebut dikarenakan semakin naik tingkatan kelas maka semakin tinggi materi yang diajarkan dan anak pun merasa bingung dan anak pun lebih banyak tuntutannya agar mereka paham. Dengan demikian untuk meningkatkan keaktifan peserta didik, film animasi sebaiknya dirancang secara baik berguna dan bermanfaat.

Film animasi yang akan diberikan kepada anak anak merupakan bentuk pilihan berganda, yang dimana saat peserta didik menjawab soal yang dilakukan mereka harus dengan sungguh-sungguh dengan rasa percaya diri. Dengan memberikan film animasi berbasis *Powtoon* yang dimana siswa setelah menerima soal maka peserta didik diperbolehkan menjawab yang mereka paham dan mengerti terlebih dahulu. Pada saat menjawab soal peserta didik mereka dapat dapat berfikir dan menganalisis. Hal ini dapat dirasakan adanya pengaruh kemampuan berfikir kritis pada siswa dan menyimak pada saat video animasi tersebut ditampilkan dan pada saat menjawab soal pertanyaan tersebut.

Pada masa pandemic covid-19 di era saatini, pembelajaran yang akan berlangsung sangat tidak efektif dar isebelumnya. Terdapat beberapa sekolah swasta yang melakukan pembelajaran tatap muka walaupun tidak setiap hari

jadwalnya. Peserta didik hanya mendapatkan sedikit materi dari setiap guru, sehingga banyak peserta didik yang tidak paham dan mengerti selama masa pandemic dan pada saat pembelajaran daring peserta didik banyak yang tidak mengerti tentang penjelasan yang mereka simak melalui pembelajaran daring. Tidak hanya itu, peserta didik harus berdiam diri dirumah sehingga sehingga anak-anak tidak bias bermain dan berdiskusi dengan teman-temannya disekolah .

Dengan demikian adanya film animasi berbasis *powtoon* yang mengacu pada kurikulum 2013, maka dapat diharapkan untuk memberi perubahan positif pada proses pembelajaran dan teknik belajar yang lebih ideal agar siswa lebih efektif pembelajarannya khususnya pada saat berlangsung dapat lebih paham dan mengerti. Oleh sebab itu harus dikembangkan dan didukung dengan adanya media pembelajaran yang layak dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Media pembelajaran berbasis ICT yaitu *Powtoon* ini terdiri dari animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, melalui menyimak seseorang dapat menguasai pengucapan fonem, kosakata dan kalimat. Pengembangan media pembelajaran berbasis ICT yang ingin dikembangkan oleh peneliti juga belum sempurna dan masi perlu berbaikan.

### **C. Hipotesis**

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan dari penelitian diatas, maka hipotesis pada penelitian ini terdiri atas dua jenis hipotesis. Kedua hipotesis tersebut diantaranya :

1. Media animasi berbasis *powtoon* valid digunakan sebagai media pembelajaran tematik siswa kelas III SD Negeri 020583 Binjai Selatan
2. Media animasi berbagai *powtoon* efektif digunakan pada materi pembelajaran tematik siswa kelas III SD Negeri 020583 Binjai Selatan
3. Kemampuan menyimak siswa meningkat pada proses pembelajaran

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 020583 Kota Binjai, Kelurahan Binjai Estate Kecamatan Binjai Selatan Jl. Samanhudi Tanah Pasar III, Sumatera Utara, Kelas III akan dilaksanakan pada bulan Mei 2021 – Juni 2021.

#### **B. Populasi dan Sampel**

##### **1. Populasi**

Menurut Arikunto Suharsimi (2017 : 117) Populasi merupakan keseluruhan objek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti sebuah elemen yang ada dalam wilayah penelitian tersebut, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi.. Populasi dalam penelitian ini adalah 45 peserta didik di kelas III SD Negeri 020583 Binjai Selatan

##### **2. Sampel**

Menurut (Suharsimi Arikunto, 2016: 109). Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti. Yang berjumlah sesuai dengan judul makadari itu yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah jumlah peserta didik yang menjadi populasi pada penelitian berjumlah 30 peserta didik yang terbagi menjadi kelas ABC di kelas III SD Negeri 020583 Binjai Selatan

Pengambilan sampel untuk penelitian menurut Suharsimi Arikunto (2016: 112), jika subjeknya kurang dari 100 orang sebaiknya diambil semuanya, jika subjeknya besar atau lebih dari 100 orang dapat diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih sampel yang di ambil yaitu siswa kelas kelas III SD Negeri 020583 Binjai Selatan

### **C. Variabel Penelitian**

(Suharsimi Arikunto, 2006: 118-119)Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik suatu penelitian. Variabel dalam penelitian ini diklasifikasikan menjadi dua, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y)

#### 1. Variabel Independent (bebas)

Variabel Bebas Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dalam penelitian ini adalah penggunaan film animasi

#### 2. Variabel Dependent (terikat)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan menyimak peserta didik kelas III SD Negeri 020583 Binjai Selatan

### **D. Defenisi Operasional Variabel**

Arifin (2014: 190) definisi operasional variable defenisi khusus yang didasarkan atas sifat-sifat yang didefenisikan, dapat diamati dan dilaksanakan oleh penelitalain. Operasional variable diperlukan guna menentukan jenis dan indicator dari variable variable terkait dalam penelitian ini.

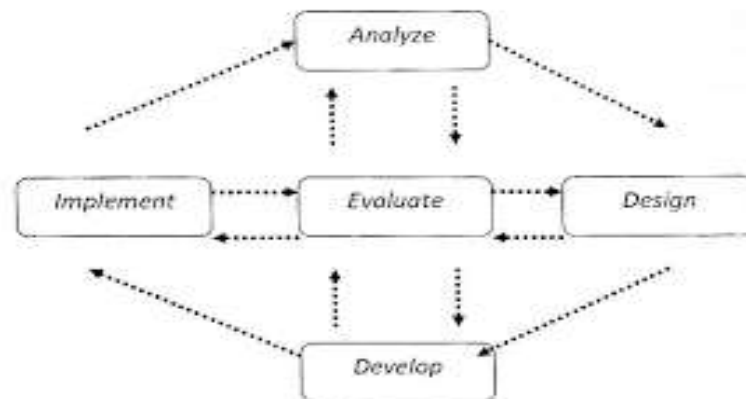


1. Media Animasi adalah salah satu media untuk mengetahui kemampuan menyimak pembelajaran disekolah.
2. Kemampuan menyimak adalah suatu proses kemampuan yang paling awal dilakukan yaitu berbicara dan mengingat dengan memperhatikan dan mendengar orang sedang menjelaskan.

### **E. Desain Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development R&D*). Arifin (2014:136) menjelaskan penelitian dan pengembangan atau adalah *Research and Development* metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk tertentu yang dapat digunakan dalam suatu proses pembelajaran. Kegiatan menemukan suatu informasi untuk kebutuhan pengguna yaitu *Research*, sedangkan kegiatan untuk menghasilkan produk film animasi berbasis powtoon yaitu development.

Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model pengembangan ini dikembangkan oleh Dick and Carry. ADDIE merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations. Inti kegiatan pada setiap tahap pengembangan juga hampir sama. Oleh sebab itu, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Secara visual tahapan ADDIE Model dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE

Adapun langkah-langkah model pengembangan ADDIE secara rinci yaitu:

a. *Analysis*

Kegiatan utama pada tahap ini adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru. Pengembangan metode pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam model/metode pembelajaran yang sudah diterapkan. Masalah dapat terjadi karena model/metode pembelajaran yang ada sekarang sudah tidak relevan dengan kebutuhan saran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik dan sebagainya.

b. *Design*

Perancangan model/metode pembelajaran pada tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar.

Rancangan model/metode pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

#### *c. Development*

Development dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Kegiatan pada tahap desain adalah menyusun kerangka konseptual penerapan model/metode pembelajaran baru. Kegiatan pada tahap pengembangan adalah kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang telah siap diimplementasikan. Sebagai contoh, apabila pada tahap desain telah dirancang penggunaan model/metode baru yang masih konseptual. Implementation Kegiatan pada tahap ini adalah mengimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan model/metode yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan model/metode baru yang dikembangkan. Setelah penerapan metode, kemudian dilakukan evaluasi awal untuk member umpan balik pada penerapan model/metode selanjutnya.

#### *d. Implementation*

Kegiatan pada tahap ini adalah mengimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan model/metode yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan model/metode baru yang dikembangkan. Setelah penerapan metode, kemudiandilakukan evaluasi awal untuk member umpan balik pada penerapan model/metode selanjutnya.

*e. Evaluation*

Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi (evaluation) yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran secara luas. Dalam penelitian ini hanya dilakukan evaluasi formatif, karena jenis evaluasi ini berhubungan dengan tahapan penelitian pengembangan untuk memperbaiki produk pengembangan yang dihasilkan. Evaluasi dalam model ADDIE telah dilakukan tahap demi tahap. Setelah media film animasi model penelitian pengembangan selesai dikembangkan, maka langkah berikutnya adalah melakukan kegiatan validasi terhadap produk yang dihasilkan. Kegiatan validasi yang dilakukan yaitu valiadasi ahli materi, ahli desain media dan ahli bahasa

## **F.Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah berbagai alat ukur yang digunakan secara sistematis untuk pengumpulan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian

pengembangan media film animasi berbasis powtoon berupa instrumen validitas bahan ajar dan instrumen keefektifan kemampuan menyimak siswa.

#### 1. Instrumen Validasi Media Film Berbasis Powtoon

Instrumen validasi bahan ajar yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Angket yang digunakan oleh peneliti adalah jenis angket tertutup untuk mengukur apakah film animasi berbasis powtoon valid atau tidak. Instrumen validasi pada pengertian ini terdiri atas 3 macam yaitu,

##### a. Instrumen Validasi Ahli Materi

Instrumen validasi ahli materi digunakan untuk mengukur kelayakan isi (materi), untuk mengukur apakah materi yang disampaikan dalam media film animasi berbasis powtoon valid atau tidak, serta untuk mengetahui saran atau masukan validator dari segi materi terhadap media film animasi berbasis powtoon yang telah dikembangkan. Adapun kisi kisi instrumen untuk validasi ahli materi sebagai berikut:

**Tabel 3.1 kisi kisi instrumen validasi ahli materi**

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomor butir</b>
Kelayakan Isi	Kesesuaian dengan SK,KD	1, 2
	Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	3
	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	4
	Kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar Kebenaran substansi materi	5
	Manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan	6
	Kesesuaian dengan nilai-nilai, moralitas, social	7
Pembahasan	Keterbacaan	8
	Kejelasan informasi	9
	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia	10
	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	11
Sajian	Kejelasan tujuan	12
	Urutan penyajian	13
	Pemberian motivasi	14
	Komunikasi (stimulus dan respon)	15

b. Instrumen Validasi Ahli Desain Media

Instrumen validasi ahli desain media digunakan untuk mengukur kelayakan kegrafikan dari media film animasi berbasis powtoon, untuk mengetahui media film animasi berbasis powtoon valid atau tidak, serta untuk mengetahui saran atau masukan validator dari segidesain media

terhadap media film animasi berbasis powtoon yang telah dikembangkan.

Adapun kisi kisi instrumen untuk validasi ahli media sebagai berikut:

Tabel 3.2 kisi kisi instrumen validasi ahli desain media

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomor butir</b>
Aspek media	Sistempengoperasian	1, 2, 3, 4
	Manfaat media film animasiberbasispowtoon	5, 6, 7
Aspektampilan program	Tampilan media film animasi	8
Aspek Kualitas Teknis, Keefektifan Program	Pemilihantokoh dan karakter	9
	Tampilan (audio, visual, animasi, teks, dan grafik)	10,11, 12, 13, 14, 15, 16, 17
	Suara dapatdidengarkan	18
	Bahasa yang digunakaninteraktif	20
	Program dikembangkankarenasesuaidengankemampuanpesertadidik	19, 20, 21, 22
	Program menyajikanpembelajaran yang diinginkanpesertadidik	23, 24, 25, 26

### c. Tes KemampuanMenyimak

Tes Kemampuan menyimak merupakan tes yang digunakan untuk mengukur penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan serta dapat mengukur perkembangan kemajuan belajar peserta didik, dicapai oleh peserta didik setelah mereka menempuh proses belajar mengajar dalam jangka

waktu tertentu. Tes yang digunakan tes kemampuan menyimak yang digunakan dalam penelitian ini essay (uraian). Tes ini dilakukan disatu kelas dalam bentuk *Pretest* dan *Posttest*.

