

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI *POWTOON* PADA
MATERI KEBERAGAMAN SOSIAL BUDAYA MUATAN
PPKN DENGAN PENGKUATAN KARAKTER CINTA
TANAH AIR DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

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

Oleh

WINDA KURNIANDA
NPM. 1902090279



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2023**



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

BERITA ACARA

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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam sidangnya yang diselenggarakan pada hari Senin, Tanggal 04 September 2023, Pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

Nama Lengkap : Winda Kurnianda
N.P.M : 1902090279
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Animasi *Powtoon* pada Materi Keberagaman Sosial Budaya Muatan PPKn Dengan Penguatan Karakter Cinta Tanah Air di Kelas V Sekolah Dasar

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

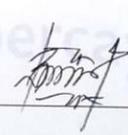
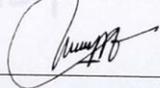

Dra. Hj. Svamsurnita, M.Pd

Sekretaris


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

ANGGOTA PENGUJI :

1. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.
2. Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.
3. Karina Wanda, S.Pd., M.Pd

1. 
2. 
3. 



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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Winda Kurnianda
NPM : 1902090279
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Animasi *Powtoon* pada Materi Keberagaman Sosial Budaya Muatan PPKn dengan Penguatan Karakter Cinta Tanah Air Di Kelas V Sekolah Dasar.

Sudah layak disidangkan.

Medan, Agustus 2023

Disetujui oleh:

Pembimbing

Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

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



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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Winda Kurnianda
NPM : 1902090279
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Media Video Animasi Powtoon pada Materi Keberagaman Sosial Budaya Muatan PPKn Dengan Penguatan Karakter Cinta Tanah Air Di Kelas V Sekolah Dasar”** adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur 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



WINDA KURNIANDA
NPM. 1902090279



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

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Winda Kurnianda
NPM : 1902090279
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Animasi *Powtoon* pada Materi Keberagaman Sosial Budaya Muatan PPKn dengan Penguatan Karakter Cinta Tanah Air Di Kelas V Sekolah Dasar.

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
14/Agustus 2023	Revisi BAB II		
15/Agustus 2023	Revisi BAB V		
16/Agustus 2023	Revisi RPP		
22/Agustus 2023	Revisi Penulisan Huruf Tebal		
23/Agustus 2023	Revisi Perbaikan Daftar Isi		
24/Agustus 2023	Acc Sidang		

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Medan, Agustus 2023
Dosen Pembimbing

Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Winda, Kurnianda (1902090279) “Pengembangan Media Video Animasi *Powtoon* Pada Materi Keberagaman Sosial Budaya Muatan PPKN Dengan Penguatan Karakter Cinta Air Di Kelas V Sekolah Dasar”. Skripsi. Medan : Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini meliputi penggunaan media pembelajaran *Powtoon* dalam kegiatan pembelajaran didalam kelas. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk video pembelajaran berbasis *Powtoon* untuk materi tematik. Produk dapat dijadikan bahan ajar yang menarik dan sesuai dengan perkembangan abad 21. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau Research & Development (R&D) mengadopsi model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) karena sistematika model ini sederhana, sehingga sesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik dan bias digunakan untuk mengembangkan bahan ajar pada pembelajaran di ranah kognitif, efektif dan psikomotorik yang sesuai dengan kurikulum K-13.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *Powtoon* pada pembelajaran Tematik khususnya PPKn Materi Keberagaman Sosial Budaya dinyatakan valid dan praktis. Tingkat kevalidan dan kepraktisan media *Powtoon* dilihat berdasarkan pada penilaian oleh Validator Media diperoleh nilai “92%”, Validator Materi “92%”, Validator Bahasa “91%”, dan respon peserta didik 99% dengan kriteria “Sangat Valid”, yang artinya media “Layak” untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

Kata Kunci : Pengembangan Produk, Media Pembelajaran, *Powtoon*, Tematik

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum Wr.Wb

Dengan menyebut nama Allah SWT Yang Maha Pengasih dan Penyayang. Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dapat menyelesaikan penelitian ini dapat selesai tepat pada waktunya.

Penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Video Animasi Powtoon Pada Materi Keberagaman Sosial Budaya Muatan PPKn Dengan Penguatan Karakter Cinta Tanah Air Di Kelas V Sekolah Dasar”**. Adapun skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dengan kesadaran penuh kerendahan hati, penulis sampaikan bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya dukungan dan bantuan dari semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Teristimewa penulis ucapkan terima kasih kepada Ayahanda tercinta **Khairil Anwar** dan Ibunda tercinta **Rasmi Boru Sinaga** yang telah membimbing penulis, mendoakan penulis, menyemangatin penulis dengan penuh kasih sayang.

Pada kesempatan ini penyusun mengucapkan terimakasih kepada :

1. **Bapak Prof . Dr. Agussani, M.AP.** Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

2. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Ibu Dr Dewi Kesuma Nasution, S.S, M.Hum.** selaku Wakil Dekan I dan **Bapak Dr Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** Selaku Wakil Dekan 3 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Ibu Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.** selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah memberikan bimbingan dengan baik hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Seluruh Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. **Ibu Rosmawarni Tanjung S.Pd** selaku Kepala Sekolah SD Swasta Surya Bahagia
9. Orang tua yang tidak pernah berhentinya selalu mendoakan dan memotivasi untuk senantiasa bersemangat dan tidak mengenal kata putus asa. Terima kasih atas segala dukungannya, baik secara

material maupun spiritual sehingga terselesaikan skripsi ini.

10. Seluruh guru SD Swasta Surya Bahagia yang memberikan izin penulis untuk penelitian skripsi
11. Teruntuk diri sendiri Winda Kurnianda, terima kasih sudah bisa bertahan sejauh ini dan selalu semangat, tidak pernah menyerah selalu berdoa dan usaha dalam hal apapun.
12. Teruntuk Wahyudi Syahputra, terimakasih atas segala dukungannya, dan senantiasa selalu memberi semangat dan motivasi terhadap penulis sehingga terselesaikan skripsi ini.
13. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikan skripsi ini

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

Medan, Agustus 2023

Penulis

Winda Kurnianda

1902090279

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR BAGAN.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Kerangka Teoritis	10
1. Media Pembelajaran	10
2. Video Animasi.....	22
3. Perangkat Lunak Pendukung Pengembangan Media	25
4. Pembelajaran PKN (Pendidikan Kewarganegaraan).....	36
5. Materi Pembelajaran.....	40
B. Penelitian Relevan.....	43
C. Kerangka Konseptual.....	49
BAB III METODE PENELITIAN	52

A. Tempat dan Waktu Penelltian.....	52
B. Subjek dan Objek Penelitian.....	53
C. Prosedur Pengembangan	53
D. Rancangan Uji Coba Produk.....	65
E. Teknik Pengumpulan Data.....	68
F. Teknik Analisis Data.....	69
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	73
A. Hasil Penelitian.....	73
1. Deskripsi Hasil Pengembangan <i>Powtoon</i>	73
a. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis).....	73
b. Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	76
c. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	78
d. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi).....	82
2. Pembahasan Penelitian.....	89
BAB V PENUTUP.....	91
A. kesimpulan.....	91
B. Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA.....	94
LAMPIRAN.....	95

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Model ADDIE (Rusdi,2018).....	65
---	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Area kerja <i>Powtoon</i>	26
Gambar 2.2 Halaman Google.....	32
Gambar 2.3 Halaman Sign up	32
Gambar 2.4 Halaman Template	32
Gambar 2.5 Halaman Editing.....	33
Gambar 2.6 Materi Pembelajaran	40
Gambar 2.7 Kerangka Berfikir Video Animasi sebagai Pembelajaran PPKn.....	51