(*One group Pretest – Posttest Desain*), dimana dengan memberikan test sebelum perlakuan diberikan dengan test yang dilakukan setelah perlakuan diberikan. Adapun indikator dari tes hasil kemampuan menyimak dapat dilihat dari tabel berikut

Tabel 3.3 kisi kisi instrumen kemampuan menyimak siswa

<b>Indikator</b>	<b>Butir Soal</b>	<b>Jumlah soal</b>
Mendengar dan meniru	1, 6, 7	3
Mendengar dan mengulang	3, 5	2
Mendengar dan mengikuti intruksi	2, 4, 8, 9, 10	5

Tes kemampuan menyimak dalam penelitian ini berbentuk essay (uraian), maka akan dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas,

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah soal yang dibuat sesuai dengan isi, kisi-kisi serta dapat mengukur kemampuan yang berbeda dari setiap peserta didik. Penelitian ini menggunakan validasi isi, yang mengacu pada sejauh



mana pertanyaan tugas atau poin dalam suatu instrument dapat mewakili dari sampel yang akan diuji. Triyono (2017: 187) perhitungan uji validitas menggunakan korelasi *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{[\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  : koefisien validitas skor butir soal

N : banyaknya responden

X : skor butir soal tertentu untuk setiap responden

Y : skor total untuk setiap peserta didik

Nilai  $r_{xy}$  akan dibandingkan dengan koefisien  $r_{tabel}$  dengan derajat kebebasan  $(n-2)$ . Dengan menggunakan taraf signifikansi pada 5%, jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  maka instrument dikatakan valid namun jika  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$  maka instrument dikatakan tidak valid.

Untuk memudahkan perhitungan peneliti menggunakan SPSS 16.0 For Windows. Berikut Langkah langkah untuk uji validitas dengan SPSS 16.0 For Windows.

Langkah 1: Aktifkan program SPSS 16.0 For Windows

Langkah 2: Buat data pada variabel view

Langkah 3: Masukkan data pada data view

Langkah 4: : klik *analyze – correlate – bivariate*, akan muncul kotak *bivariate correlation* masukkan “skor jawaban dan skor total

“ke *variable*, pada *correlation coeffiens* klik *pearson* dan pada *test of significance* klik “*two tailedi*” – untuk pengisian statistic klik *options* akan muncul kotak *statistik* klik “*means and standart deviations*”, klik “*exclude cases pairwise*” – klik *continue* – klik *OK*.

#### b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas mengacu pada pemahaman bahwa instrument yang digunakan sebagai alat pengumpulan data instrument tersebut sudah baik. Triyono (2017: 191) untuk menghitung koefisien reliabilitas seperangkat instrument dengan menggunakan rumus Cronbach adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left\{ \frac{k}{k-1} \right\} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\}$$

Keterangan:

$r_{11}$  : koefisien reliabilitas

$k$  : banyaknya butir kusioner

$s_i^2$  : varians skor butir ke-i

$s_t^2$  : varians skor total

Nilai koefisien alpha ( $r$ ) akan dibandingkan dengan koefisien korelasi *table*  $r_{tabel} = r_{(a,n-2)}$ . Jika  $r_{11} \geq r_{tabel}$  maka instrument *reliable* namun jika  $r_{11} \leq r_{tabel}$  maka instrument tidak *reliable*.

Untuk memudahkan perhitungan peneliti menggunakan SPSS 16.0 *for windows*. Berikut langkah-langkah untuk menghitung uji reliabilitas dengan SPSS 16.0 *for windows*.

Langkah 1 : aktifkan program SPSS 16.0 *for windows*

Langkah 2 : buat data pada *variable view*

Langkah 3 : masukkan data pada *data view*

Langkah 4 : klik *analyzy – scale – reliability analisis*, akan muncul

kotak *reliability analysis* masukkan “semua skor jawaban “ ke *items*. Pada *model* pilih *alpha – statistic, descriptive for* klik *scale – klik continue – klik OK*.

### **G. Teknik Analisis Data**

Analisis data adalah proses pengolahan data dengan tujuan untuk menemukan informasi yang berguna yang dapat dijadikan dasar dalam pengambilan keputusan untuk solusi suatu permasalahan. Tujuan analisis data Siswa SDN 020583 Binjai Selatan. Adalah untuk menjelaskan suatu data agar lebih mudah dipahami, selanjutnya dibuat sebuah kesimpulan. Dalam penelitian ini data yang dianalisis adalah hasil instrument validasi ahli materi, ahli desain media, ahli mahasa, dan tes hasil kemampuan menyimak siswa.

1. Analisis Validitas Media Film Animasi Berbasis Powtoon Validitas digunakan untuk mengetahui apakah media film animasi berbasis powtoon yang digunakan telah layak dan sesuai untuk digunakan didalam pembelajaran di kelas. Tolak ukur yang digunakan pada instrumen validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa adalah skor yang menggunakan *skalalikert*. Skala pengukuruan *skalalikert* ini terdiri dari jawaban berupa sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Rating scale memiliki rentang nilai 1-5, dengan nilai terbesar yakni 5.

Tabel 3.4 Kategori Skala Likert pada AngketValidasi Para Ahli

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat setuju
2	4	Setuju
3	3	Kurang setuju
4	2	Tidak setuju
5	1	Sangat tidaksetuju

Uji instrument validasiahli pada penelitian pengembangan ini dilakukan dengan membandingkan jumlah skor yang diberikan oleh validator pada angket yang diberikan dengan jumlah skor ideal yang telah ditetapkan didalam angket tersebut. Analisis data dari perhitungan angket tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Riduan: 2011: 4)

Keterangan:

P = Angka Persentase data angket

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skormaksimum

Tingkat kelayakan produk hasil penelitian pengembangan diidentikkan dengan persentasi skor. Semakin besar presentasi skor hasil analisis data maka semakin baik tingkat kelayakan produk hasil penelitian pengembangan. Kriteria dalam

mengambil keputusan dalam validasi media pembelajaran Powtoon dapat dilihat pada Tabel 3.5 berikut ini :

Tabel 3.5. Kriteria dalam mengambil keputusan dalam validasi

<b>Presentase</b>	<b>Keterangan</b>
80,00-100	Baik/valid/layak
60,00-79,99	Cukupbaik/cukup valid/cukuplayak
50,00-59,99	Kurang baik/kurang valid/kuranglayak
0,49,99	Tidak baik (Diganti)

(Riduan: 2011: 4)

## 2. Analisis Uji Kemampuan Menyimak

Uji menyimak dilakukan dengan cara mengukur tingkat ketuntasan belajar siswa setelah menonton film animasi berbasis powtoon yang dikembangkan sebagai sumber belajar. Untuk uji kemampuan menyimak dapat dilakukan dengan cara membandingkan keadaan sebelum dan sesudah (*before-after*) model desain penelitian mengenai keefektifan pembelajaran menggunakan *One Group-Pasttest*. Desain Analisis pretest dan posttest dapat dilakukan dengan menggunakan rumus berikut.

$$Skor = \frac{JumlahBenar}{JumlahSoal} \times 100\%$$

Selanjutnya banyak siswa yang tuntas diubah kedalam bentuk presentase untuk dianalisis dengan menggunakan rumus berikut

$$PT = \frac{banyaksiswayangtuntas}{banyaktotalsiswa} \times 100\%$$

(Sumber Lestari, Puji. (2017: 49))

Nilai tuntas (KKM) yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 75. Menyimak pemberian perlakuan dapat diukur dengan cara membandingkan hasil pretest dan post test. Jika nilai post test lebih besar dari nilai pre test, maka dapat dikatakan bahwa perlakuan tersebut efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau disebut dengan istilah Research and Development (R&D) yang difokuskan untuk penelitian dan pengembangan media animasi berbasis powtoon. Hasil produk berupa media animasi berbasis powtoon ini telah divalidasi oleh dosen ahli dalam segi materi, dan media.

Pengembangan media animasi berbasis powtoon ini menggunakan model pengembangan ADDIE, terdiri dari *analyze, desain, development, implementation, evaluation*.

##### 1. Tahap *analyze*

dalam penelitian ini meliputi pengembangan media animasi berbasis *Powtoon* pada mata pelajaran IPA, yaitu agar pembelajaran IPA menjadi menyenangkan dan memotivasi peserta didik agar menjadi fokus dalam pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi yang telah diajarkan oleh guru di dalam kelas. Selanjutnya mengumpulkan informasi yang telah ada pada saat semester ganjil di sekolah sesuai dengan kalender akademik sekolah yang akan diteliti.

Selain hal diatas yang menjadi tahap analyze dalam menyelesaikan penelitian ini adalah dengan menyiapkan kuesioner penelitian yang menjadi kriteria penilaian media pembelajaran *Powtoon*. Adapun instrumen yang digunakan adalah lembar validasi serta angket dan materi kepada peserta didik. Adapun lembar validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Powtoon* berdasarkan penilaian dosen sebagai ahli media dan guru sebagai ahli materi.

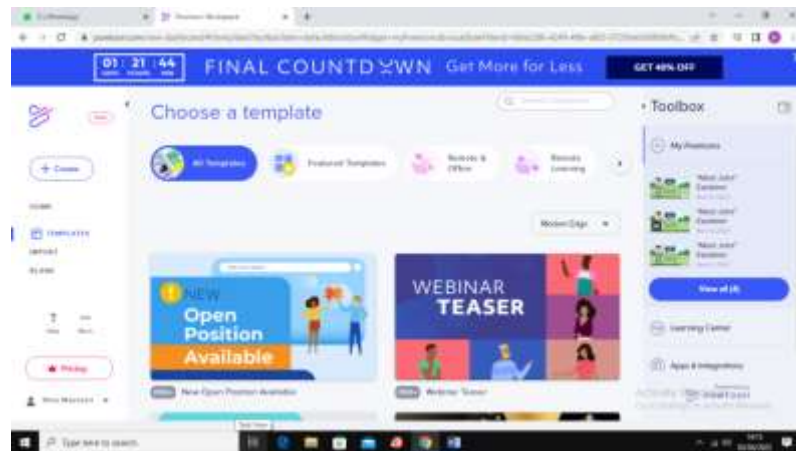
## **2. Desain**

Dalam tahap desain ini peneliti telah menyiapkan sebuah media film animasi berbasis *powtoon* yang dimana didalam media tersebut terdapat fitur-fitur animasi bergerak. Di dalam film animasi terdapat indicator, tujuan pembelajaran, materi, dan lembar kerja siswa.

Pada tahap desain ini dilakukan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan langkah – langkah berikut ini

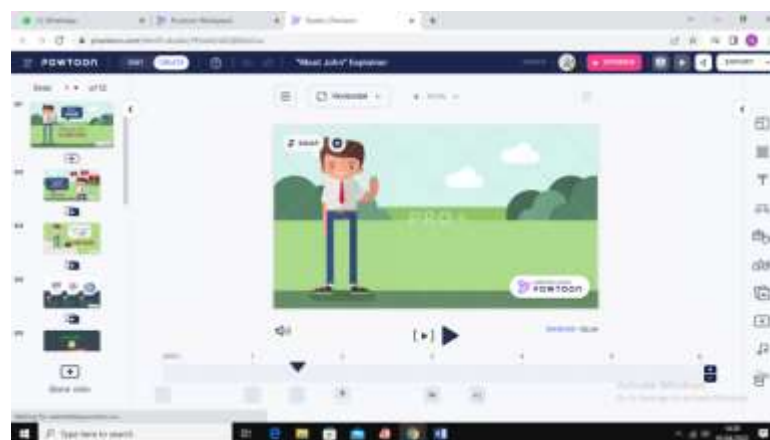
- a. Membuat draf. Pembuatan draf dilakukan dengan menentukan teks informasi penjas, dan mengorganisir gambar dan materi sehingga tampilannya tidak berlebihan dan terlihat sederhana. Aspek penting dalam pembuatannya ini adalah keterpaduan gambar dan runutan penjelasan materi serta keterpaduan warna pada tampilan dengan background yang ada. Pembuatan draft ini dilakukan untuk mempermudah dalam pelaksanaan desain dan proses perancangan.





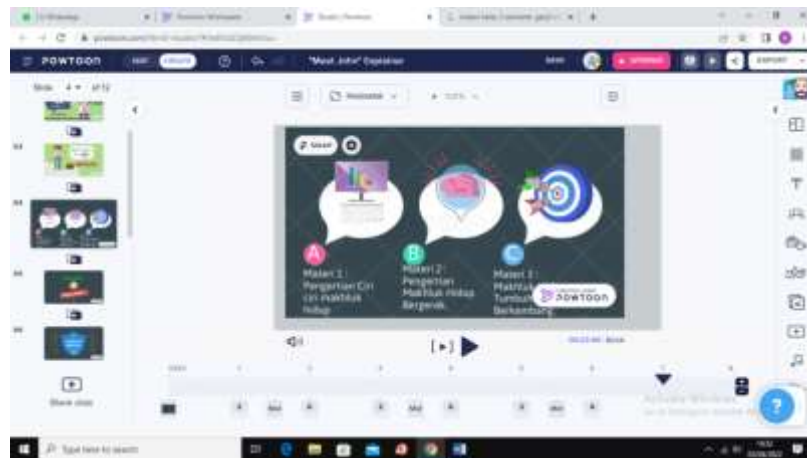
**Gambar 4.1 Draft *Powtoon* yang akan di kembangkan**

- b. Memilih template. Pada pemilihan template harus disesuaikan dengan materi, yang substansial dan mendukung dengan materi. Gambar yang ditampilkan adalah gambar kartun agar siswatarikuntukmelihatnya.



**Gambar 4.2 Pemilihan gambar kartun animasi yang berkaitan dengan materi ciri-ciri makhluk hidup**

- c. Setelah selesai draft dibuat lalu menyelesaikan rancangan media dalam melakukan kegiatan desain, hal-hal perlu didesain adalah yang berkaitan dengan judul dan materi pembelajaran yang disajikan



**Gambar 4.3 Poin materi**

### **3. *Development***

Hasil dari pengembangan media pembelajaran berbasis powtoon yang di desain menggunakan media film animasi berbasis powtoon.

#### **a. *Penilaian Ahli Validasi***

Setelah produk berhasil dikembangkan langkah berikutnya dengan melakukan uji kelayakan media dengan cara validasi produk. Validasi desain atau produk dilakukan setelah pembuatan produk awal. Validasi dilakukan dengan tiga macam, yaitu validasi desain oleh ahli media, validasi isi materi dengan ahli materi


### **1). Validasi Ahli Materi**

Validasi ahli materi dilakukan dengan melihat kualitas materi berbasis *powtoon* sebagai media pembelajaran. Ahli materi kemudian dimohon untuk memberikan penilaian materi berbasis *powtoon* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran ipa.

Instrumen validasi ahli materi digunakan untuk mengukur kelayakan isi kuesioner dan untuk mengukur apakah materi yang disampaikan dalam bahan ajar IPA berbasis Powtoon valid atau tidak, serta untuk mengetahui saran atau masukan validator dari segi materi terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan. Adapun kisi kisi instrumen untuk ahli materi sebagai berikut

No	Aspek	Indikator	SB	B	TB	STB
			4	3	2	1
1	Kelayakan Isi	Kesesuaian dengan SK,KD	✓			
		Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik		✓		
		Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	✓			
		Kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar	✓			
		Kebenaran substansi materi	✓			
		Manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan			✓	
		Kesesuaian dengan nilai-nilai, moralitas, social	✓			

2	Pembahasan	Keterbacaan	✓			
		Kejelasan informasi		✓		
		Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia	✓			
		Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien		✓		
3	Sajian	Kejelasan tujuan	✓			
		Urutan penyajian	✓			
		Pemberian motivasi	✓			
		Komunikasi (stimulus dan respon)		✓		

Medan,  
 Angket Ahli Materi  
  
 Mays Elsa Agi Sinuhaji, S.Pd

Gambar 4.4 validasi ahli materi

Validasi data yang dilakukan oleh ahli materi Mays elsa agi sinuhaji S.Pd yakni kepala sekolah SD Negeri 020583 Binjai. Dari hasil validasi materi yang diberikan kepada ahli materi dengan format seperti diatas, menunjukkan bahwa materi yang ditampilkan valid dengan presentase nilai yaitu :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{55}{60} \times 100\%$$

$$= 91,67 \%$$

Dari presentasi hasil validasi ahli materi terhadap film animasi berbasis powtoon maka diperoleh hasil yaitu 91,67 %

## **2). Validasi Ahli Media**

Validasi ahli media dilakukan dengan melihat kualitas media berbasis powtoon sebagai media pembelajaran. Ahli media kemudian dimohon untuk memberikan penilaian media berbasis *powtoon* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran ipa.

Sebelum media disebarkan kepada peserta didik, hal lain yang perlu dilakukan adalah dengan menentukan validnya media yang akan kita tampilkan, adapun dalam hal ini media akan di validator oleh dosen FKIP, Baihaqi Siddik Lubis M.Pd hasilnya dapat dilihat pada lampiran 7 halaman 64. Dari hasil validasi media yang diberikan kepada ahli media, menunjukkan bahwa media yang

ditampilkan dengan presentasi senilai 76% dengan kategori cukup baik/ cukup layak. Namun berdasarkan saran dari validator media perlu dilakukan revisi pada media animasi powtoon.

Setelah dilakukan perbaikan media film animasi berbasis powtoon, selanjutnya media film animasi berbasis powtoon divalidasi kembali oleh validator. Dari hasil validasi media yang diberikan kepada ahli media setelah revisi, menunjukkan bahwa media yang ditampilkan dengan presentase nilai 81% dengan kategori valid. Adapun hasil lembar validasi ahli media setelah revisi dapat dilihat pada gambar 4.5

**Lembar validasi pengembangan Media Film Animasi berbasis Powtoon untuk ahli media sesudah revisi**

Judul : Pengembangan Media Film Animasi Berbasis Powtoon  
 Materi : Ciri-ciri makhluk hidup dan makhluk hidup tumbuh dan berkembang  
 Sasaran program : Siswa Kelas III SD Negeri 020503  
 Penyusun : Nina Mayasari Ginting  
 Validator : Baihaqi Siddik Lubis, M.Pd  
 Tanggal :

Bapak/Ibu yang terhormat

Saya memohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini. Angket ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang "Pengembangan Film Animasi Berbasis Powtoon. Aspek penilaian materi ini terdiri aspek kelayakan isi BSNP, Penilaian, Saran, dan kritikan dari bapak ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Atas perhatian dan kesediannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih.

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Lembar validasi instrument ini di validasi oleh ahli media
2. Berilah tanda check list (√) pada pilihan skor 1 2 3 dan 4  
 Skor 1: kurang baik/kurang setuju  
 Skor 2: cukup baik/cukup setuju  
 Skor 3: baik/setuju  
 Skor 4: sangat baik/sangat setuju

No	Aspek	Indikator	SB	B	TB	STB
			4	3	2	1
1	Tampilan Desain Layar	Ukuran huruf bentuk jenis huruf komposisi warna tulisan terhadap latar belakang ( <i>background</i> )	✓			
2	Konsistensi	Konsistensi kata, istilah dan kalimat	✓	✓		
		Konsistensi bentuk ukuran huruf	✓	✓		
		Konsistensi tata letak	✓	✓		
3	Format	Format halaman	✓			
4	Kemenarikan	Mempermudah kegiatan belajar mengajar		✓		
		Memberikan fokus perhatian		✓		
5	Kualitas grafik	- Warna huruf	✓	✓		
		- Gambar	✓	✓		

Gambar 4.5 validasi ahli media



6	Audio	Ilustrasi musik			
7	Suara	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Suara moderator dalam video sangat jelas ✓</li> <li>- Suara moderator dalam artikulasinya sangat jelas ✓</li> <li>- Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif ✓</li> <li>- Penggunaan dalam kata kata video animasi sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik ✓</li> </ul>			
8	Narasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alur cerita sesuai dengan standar kompetensi yang berlaku ✓</li> </ul>			
9	Musik	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penggunaan musik sesuai dengan program video animasi yang ditampilkan ✓</li> <li>- Musik pengiring (backsound) menggunakan volume yang lemah ✓</li> </ul>			
10	Materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Materi yang diajarkan sesuai dengan perkembangan dan kemampuan peserta didik ✓</li> <li>- Video animasi perkembangan makhluk hidup yang dibuat istilah sesuai umu dan bahasa yang sederhana sehingga memudahkan memahami materi yang ditampilkan ✓</li> </ul>			
11	Animasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Animasi mempermudah penggunaan objek yang rumit ✓</li> <li>- Adanya sumber animasi ang digunakan ✓</li> </ul>			

#### B. Kritikan dan Saran

1. Rapihan tampilan video
- 2.

#### C. Kesimpulan dan Saran

Pengembangan media berbasis powtoon dinyatakan

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dan revisi
3. Revisi sebagian dari produk

#### ***4.Implementation***

Kegiatan pada tahap ini adalah mengimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan model/metode yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Kegiatan implementasi dilakukan dengan uji coba kelompok kecil dan besar produk media film animasi berbasis powtoon. Dengan melakukan uji coba kelompok kecil dan besar produk melibatkan peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik dan kemenarikan media pembelajaran *Powtoon*.

##### **a. Uji coba kelompok kecil**

Pada tahap uji coba produk dilakukan dengan uji coba kelompok kecil dengan jumlah responden 10 orang peserta didik, pemakaian dilakukan di Kelas III SD Negeri 020583 Tahap ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang akan dikembangkan sebagai media yang menarik. Uji coba dilakukan sesuai dengan materi pembelajaran peserta didik yang telah ditetapkan di RPP, lalu materi tersebut dipaparkan dengan menggunakan media berbasis powtoon, dengan alokasi waktu 45 menit.

Tabel 4.1 hasil uji coba kelompok kecil

No	Aspek penilaian	Peserta Didik									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>A. Penyajian materi</b>											
1	Kejelasan tujuan pembelajaran	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4
2	Urutan sajian	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3
3	Pemberian motivasi	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3
4	Kelengkapan informasi	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4
5	Interaksi	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3
<b>B. Pembahasan</b>											
6	Pemahaman bacaan materi	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3
7	Kejelasan informasi	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3
8	Kemudahan materi	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3
<b>C. Grafik</b>											
9	Penggunaan font(jenis dan ukuran)	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4
10	Tata letak	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3
11	Ilustrasi,grafis,gambar, foto	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4
12	Desain tampilan	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3
<b>D. Manfaat</b>											
13	Ketertarikan menggunakan media <i>Powtoon</i>	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3

14	Kemudahan belajar	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4
15	Peningkatan motivasi	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4
	<b>Jumlah</b>	<b>53</b>	<b>52</b>	<b>55</b>	<b>52</b>	<b>54</b>	<b>51</b>	<b>53</b>	<b>50</b>	<b>55</b>	<b>51</b>
	<b>Jumlah Rata Rata Keseluruhan</b>	<b>52,6</b>									

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan : P = Besar Persentase

$\sum x$  = Jumlah skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum x_1$  = Jumlah skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

$$P = \frac{52,6}{60} \times 100\%$$

$$P = 87,67 \%$$

Hasil uji coba kelompok kecil oleh 10 peserta didik dari kelas III SD Negeri 020583 Binjai. Diketahui bahwa media mendapatkan penilaian 52,6 dengan presentase 87,67 kategori sangat efektif.