DAFTAR TABEL

Table 3.1 Daftar Jadwal Kegiatan Penelitian	52
Table 3.2 Data Peserta Didik	53
Table 3.3 Prosedur Pengembangan	54
Table 3.4 Kisi-kisi Instrumen penelitian tentang kualitas materi oleh ahli materi pada keberagaman sosial budaya	69
Table 3.5 Kisi-kisi Instrumen penelitian tentang kualitas materi oleh ahli materi pada keberagaman sosial budaya	69
Table 3.6 Kisi-kisi Instrumen penelitian tentang kualitas materi oleh ahli materi pada keberagaman sosial budaya	69
Table 3.7 Kriteria Penilaian	70
Table 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran PPKn	73
Table 4.2 Tahap Mendesain Media Pembelajaran Powtoon	76
Table 4.3 Hasil Validasi Produk Dari Ahli Media	80
Table 4.4 Hasil Validasi Produk Dari Ahli Materi	81
Table 4.5 Hasil Validasi Produk Dari Ahli Bahasa.....	82
Table 4.6 Data Analisis Respon Siswa	83

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hak dan kewajiban setiap negara baik melalui pendidikan formal, informal maupun nonformal, hal ini sesuai dengan UU No. 20 tahun 2003 pasal 5 yang menyebutkan bahwa setiap warga negara memiliki hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu serta pasal 6 yang menyebutkan bahwa setiap warga negara berusia tuju sampai dengan lima belas tahun wajib mengikuti pendidikan dasar. Hak sekaligus kewajiban pendidikan ini bukan tanpa alasan, karena dalam UU No tahun 20 tahun 2003 pasal 1 menyebutkan bahwa pendidikan berarti usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, masyarakat, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukaandirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pembelajaran adalah suatu proses sistematis dan sistemik, yang bersifat interaktif dan komunikatif antara guru dan peserta didik, sumber belajar dan lingkungan untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan belajar baik di kelas maupun diluar kelas untuk menguasai kompetensi yang ditentukan. Seiring dengan perkembangan teknologi pada saat sekarang ini memberikan pengaruh yang besar terhadap aspek pendidikan. Penggunaan teknologi memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pada zaman dengan teknologi serba canggih ini seharusnya peserta didik dapat lebih mudah dalam mengakses teknologi dan media belajar untuk mendukung hasil belajar dan mempermudah peserta didik dalam memahami penjelasan (Soleh et al., 2019).

Pendidikan dan media pembelajaran memiliki kaitan yang sangat erat, proses pembelajaran tidak akan berjalan lancar tanpa adanya media pembelajaran yang tepat. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pemberi kepada penerima pesan. Menurut AECT, media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Penggunaan media yang tepat mampu menyampaikan informasi maupun pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dengan jelas oleh penerima pesan. Begitu juga ketika media digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, informasi yang disampaikan guru sebagai penyampai pesan di kelas dapat diterima dengan jelas oleh siswa sebagai penerima pesan di kelas.

Dalam mencapai sebuah pembelajaran SD yang berkualitas tentu bukan hanya mendasarkan pada teori dan kurikulum saja tetapi juga menyangkut elemen-elemen yang harus diperhatikan di dalamnya. Pertama yang harus kita perhatikan dalam pembelajaran tersebut adalah ketersediaan seorang tenaga pendidik yang mumpuni yang dengannya mampu mengondisikan pembelajaran yang berlangsung dengan baik. Yang kedua tentu saja kesiapan para peserta didik dalam menerima pembelajaran yang disampaikan oleh tenaga pendidik. Dan yang ketiga adalah ketersediaan sarana prasarana yang digunakan sebagai media pembelajaran.

Namun, permasalahan yang terjadi saat ini adalah fasilitas sekolah yang mendukung guru untuk menggunakan media pembelajaran berbantuan teknologi seperti LCD didalam kelas belum dimanfaatkan secara maksimal, sehingga masih banyak peserta didik yang masih kesulitan memahami materi PPKn. Salah satunya pada saat saya melakukan kegiatan observasi bahwa dari potensi dan masalah yang dihadapi guru dan peserta didik pada saat sekarang ini, seperti sulitnya mengarahkan peserta didik untuk paham mengenai materi-materi PPKn. Dalam proses belajar mengajar juga masih menggunakan metode ceramah, diskusi, dan demonstrasi.