### b. Uji coba kelompok besar

Setelah melakukan validasi dan perbaikan, maka langkah berikutnya yakni uji coba lapangan dengan siswa sesungguhnya. Hasil setelah dilakukan uji coba dengan peserta didik sebanyak 30 peserta didik kelas III SD Negeri 020583 Binjai diketahui bahwa media mendapatkan penilaian 53,37 dengan presentasi nilai 88,95% . Kategori sangat valid tidak perlu revisi. Dengan demikian pengembangan media ini telah berhasil sampai tujuan dari penelitian melihat respon siswa, apakah media dapat layak digunakan atau tidak dalam pembelajaran.

**Tabel 4.2 Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Besar**

No	Aspek penilaian	Jumlah Skor (30 Siswa)	Skor Rata-Rata
<b>A. Penyajian materi</b>			
1	Kejelasan tujuan pembelajaran	106	3,53
2	Urutan sajian	104	3,46
3	Pemberian motivasi	108	3,6
4	Kelengkapan informasi	104	3,46
5	Interaksi	105	3,5
<b>A. Pembahasan</b>			
6	Pemahaman bacaan materi	111	3,7
7	Kejelasan informasi	105	3,5

8	Kemudahan materi	106	3,53
<b>B. Grafik</b>			
9	Penggunaan font	105	3,5
10	Tata letak	108	3,6
11	Ilustrasi,grafis,gambar, foto	104	3,46
12	Desain tampilan	112	3,73
<b>C. Manfaat</b>			
13	Ketertarikan menggunakan media <i>Powtoon</i>	110	3,67
14	Kemudahan belajar	108	3,6
15	Peningkatan motivasi	105	3,7
	<b>Jumlah</b>	<b>1.601</b>	<b>53,37</b>

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan : P = Besar Persentase

$\sum x$  = Jumlahskor jawaban validator (nilai nyata)

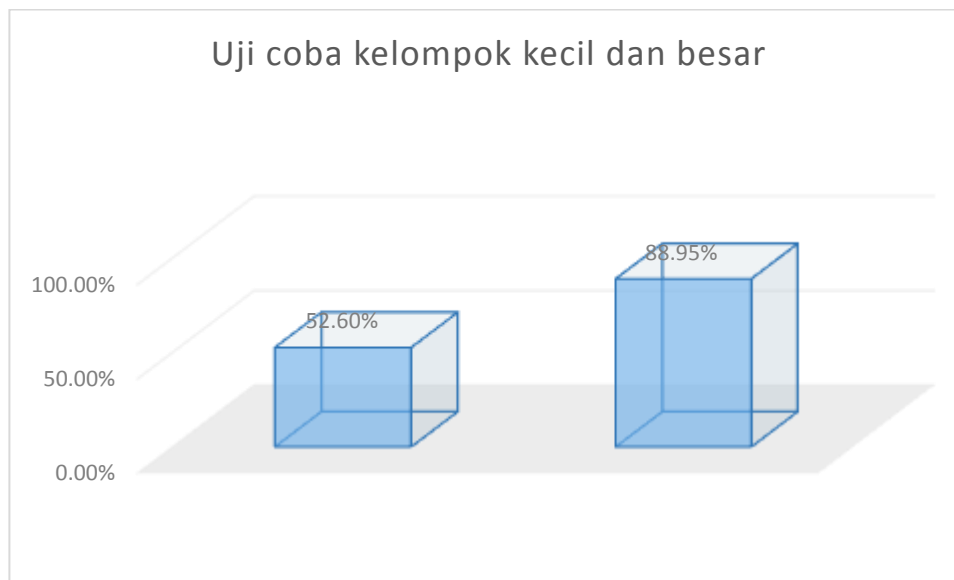
$\sum x_1$  = Jumlahskor jawaban tertinggi (nilai harapan)

$$P = \frac{53,37}{60} \times 100\%$$

$$P = \frac{5337}{60}$$

P = 88,95 %

Dari hasil presentasi uji coba kelompok besar maka diperoleh hasil 88,95 % dinyatakan valid untuk digunakan dalam pembelajaran



## 5. Evaluation (Evaluasi)

Berdasarkan tahapan evaluation, Media animasi berbasis powtoon perlu dievaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan peserta didik yang diberikan selama tahap evaluasi.

Setelah dilakukan uji coba produk, maka langkah berikutnya yaitu perbaikan media pembelajaran. Perbaikan ini dilakukan dengan melengkapi kekurangan dan memperhatikan masukan dari siswa, ada beberapa hal dari media pembelajaran yang harus diperbaiki adalah sebagai berikut:

- a. Agar huruf diperbesar
- b. Gambar pada media terlalu kecil

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

### **1. Tingkat kevalidan pembelajaran media animasi**

Validitas yaitu suatu ukuran yang menunjukkan tingkat ketepatan, kecermatan, dan kesahihan suatu produk. Suatu produk bias digunakan sesuai dengan tujuannya memerlukan suatu uji validitas. Validitas dilakukan dengan cara meminta tim ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai prodak yang dirancang sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangan suatu prodak.

Untuk menilai suatu prodak dengan menggunakan angket sebagai bentuk instrument validasi dan akandiberikan validator untuk menilai prodak tersebut. Kriteria penetapan tingkat kevalidan ditentukan dengan presentasi yaitu : 80.00-100 dinyatakan baik atau valid/layak, 60.00-79.99 dinyatakan cukup baik/ cukup valid/cukup layak, 50.00-59.99 dinyatakan kurang baik kurang valid/kurang layak dimana memerlukan revisi, 0.49.99 dinyatakan tidak baik/diganti (Riduan : 2011 : 4).

Dalam penelitian ini validasi yang dilakukan adalah validasi desain media dan validasi ahli materi. Data yang terkumpul dari hasil validasi selanjutnya akan di olah dan dihitung untuk mendapatkan presenatasi dalam setiap kategorinya. Berikut ini adalah data tingkat kevali dan media film animasi berbasis powtoon.



Gambar hasil validasi ahli media dan materi film

a). Tingkat kevali dan media animasi berbasis powtoon oleh ahli media

**Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media sebelum revisi**

**Lembar validasi pengembangan Media Film Animasi berbasis Powtoon untuk ahli media <sup>sebelum</sup> ~~sebelum~~ revisi**

Judul : Pengembangan Media Film Animasi Berbasis Powtoon  
 Materi : Ciri-ciri makhluk hidup dan makhluk hidup tumbuh dan berkembang  
 Sasaran program : Siswa Kelas III SD Negeri 0205R3  
 Penyusun : Nina Mayasari Ginting  
 Validator : Baihaqi Siddik Lubis, M.Pd  
 Tanggal :

Bapak/Ibu yang terhormat

Saya memohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini. Angket ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang "Pengembangan Film Animasi Berbasis Powtoon. Aspek penilaian materi ini terdiri aspek kelayakan isi BSNP, Penilaian, Saran, dan kritikan dari bapak ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Atas perhatian dan kesediannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih.

**A. Petunjuk Pengisian**

- Lembar validasi instrument ini di validasi oleh ahli media
- Berilah tanda check list (✓) pada pilihan skor 1 2 3 dan 4  
 Skor 1: kurang baik/kurang setuju  
 Skor 2: cukup baik/cukup setuju  
 Skor 3: baik/setuju  
 Skor 4: sangat baik/sangat setuju

No	Aspek	Indikator	SB 4	B 3	TB 2	STB 1
1	Tampilan Desain Layar	Ukuran huruf bentuk jenis huruf komposisi warna tulisan terhadap latar belakang ( <i>background</i> )		✓		
2	Konsistensi	Konsistensi kata, istilah dan kalimat Konsistensi bentuk ukuran huruf Konsistensi tata letak		✓ ✓ ✓		
3	Format	Format halaman		✓		
4	Kemencarikian	Mempermudah kegiatan belajar mengajar Memberikan fokus perhatian		✓ ✓		
5	Kualitas grafik	- Warna huruf - Gambar	✓	✓		

6	Audio	Ilustrasi musik		✓		
7	Suara	<ul style="list-style-type: none"> <li>Suara moderator dalam video sangat jelas</li> <li>Suara moderator dalam artikulasinya sangat jelas</li> <li>Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif</li> <li>Penggunaan dalam kata kata video animasi sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik</li> </ul>	✓	✓	✓	
8	Narasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Alur cerita sesuai dengan standar kompetensi yang berlaku</li> </ul>			✓	
9	Musik	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penggunaan musik sesuai dengan program video animasi yang ditampilkan</li> <li>Musik pengiring (background) menggunakan volume yang lemah</li> </ul>	✓	✓		
10	Materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Materi yang diajarkan sesuai dengan perkembangan dan kemampuan peserta didik</li> <li>Video animasi perkembangan makhluk hidup yang dibuat istilah sesuai umu dan bahasa yang sederhana sehingga memudahkan memahami materi yang ditampilkan</li> </ul>	✓	✓		
11	Animasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Animasi mempermudah penggunaan objek yang rumit</li> <li>Adanya sumber animasi yang digunakan</li> </ul>	✓		✓	

#### B. Kritisikan dan Saran

1. Pertambahkan KI yang digunakan
2. Analisis KO pembelajaran
3. Visualisasi materi bukan tekstual
4. Evaluasi belum tersedia

#### C. Kesimpulan dan Saran

Pengembangan media berbasis powtoon dinyatakan

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dan revisi
3. Revisi sebagian dari produk

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan : P = Besar Persentase

$\sum x$  = Jumlah skorja waban validator (nilai nyata)

$\sum x_1$  = Jumlah skorjawaban tertinggi (nilai harapan)

$$P = \frac{67}{88} \times 100$$

$$P = 76\%$$

Hasil validasi media yang diberikan kepada ahli media dengan format seperti diatas, menunjukkan bahwa materi yang ditampilkan dengan presentase nilai 76% kategori cukup baik / cukup layak. Berdasarkan arahan dengan demikian pengembangan materi ini, perlu direvisi.

**Tabel 4.4 Validasi Ahli Media Sesudah Revisi**

**Lembar validasi pengembangan Media Film Animasi berbasis Powtoon untuk ahli media sesudah revisi**

Judul : Pengembangan Media Film Animasi Berbasis Powtoon  
 Materi : Ciri-ciri makhluk hidup dan makhluk hidup tumbuh dan berkembang  
 Sasaran program : Siswa Kelas III SD Negeri 020583  
 Penyusun : Nina Mayanari Ginting  
 Validator : Baihaqi Siddik Labis, M.Pd  
 Tanggal :

Bapak/Ibu yang terhormat

Saya memohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini. Angket ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang "Pengembangan Film Animasi Berbasis Powtoon. Aspek penilaian materi ini terdiri aspek kelayakan isi BSNP, Penilaian, Saran, dan kritikan dari bapak ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih.

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Lembar validasi instrument ini di validasi oleh ahli media
2. Berilah tanda check list (✓) pada pilihan skor 1 2 3 dan 4  
 Skor 1: kurang baik/kurang setuju  
 Skor 2: cukup baik/cukup setuju  
 Skor 3: baik/setuju  
 Skor 4: sangat baik/sangat setuju

No	Aspek	Indikator	SB	B	TB	STB
			4	3	2	1
1	Tampilan Desain Layar	Ukuran huruf bentuk /jenis huruf	✓			
		komposisi warna tulisan terhadap latar belakang ( <i>background</i> )	✓			
2	Konsistensi	Konsistensi kata, istilah dan kalimat	-	✓		
		Konsistensi bentuk ukuran huruf	✓	✓		
		Konsistensi tata letak	✓	✓		
3	Format	Format halaman	✓			
4	Kemudahan	Mempermudah kegiatan belajar mengajar		✓		
		Memberikan fokus perhatian		✓		
5	Kualitas grafik	- Warna huruf	✓	✓		
		- Gambar	✓			

6	Audio	Ilustrasi musik			
7	Suara	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Suara moderator dalam video sangat jelas</li> <li>- Suara moderator dalam artikulasinya sangat jelas</li> <li>- Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif</li> <li>- Penggunaan dalam kata kata video animasi sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik</li> </ul>	✓	✓	
8	Narasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alur cerita sesuai dengan standar kompetensi yang berlaku</li> </ul>		✓	
9	Musik	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penggunaan musik sesuai dengan program video animasi yang ditampilkan</li> <li>- Musik pengiring (background) menggunakan volume yang lemah</li> </ul>		✓	
10	Materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Materi yang diajarkan sesuai dengan perkembangan dan kemampuan peserta didik</li> <li>- Video animasi perkembangan makhluk hidup yang dibuat istilah sesuai ilmu dan bahasa yang sederhana sehingga memudahkan memahami materi yang ditampilkan</li> </ul>		✓	
11	Animasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Animasi mempermudah penggunaan objek yang rumit</li> <li>- Adanya sumber animasi yang digunakan</li> </ul>		✓	

#### B. Kritisikan dan Saran

1. Rapihan tampilan video
- 2.

#### C. Kesimpulan dan Saran

Pengembangan media berbasis powtoon dinyatakan

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dan revisi
3. Revisi sebagian dari produk

### C. Kesimpulan dan Saran

Pengembangan media berbasis powtoon dinyatakan

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dan revisi
3. Revisi sebagian dari produk
4. Revisi total

Medan, 28 Juni 2022.

Ahli Desain Media

  
Bahari Sutdikubek, M.Pd.  
NIDN. 0116019361

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan : P = Besar Persentase

$\sum x$  = Jumlah skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum x_1$  = Jumlah skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

$$P = \frac{71}{88} \times 100$$

$$P = 81\%$$

Hasil validasi media yang diberikan kepada ahli materi dengan format seperti diatas, menunjukkan bahwa media yang ditampilkan valid dengan presentase nilai 81% kategori valid. Dengan demikian pengembangan materi ini, telah berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respons ahli media, terhadap materi yang akan di bawakan media, dapat layak digunakan sebagai materi dalam proses belajar mengajar.

Maka dapat disimpulkan bahwa perbandingan desain media sebelum revisi 76% sedangkan sesudah revisi media animasi berbasis powtoon yaitu 81%. Sehingga media valid digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

b). Tingkat kevalidan media animasi berbasis powtoon oleh ahli materi

**Tabel 4.5 Hasil validasi Ahli Materi**

b). Tingkat kevalidan media animasi berbasis powtoon oleh ahli materi

**Tabel 4.5 Hasil validasi Ahli Materi**

No	Aspek	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
1	Kelayakan	Kesesuaian dengan SK,KD	√			
		Kesesuaian dengan kebutuhan Peserta didik		√		
		Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	√			
		Kesesuaian dengan kebutuhan ajar	√			
		Kebenaran substansi materi	√			
		Manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan		√		
		Kesesuaian dengan nilai moralitas sosial	√			
2	Pembahasan	Keterbacaan	√			
		Kejelasan Informasi		√		
		Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia	√			
		Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien		√		
3	Sajian	Kejelasan tujuan	√			
		Urutan penyajian	√			
		Pemberian Motivasi	√			
		Komunikasi		√		
<b>JUMLAH</b>			<b>55</b>			



$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan : P = Besar Persentase

$\sum x$  = Jumlah skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum x_1$  = Jumlah skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

$$P = \frac{55}{60} \times 100\%$$

$$P = 91\%$$

Hasil validasi materi yang diberikan kepada ahli materi dengan format seperti diatas, menunjukkan bahwa materi yang ditampilkan valid dengan presentase nilai 91% kategori valid. Dengan demikian pengembangan materi ini, telah berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respons ahli materi, terhadap materi yang akan di bawa media, dapat layak digunakan sebagai materi dalam proses belajar mengajar. Maka tingkat hasil validasi ahli media dan materi dapat dilihat pada grafik berikut ini

## **2. Tingkat kepraktisan media powtoon**

Tingkat kepraktisan yang digunakan untuk mengetahui apakah media film animasi berbasis powtoon sudah praktis digunakan dalam pembelajaran yaitu dengan melakukan kegiatan uji coba produk. Uji coba kepraktisan produk dilakukan

dengan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Adapun hasil dari uji coba kelompok kecil dan kelompok besar yaitu :

a). Uji coba kelompok kecil

Pada tahap uji coba produk dilakukan dengan uji coba kelompok kecil dengan jumlah responden 10 orang peserta didik, pemakaian dilakukan di Kelas III SD Negeri 020583. Tahap ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang akan dikembangkan sebagai media yang menarik. Uji coba dilakukan sesuai dengan materi pembelajaran peserta didik yang telah ditetapkan di RPP, lalu materi tersebut dipaparkan dengan menggunakan media Film animasi berbasis powtoon,, dengan alokasi waktu 45 menit. Hasil uji coba kelompok kecil dapat dilihat di dalam tabel berikut.

**Tabel 4.6 hasil uji coba kelompok kecil**

No	Aspek penilaian	Peserta Didik									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>B. Penyajian materi</b>											
1	Kejelasan tujuan pembelajaran	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4
2	Urutan sajian	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3
3	Pemberian motivasi	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3
4	Kelengkapan informasi	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4

5	Interaksi	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3
<b>C. Pembahasan</b>											
6	Pemahaman bacaan materi	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3
7	Kejelasan informasi	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3
8	Kemudahan materi	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3
<b>D. Grafik</b>											
9	Penggunaan font(jenis dan ukuran)	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4
10	Tata letak	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3
11	Ilustrasi,grafis,gambar, foto	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4
12	Desain tampilan	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3
<b>E. Manfaat</b>											
13	Ketertarikan menggunakan media <i>Powtoon</i>	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3
14	Kemudahan belajar	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4
15	Peningkatan motivasi	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4
	<b>Jumlah</b>	<b>53</b>	<b>52</b>	<b>55</b>	<b>52</b>	<b>54</b>	<b>51</b>	<b>53</b>	<b>50</b>	<b>55</b>	<b>51</b>
	<b>Jumlah Rata Rata Keseluruhan</b>	<b>52,6</b>									

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan : P = Besar Persentase

$\sum x$  = Jumlah skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum x_1$  = Jumlah skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

$$P = \frac{52,6}{60} \times 100\%$$

$$P = 87,67 \%$$

Hasil uji coba kelompok kecil oleh 10 peserta didik dari kelas III SD Negeri 020583 Binjai. Diketahui bahwa media mendapatkan penilaian 52,6 dengan presentase 87,67 kategori sangat valid.

#### **b). Uji coba skala besar**

Setelah melakukan validasi dan perbaikan, maka langkah berikutnya yakni uji coba lapangan dengan siswa sesungguhnya. Hasil setelah dilakukan uji coba dengan peserta didik sebanyak 30 peserta didik kelas III SD Negeri 020583 Binjai diketahui bahwa media mendapatkan penilaian 53,37 dengan presentasi nilai 88,95% . Kategori sangat valid tidak perlurevisi. Dengan demikian pengembangan media ini telah berhasil sampai tujuan dari penelitian melihat respon siswa, apakah media dapat layak digunakan atau tidak dalam pembelajaran.

Tabel 4.7 Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek penilaian	Jumlah Skor (30 Siswa)	Skor Rata-Rata
<b>D. Penyajian materi</b>			
1	Kejelasan tujuan pembelajaran	106	3,53
2	Urutan sajian	104	3,46
3	Pemberian motivasi	108	3,6
4	Kelengkapan informasi	104	3,46
5	Interaksi	105	3,5
<b>E. Pembahasan</b>			
6	Pemahaman bacaan materi	111	3,7
7	Kejelasan informasi	105	3,5
8	Kemudahan materi	106	3,53
<b>F. Grafik</b>			
9	Penggunaan font	105	3,5
10	Tata letak	108	3,6
11	Ilustrasi, grafis, gambar, foto	104	3,46
12	Desain tampilan	112	3,73
<b>G. Manfaat</b>			
13	Ketertarikan menggunakan media <i>Powtoon</i>	110	3,67

14	Kemudahan belajar	108	3,6
15	Peningkatan motivasi	105	3,7
	<b>Jumlah</b>	<b>1.601</b>	<b>53,37</b>

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan : P = Besar Persentase

$\sum x$  = Jumlah skor jawaban validator (nila nyata)

$\sum x_1$  = Jumlah skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

$$P = \frac{53,37}{60} \times 100\%$$

$$P = \frac{53,37}{60}$$

$$P = 88,95 \%$$

### 3. Hasil Kemampuan Menyimak

Hasil uji coba pengembangan media pembelajaran *Powtoon* peneliti melakukan tes berupa pre-test dan post-test untuk mengetahui apakah menggunakan media pembelajaran *Powtoon* yang telah dikembangkan peneliti dapat mengetahui hasil belajar peserta didik Kelas III SD Negeri 020583Binjai sebelum menggunakan media pembelajaran dan sesudah menggunakan menggunakan media *Powtoon*. *Post-test* dilakukan dengan pembelajaran yang telah menggunakan media

yang dikembangkan. Berikut hasil *Pre-test* sebelum menggunakan media pembelajaran:

**Tabel 4.8 Hasil Statistik pada Pre-test**

No	Nilai	Jumlah
1	0-20	-
2	21-40	3
3	41-60	8
4	61-80	11
5	81-100	6
<b>Jumlah</b>		2090
<b>Rata-Rata</b>		69,67
<b>Nilai Tertinggi</b>		100
<b>Nilai Terendah</b>		40

Berdasarkan perolehan nilai table diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa nilai terendah mendapatkan nilai 40 sebanyak 3 orang peserta didik, dan nilai tertinggi mendapatkan nilai 100 sebanyak 3 orang peserta didik. Dari hasil statistic pretest kemampuan menyimak siswa diketahui bahwa banyak siswa yang tuntas yaitu 11 siswa. Adapun hasil keseluruhan nilai pretest kemampuan menyimak 30 siswa yaitu sebagai berikut :

$$Skor = \frac{Jumlah\ keseluruhan\ nilai\ siswa\ yang\ menjawab\ benar}{Jumlah\ maksimal\ keseluruhan\ nilai\ siswa} \times 100\%$$

$$= \frac{2090}{3000} \times 100\%$$

$$= 69,67 \%$$

Dan nilai diatas merupakan nilai yang didapat peserta didik sebelum adanya perlakuan.

**Tabel 4.9 Hasil Statistik pada post-test**

No	Nilai	Jumlah
1	60	2
2	70	1
3	80	10
4	90	9
5	100	8
<b>Jumlah</b>		2600
<b>Rata-Rata</b>		86,67
<b>Nilai Tertinggi</b>		100
<b>Nilai Terendah</b>		60

Berdasarkan perolehan nilai tabel diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa nilai terendah mendapatkan nilai 60 sebanyak 2 orang peserta didik, dan nilai tertinggi mendapatkan nilai 100 sebanyak 8 orang pserta didik. Dari hasil statistic posttest kemampuan menyimak siswa diketahui bahwa banyak siswa yang tuntas yaitu 27 siswa dari 30 siswa. Adapun hasil keseluruhan nilai posttest kemampuan menyimak 30 siswa yaitu sebagai berikut :

$$Skor = \frac{Jumlah\ keseluruhan\ nilai\ siswa\ yang\ menjawab\ benar}{Jumlah\ maksimal\ keseluruhan\ nilai\ siswa} \times 100\%$$



$$= \frac{2600}{3000} \times 100\%$$

$$= 86,67 \%$$

Dan nilai diatas merupakan nilai yang didapat peserta didik sesudah adanya perlakuan.

Hasil penilaian uji coba lapangan pada *Pre-Test* dan *Post-Test*. Berdasarkan tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* yakni 69,67% dan rata-rata nilai *Post-tes* adalah 86,67%.

Setelah diketahui hasil nilai pre-test – post-test kemampuan menyimak siswa, selanjutnya yaitu membandingkan banyak siswa yang tuntas setelah pre-test dan post-test yang kemudian diubah kedalam bentuk presentase. Adapun hasil analisis pre-test siswa yang tuntas yaitu :

$$PT = \frac{\text{banyak siswa yang tuntas}}{\text{banyak total siswa}} \times 100\%$$

$$PT = \frac{11}{30} \times 100\%$$

$$= 36,67\%$$

Dari hasil kemampuan pre-test menyimak siswa dapat disimpulkan bahwa banyak siswa yang tuntas yaitu sebelas siswa dengan presentase sebesar 36,67%.

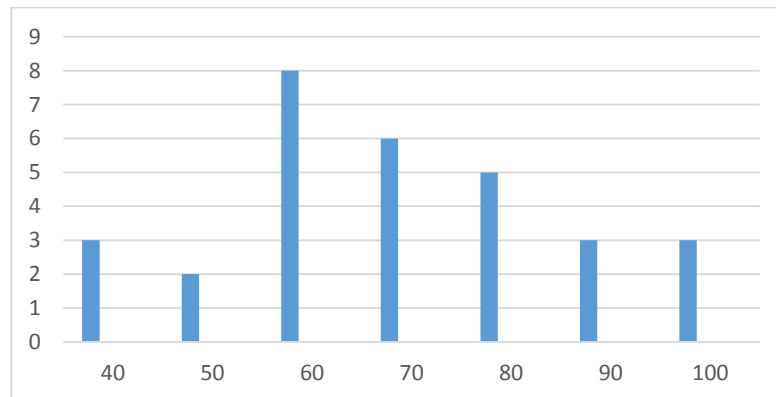
Adapun hasil kemampuan menyimak siswa yang tuntas setelah diberikannya post-test yaitu :

$$\frac{\text{banyak siswa yang tuntas}}{\text{banyak total siswa}} \times 100\%$$

$$PT = \frac{27}{30} \times 100\%$$

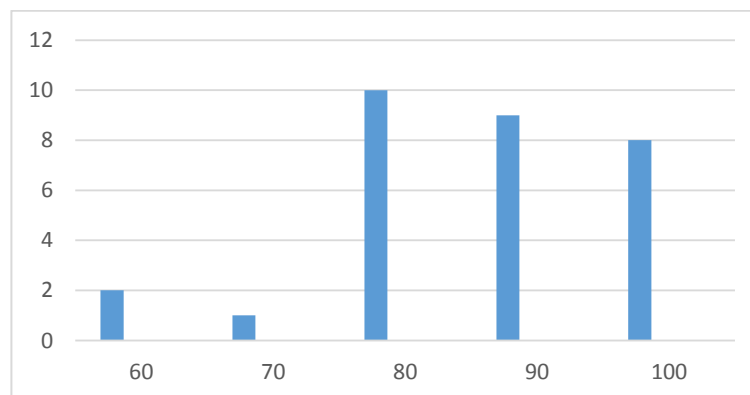
$$= 90 \%$$

Dari hasil kemampuan *Post-test* menyimak siswa dapat disimpulkan bahwa banyak siswa yang tuntas yaitu dua puluh tujuh siswa dengan presentase sebesar 90 %. Hal tersebut menjelaskan bahwa nilai *Post-test* lebih baik dari pada nilai *Pre-test*. Dan bias dikatakan bahwa media animasi berbasis *Powtoon* dapat meningkatkan hasil menyimak siswa, media ini juga dikatakan berhasil karena naiknya nilai hasil peserta didik di SD Negeri 020583 secara signifikan dimana awalnya nilai rata-rata peserta didik 69,67% menjadi 86,67%. Kemudian hasil kemampuan menyimak siswa yang tuntas pada saat pre-test yaitu 46,67 %, sedangkan hasil kemampuan menyimak siswa yang tuntas yaitu 90 %. Sehingga dapat disimpulkan perbandingan banyak siswa yang tuntas setelah dilakukan pre-test dan post-test yaitu 36,67 % dan 90 %. Sehingga diketahui peningkatan hasil menyimak siswa dalam proses pembelajaran tematik dengan menggunakan media berbasis *powtoon* dikelas III Sd Negeri 020583. Selain menggunakan tabel, peneliti juga menyajikan nilai hasil belajar *pre-test* dan *post-test* dalam bentuk bagan yakni sebagai berikut :



**Gambar 4.6 Bagan *Pre-Test***

Berdasarkan bagan diatas maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* yakni 69,67% dimana nilai *Pre-test* tersebut merupakan hasil nilai peserta didik sebelum perlakuan. Dimana pada hasil nilai tersebut menjelaskan bahwa 3 orang peserta didik atau setara dengan 10% mendapatkan nilai terendah yaitu nilai 40 dan 13 orang peserta didik atau setara dengan 43% mendapatkan nilai tertinggi.



**Gambar 4.7 Bagan *Post-Test***

Berdasarkan bagan diatas maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai *post-test* yakni 86,67 % dimana nilai *post-test* tersebut merupakan hasil nilai peserta didik sesudah perlakuan. Dimana pada hasil nilai tersebut menjelaskan bahwa 2 orang peserta didik atau setara dengan 6% mendapatkan nilai terendah yaitu nilai 70 dan 4 orang peserta didik atau setara dengan 13% mendapatkan nilai tertinggi

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media animasi berbasis powtoon terhadap kemampuan menyimak siswa diperoleh kesimpulan berikut :

1. Kelayakan media animasi berbasis powtoon dilihat dari validator ahli materi dengan total nilai keseluruhan 55 dengan presentase 91% masuk dalam kategori valid dan layak. Penilaian ahli media setelah di revisi mendapatkan 71 dengan presentase 81% kategori sangat layak.
2. Hasil kepraktisan dalam penelitian ini dilihat dari hasil uji kelompok kecil dan besar adapun hasil dari uji kelompok kecil oleh 10 peserta didik dari kelas III SD Negeri 020583 Binjai. Diketahui bahwa media mendapatkan penilaian 52,6 % dengan presentase 87,67 %. Adapun hasil uji kelompok besar oleh 30 peserta didik bahwa media mendapatkan penilaian 53,37 % dengan presentase nilai 88,95 %
3. Hasil kemampuan menyimak siswa dengan menggunakan media powtoon dilakukan dengan membandingkan hasil nilai pretest dengan nilai posttest. Dari kemampuan pretest kemampuan menyimak siswa banyak siswa yang tuntas yaitu sebelas siswa dengan presentase sebesar 36,67 %. Adapun hasil kemampuan posttest menyimak siswa banyak siswa yang tuntas

yaitu dua puluh siswa dengan presentase sebesar 90 %. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai posttest lebih baik dari pada nilai pretest dengan perbandingan 36,67 % dan 90 %. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media animasi berbasis powton dapat meningkatkan hasil menyimak siswa.

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian dan kesimpulan diatas, maka saran yang dapat diberikan peneliti adalah

1. Pengembangan media yang sangat sederhana, diharapkan kritik dan saran untuk penyempurnaan media yang dikembangkan.
2. Proses pembelajaran seperti ceramah dioptimalkan dengan media *Powtoon* yang dapat membantu proses belajar.

Setelah pengembangan media *Powtoon* ini, akan adanya lagi media media pembelajaran yang lain untuk mengembangkan pendidikan disekolah

## DAFTAR PUSTAKA

- Adkhar, B. I. (2016). *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool UNNES*. Skripsi. Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan Univ. Negeri Semarang.
- Adkhar, Bastiar Ismail. 2016. *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disd Labschool Unnes*. Skripsi. FIP Unnes, Semarang.
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan : Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Gulec, S., & Durmus, N. (2015) *A study aiming to develop listening skills of elementary second grade studen. Procedia – social and behavior sciences. 191, 103-109.*
- Hasanah, Umrotul dan Nulhakim, Lukman. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis*. Jurnal Pendidikan IPA FKIP.1(1). 91-106
- Kholilurrohmi, I. (2017). *Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Video Powtoon Pada Mata Pelajaran Kimia Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas X Semeseter 1 SMAN 1 Plere*, Skripsi. Yogyakarta : Univ. Negeri Yogyakarta.
- Kunto, Ari. 2009. *Penerapan Metode Active Learning Pada Pembelajaran Aqidah Akhlak Di Kelas VII Sekolah Menengah Al-Firdaus Desa Mendungan Kec.Kartasura-Sukoharjo*. Jurnal Pendidikan Agama Islam (Tarbiyah)
- Mukhtar, Khalil dan Anilawati. 2006. *Menyimak*. Pekanbaru: Cendikia Insani.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Nurhayani. (2010). *Kemampuan Menyimak Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Analisis di SDN Cimurah I Kecamatan Karangpawitan*. Jurnal Pendidikan Universitas Garut, 04(01), 54–59.
- Pribadi, Benny A. *Model Assure untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: Dian Rakyat. 2011.
- Rahayu, T. W. dan A. Kristiyantoro. 2011. *Mengoptimalkan Kompetensi Mahasiswa dalam Mata Kuliah Perkembangan Motorik Melalui Media Film Animasi*. Jurnal media ilmu keolahraagaan Indonesia. 1 (1): 10-16.

- Ranukadevi, D. (2014). *The Role of Listening in Language Acquisition; the Challenges & Strategies in Teaching Listening*. *International Journal of Education and Information Studies*, 4(1). 59 – 63. [https://www.ripublication.com/ijeisv1n1/ijeisv4n1\\_13.pdf](https://www.ripublication.com/ijeisv1n1/ijeisv4n1_13.pdf) Diperoleh pada 8 Maret 2018.
- Riduwan. 2011. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Alfabeta. Bandung.
- rikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rima Wati Ega. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Hak Cipta
- Saddhono, K., & Slamet, S. Y. (2012). *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia (Teori dan Aplikasi)*. Bandung: Karya Putra Darwati.
- Sanaky, Hujair .A.H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Suharsimi Arikunto. 1997. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Edisi Revisi V. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syafrudin, Chabib dan Pujiyono, wahyu. 2013. *Pembuatan Film Animasi Pendek “ Dahsyatnya Sedekah ” Berbasis Multimedia Menggunakan Teknik 2D Hybrid Animation Dengan Pemanfaatan Graphic*. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*. 1(1). 387-398
- Tarigan, G.H. (2008). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Triyono. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Wati, Ega Rima. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Solusi Distributor. 2016
- Wibowo, Arief Muhammad. 2016. *Penerapan Strategi Directed Listening Thinking Approach (DLTA) Dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Pada Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Guru “COPE”*. 1.50-59.
- Yaumi, M. (2017a). *Belajar dan Mengajar dengan Media dan Teknologi Pembelajaran*. Watanpone, Sulawesi Selatan: Penerbit Syahadah.



**LAMPIRAN - LAMPIRAN**

## Lampiran 1 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RPP  
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Nama Sekolah : Sd Negeri 020583 Binjai Selatan  
Kelas : III  
Semester : I  
Tema : I Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup  
Subtema : I Ciri-ciri Makhluk Hidup  
Pembelajaran : I Tematik  
Alokasi Waktu : 1 x 35 Menit

**A. Tujuan Pembelajaran**

1. Siswa dapat menjelaskan materi ciri ciri makhluk hidup dan makhluk hidup berkembang dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan media berbasis dengan powtoon dengan baik dan benar
2. Siswa dapat mengetahui ciri-ciri makhluk hidup dan makhluk hidup berkembang dengan kehidupan sehari-hari dengan menggunakan media berbasis powtoon dengan baik dan benar
3. Siswa dapat mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup dan makhluk hidup berkembang dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan media berbasis powtoon

## **B. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran**

### **Kegiatan Awal**

1. Guru mengucapkan salam mengajak siswa untuk berdoa bersama selama pembelajaran
2. Guru mengecek kebersihan dan kehadiran peserta didik
3. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik
4. Guru menyampaikan pembelajaran
5. Guru mengulang kembali materi yang lalu yang sudah dipelajari sebelumnya dan mengaitkannya dengan materi yang akan dipelajari

### **Kegiatan Inti**

1. Peserta didik mengamati video dan gambar yang ditampilkan dilayar monitor
2. Setelah mengamati peserta didik diminta untuk berdiskusi dan membuat kesimpulan terkait dengan video gambar yang telah disampaikan
3. Kemudian guru memberrikan lembar kerja siswa
4. Kemudian guru dan peserta didik melakukan tanya jawab

### **Kegiatan Penutup**

1. Diakhir pembelajaran guru meminta peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran dengan kalimat sendiri
2. Guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan pembelajaran

3. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari selanjutnya dan mengajak peserta didik untuk berdoa bersama-sama

### C. Penilaian

- Penilaian Sikap : Mengamati pergerakan siswa dikelas  
Penilaian Pengetahuan : Melalui lembar kerja siswa

Mengetahui  
Kepala Sekolah Sd Negeri 020583

Binjai, 2022



Mes Ginting, S Pd





## 2. Makhluk Tumbuh Berkembang

Makhluk Tumbuh berkembang adalah suatu proses yang terjadi pada makhluk hidup untuk menghasilkan keturunan. Tujuannya adalah melestarikan atau mempertahankan keberlangsungan hidup spesies makhluk hidup tersebut. Berkembang biak juga termasuk ciri-ciri makhluk hidup untuk membuat keturunan baru. Tapi tidak semua makhluk hidup melakukan reproduksi dengan membutuhkan pasangan atau reproduksi seksual.

### 2.3 Gambar contoh makhluk tumbuh berkembang



## Lampiran 3 : Surat validasi ahli materi

Instrumen validasi ahli materi digunakan untuk mengukur kelayakan isi kuesioner dan untuk mengukur apakah materi yang disampaikan dalam bahan ajar IPA berbasis Powtoon valid atau tidak, serta untuk mengetahui saran atau masukan validator dari segi materi terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan. Adapun kisi kisi instrumen untuk ahli materi sebagai berikut

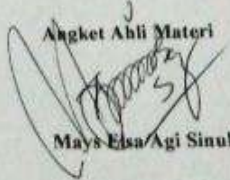
No	Aspek	Indikator	SB	B	TB	STB
			4	3	2	1
1	Kelayakan Isi	Kesesuaian dengan SK,KD	✓			
		Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik		✓		
		Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	✓			
		Kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar	✓			
		Kebenaran substansi materi	✓			
		Manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan			✓	
		Kesesuaian dengan nilai-nilai, moralitas, social	✓			



2	Pembahasan	Keterbacaan	✓			
		Kejelasan informasi		✓		
		Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia	✓			
		Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien		✓		
3	Sajian	Kejelasan tujuan	✓			
		Urutan penyajian	✓			
		Pemberian motivasi	✓			
		Komunikasi (stimulus dan respon)		✓		

Medan,

Angket Ahli Materi

  
Mays Elsa/Agi Sinuhaji, S.Pd



## Lampiran 4 : Hasil validasi ahli media sebelum revisi

**Lembar validasi pengembangan Media Film Animasi berbasis Powtoon untuk ahli media <sup>Sebelum</sup> ~~sesudah~~ revisi**

Judul : Pengembangan Media Film Animasi Berbasis Powtoon  
Materi : Ciri-ciri makhluk hidup dan makhluk hidup tumbuh dan berkembang  
Sasaran program : Siswa Kelas III SD Negeri 020583  
Penyusun : Nina Mayasari Ginting  
Validator : Baihaqi Siddik Lubis, M.Pd  
Tanggal :

Bapak/Ibu yang terhormat

Saya memohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini. Angket ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang "Pengembangan Film Animasi Berbasis Powtoon. Aspek penilaian materi ini terdiri aspek kelayakan isi BSNP, Penilaian, Saran, dan kritikan dari bapak ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Atas perhatian dan kesediannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih.

**A. Petunjuk Pengisian**

- Lembar validasi instrument ini di validasi oleh ahli media
- Berilah tanda check list (√) pada pilihan skor 1 2 3 dan 4  
Skor 1: kurang baik/kurang setuju  
Skor 2: cukup baik/cukup setuju  
Skor 3: baik/setuju  
Skor 4: sangat baik/sangat setuju

No	Aspek	Indikator	SB	B	TB	STB
			4	3	2	1
1	Tampilan Desain Layar	Ukuran huruf bentuk /jenis huruf komposisi warna tulisan terhadap latar belakang ( <i>background</i> )		✓		
2	Konsistensi	Konsistensi kata, istilah dan kalimat Konsistensi bentuk ukuran huruf Konsistensi tata letak		✓ ✓ ✓		
3	Format	Format halaman		✓		
4	Kemenarikan	Mempermudah kegiatan belajar mengajar Memberikan fokus perhatian		✓ ✓		
5	Kualitas grafik	- Warna huruf - Gambar	✓	✓		

6	Audio	Ilustrasi musik		✓		
7	Suara	<ul style="list-style-type: none"> <li>Suara moderator dalam video sangat jelas</li> <li>Suara moderator dalam artikulasinya sangat jelas</li> <li>Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif</li> <li>Penggunaan dalam kata kata video animasi sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik</li> </ul>	✓	✓	✓	
8	Narasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Alir cerita sesuai dengan standar kompetensi yang berlaku</li> </ul>			✓	
9	Musik	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penggunaan musik sesuai dengan program video animasi yang ditampilkan</li> <li>Musik pengiring (background) menggunakan volume yang lemah</li> </ul>		✓	✓	
10	Materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Materi yang diajarkan sesuai dengan perkembangan dan kemampuan peserta didik</li> <li>Video animasi perkembangan makhluk hidup yang dibuat istilah sesuai umu dan bahasa yang sederhana sehingga memudahkan memahami materi yang ditampilkan</li> </ul>		✓	✓	
11	Animasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Animasi mempermudah penggunaan objek yang rumit</li> <li>Adanya sumber animasi yang digunakan</li> </ul>		✓	✓	

#### B. Kritisikan dan Saran

1. Pertimbangan KI yang digunakan
2. Analisis KD pembelajaran
3. Visualisasi Materi bukan tekstual
4. Evaluasi belum tersedia

#### C. Kesimpulan dan Saran

Pengembangan media berbasis powtoon dinyatakan

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dan revisi
3. Revisi sebagian dari produk

## Lampiran 5 : Hasil validasi ahli media sesudah revisi

### Lembar validasi pengembangan Media Film Animasi berbasis *Powtoon* untuk ahli media sesudah revisi

Judul : Pengembangan Media Film Animasi Berbasis Powtoon  
 Materi : Ciri-ciri makhluk hidup dan makhluk hidup tumbuh dan berkembang  
 Sasaran program : Siswa Kelas III SD Negeri 020583  
 Penyusun : Nina Mayasari Ginting  
 Validator : Baihaqi Siddik Lubis, M.Pd  
 Tanggal :

Bapak/Ibu yang terhormat

Saya memohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini. Angket ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang "Pengembangan Film Animasi Berbasis Powtoon. Aspek penilaian materi ini terdiri aspek kelayakan isi BSNP, Penilaian, Saran, dan kritikan dari bapak ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Atas perhatian dan kesediannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih.

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi instrument ini di validasi oleh ahli media
2. Berilah tanda check list (✓) pada pilihan skor 1 2 3 dan 4  
 Skor 1: kurang baik/kurang setuju  
 Skor 2: cukup baik/cukup setuju  
 Skor 3: baik/setuju  
 Skor 4: sangat baik/sangat setuju

No	Aspek	Indikator	SB	B	TB	STB
			4	3	2	1
1	Tampilan Desain Layar	Ukuran huruf bentuk /jenis huruf	✓			
		komposisi warna tulisan terhadap latar belakang ( <i>background</i> )	✓			
2	Konsistensi	Konsistensi kata, istilah dan kalimat	✓	✓		
		Konsistensi bentuk ukuran huruf	✓	✓		
		Konsistensi tata letak	✓	✓		
3	Format	Format halaman	✓			
4	Kemenarikan	Mempermudah kegiatan belajar mengajar		✓		
		Memberikan fokus perhatian		✓		
5	Kualitas grafik	- Warna huruf	✓	✓		
		- Gambar	✓	✓		

6	Audio	Iluatrasi musik				
7	Suara	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Suara modrerator dalam video sangat jelas</li> <li>- Suara moderator dalam artkulasinya sangat jelas</li> <li>- Bahasa yang digunakan bersifat kmunikatif</li> <li>- Penggunaan dalam kata kata video animasi sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik</li> </ul>	✓	✓		
8	Narasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alur cerita sesuai dengan standar kompetensi yang berlaku</li> </ul>		✓		
9	Musik	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penggunaan musik sesuai dengan program video animasi yang ditampilkan</li> <li>- Musik pengiring (backsound) menggunakan volume yang lemah</li> </ul>		✓		
10	Materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Materi yang diajabarkan sesuai dengan perkembangan dan kemampuan peserta didik</li> <li>- Video animasi perkembangan makhluk hidup yang dibuat istilah sesuai umu dan bahasa yang sederhana sehingga memudahkan memahami materi yang ditampilkan</li> </ul>		✓		
11	Animasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Animasi mempermudah penggunaan objek yang rumit</li> <li>- Adanya sumber animasi ang digunakan</li> </ul>		✓		

#### B. Kritikan dan Saran

1. Rapiakan tampilan video
- 2.

#### C. Kesimpulan dan Saran

Pengembangan media berbasis powtoon dinyatakan

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dan revisi
3. Revisi sebagian dari produk


### C. Kesimpulan dan Saran

Pengembangan media berbasis powtoon dinyatakan

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dan revisi
3. Revisi sebagian dari produk
4. Revisi total

Medan, 23 Juni 2022

Ahli Desain Media

  
Bahagi Siddik Tubis, M.Pd.  
NIDN. 0115019301

Lampiran 5 : Uji cobakelompokkecil

No	Aspek penilaian	Peserta Didik									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>A. Penyajian materi</b>											
1	Kejelasan tujuan pembelajaran	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4
2	Urutan sajian	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3
3	Pemberian motivasi	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3
4	Kelengkapan informasi	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4
5	Interaksi	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3
<b>B. Pembahasan</b>											
6	Pemahaman bacaan materi	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3
7	Kejelasan informasi	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3
8	Kemudahan materi	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3
<b>C. Grafik</b>											
9	Penggunaan font(jenis dan ukuran)	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4
10	Tata letak	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3
11	Ilustrasi,grafis,gambar, foto	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4
12	Desain tampilan	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3
<b>D. Manfaat</b>											
13	Ketertarikan menggunakan media	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3

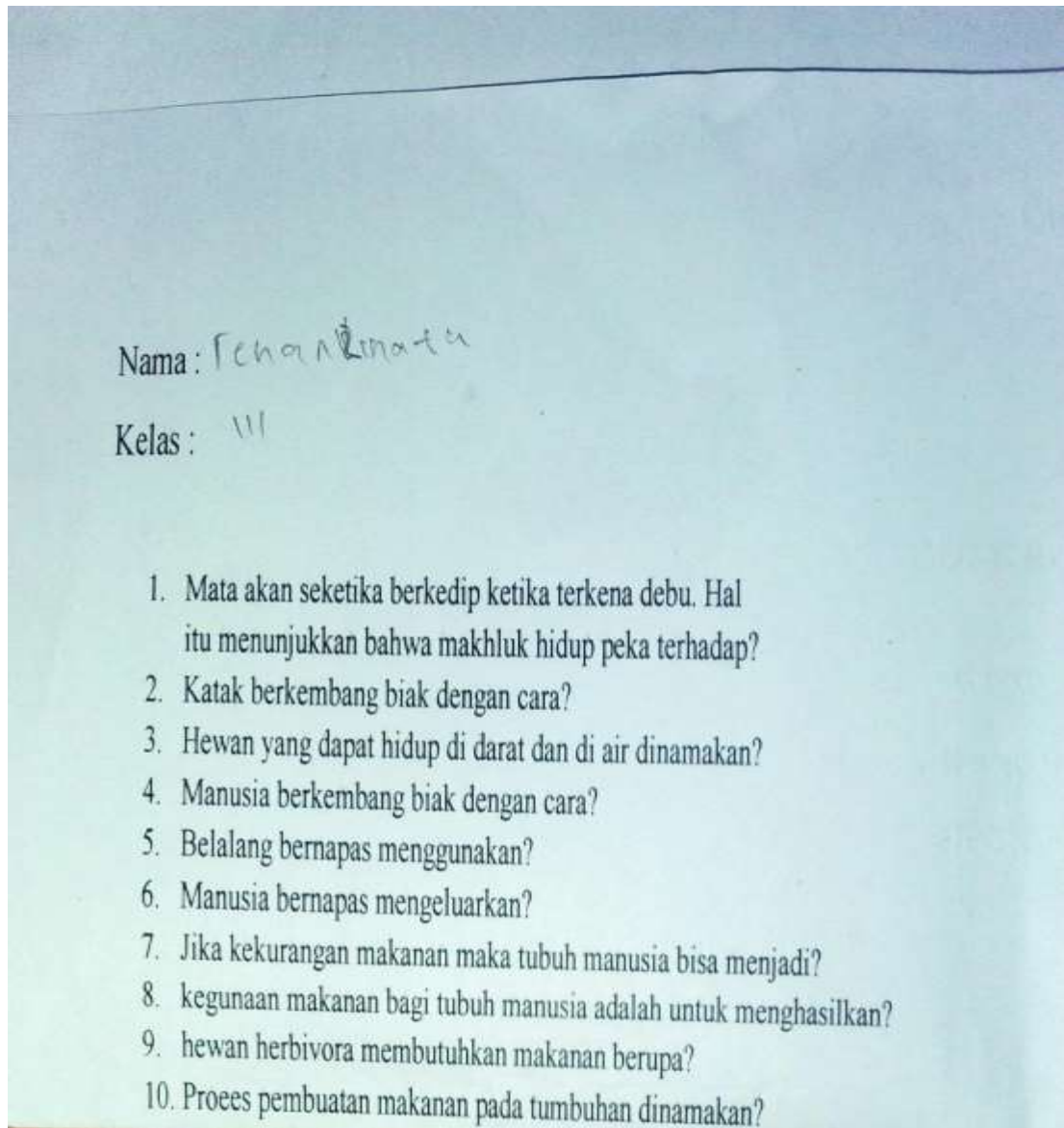
	<i>Powtoon</i>										
14	Kemudahan belajar	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4
15	Peningkatan motivasi	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4
	<b>Jumlah</b>	<b>53</b>	<b>52</b>	<b>55</b>	<b>52</b>	<b>54</b>	<b>51</b>	<b>53</b>	<b>50</b>	<b>55</b>	<b>51</b>
	<b>Jumlah Rata Rata Keseluruhan</b>	<b>52,6</b>									

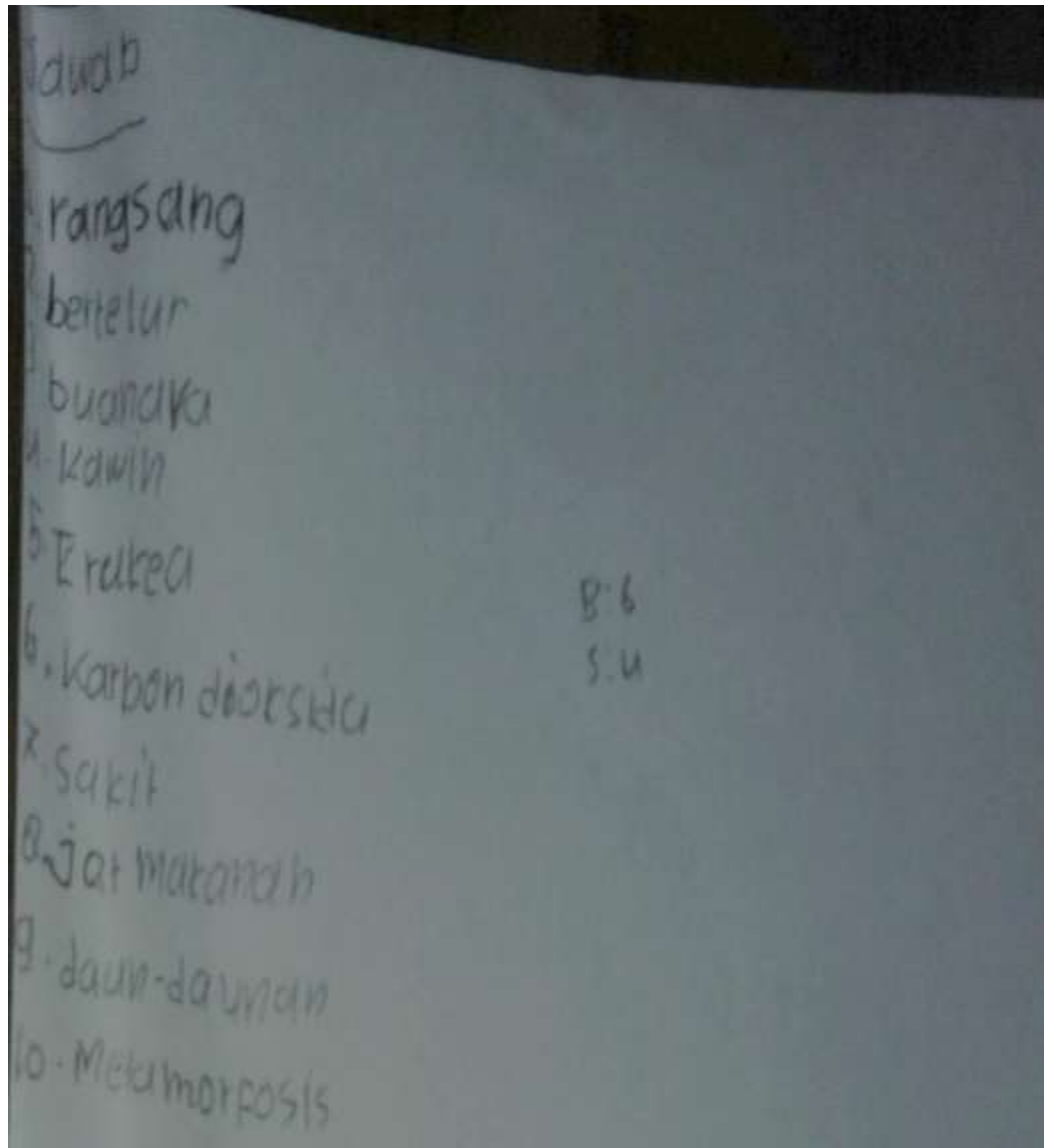
## Lampiran 6 : Uji coba kelompokbesar

No	Aspek penilaian	Jumlah Skor (30 Siswa)	Skor Rata-Rata
<b>A. Penyajian materi</b>			
1	Kejelasan tujuan pembelajaran	106	3,53
2	Urutan sajian	104	3,46
3	Pemberian motivasi	108	3,6
4	Kelengkapan informasi	104	3,46
5	Interaksi	105	3,5
<b>B. Pembahasan</b>			
6	Pemahaman bacaan materi	111	3,7
7	Kejelasan informasi	105	3,5
8	Kemudahan materi	106	3,53
<b>C. Grafik</b>			
9	Penggunaan font	105	3,5
10	Tata letak	108	3,6
11	Ilustrasi,grafis,gambar, foto	104	3,46
12	Desain tampilan	112	3,73
<b>D. Manfaat</b>			
13	Ketertarikan menggunakan media <i>Powtoon</i>	110	3,67
14	Kemudahan belajar	108	3,6
15	Peningkatan motivasi	105	3,7
	<b>Jumlah</b>	<b>1.601</b>	<b>53,37</b>

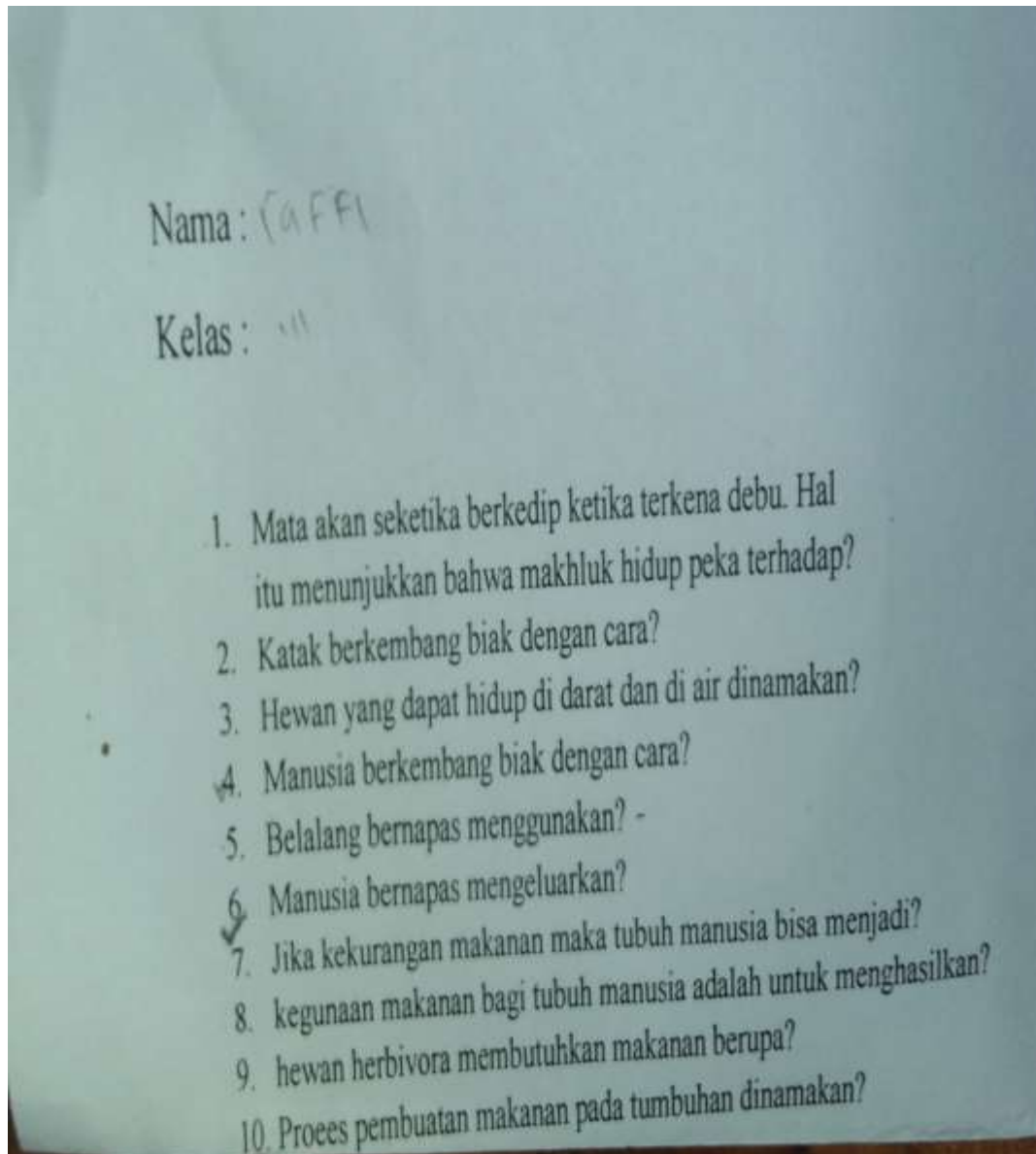


## Lampiran 7 : Hasil pre-test kemampuan menyimak siswa





## Lampiran 8 : Hasil post-test kemampuan menyimak siswa



Jawab

1. LUKA

2. BELZUR

3. ANTHIHI

4. SERAM

5. SERA LER

6. KALON DIKASSA

7. KUTUS

8. SUMBER ENERGI ANGIN

9. HAS

10. SINTESIS

$$S = E$$
$$H = E$$

Dokumentasi