Sehubungan dengan kondisi ini, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang dapat menciptakan peserta didik menjadi mandiri terlebih lagi, di era kurikulum 2013 seperti saat ini, siswa merupakan pusat pembelajaran (*student centered*) yang mana hal ini tentunya akan membuat siswa kewalahan dan akhirnya tidak memahami materi dengan maksimal jika tidak diberi suatu alternatif untuk mendapatkan materi yang ringkas namun mencakup kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Maka dari itu, untuk memudahkan dalam proses pembelajaran guru dapat memanfaatkan media bantu yaitu media pembelajaran. Salah satu peran dari media pembelajaran yaitu menjadi perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran, selain itu media pembelajaran juga menjadikan guru lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, juga membantu peserta didik untuk tidak cepat merasa bosan selama proses belajar mengajar dikelas (Ayu et al., 2019).

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 2 Maret 2023 di SD Swasta Surya Bahagia yang terletak di Jalan. Pertahanan. Pulo Brayan Kota, Kec. Medan Barat, Kota Medan, Prov. Sumatera Utara, menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan adalah buku Tematik yang diterbitkan oleh Kemendikbud dan menggunakan lembar kerja peserta didik (LKPD) . Kegiatan pembelajaran yang digunakan oleh guru masih terpusat pada guru semata dan banyak siswa yang kurang tertarik dengan pembelajaran PPKn dikarenakan pembelajaran PPKn bersifat multifaset. selama pembelajaran berlangsung siswa tidak memperhatikan saat guru menjelaskan pelajaran, tidak mandirinya siswa mengerjakan soal-soal yang diberikan guru, bahkan menunggu jawaban dari temannya dan menyontek siswa lain dan terlihat pasif saat guru meminta maju ke depan untuk mempresentasikan hasil diskusi diskusi kelompoknya, sehingga membuat hasil belajar siswa menjadi menurun. Di era yang modern seperti ini teknologi memang sangat dibutuhkan pada dunia pendidikan, karena dapat mempermudah dalam proses pembelajaran, siswa juga lebih aktif dan lebih mandiri dalam mencari informasi pada dunia pendidikan.

Teknologi yang sudah berkembang pesat pada saat sekarang ini seharusnya dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat media pembelajaran yang baik. Ada satu media media yang dapat digunakan guru sebagai media bantu dalam mengajar adalah video animasi. Video animasi adalah serangkaian gambar yang bergerak membentuk satu kesatuan. Video animasi digunakan karena dapat menimbulkan keterkaitan siswa dan meningkatkan motivasi siswa dalam menerima pembelajaran. Begitu juga banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk

membuat video animasi media pembelajaran salah satunya adalah *Powtoon* (Farizi et al., 2019). Media pembelajaran yang dapat digunakan pada materi PPKN adalah *Powtoon*. Thamrin mengemukakan bahwa *Powtoon* merupakan bahan lunak berbasis *website* yang didalamnya terdapat animasi tulisan tangan, animasi katun, dan efek transisi yang menjadikannya lebih hidup serta pengaturan durasi yang mudah (Yulia et al., 2017). Penelitian yang dilakukan oleh Andis Meianti pada tahun 2018 menyatakan respons siswa dalam memahami video animasi berbasis *Powtoon* diketahui menunjukkan nilai rata-rata 88,29% dengan kategori sangat baik, siswa memberikan respons yang positif dan menerima dengan sangat baik (Meianti, 2018).

Penulis mengembangkan video animasi pembelajaran berbasis *Powtoon* untuk SD karena karakteristik belajar siswa siswi SD kelas bawah adalah meniru, mengamati dan sangat tertarik pada animasi kartun. Pada video animasi pembelajaran disajikan dengan cerita yang menarik, serta warna-warna yang disukai oleh para siswa SD, dunia para siswa merupakan dunia yang penuh dengan permainan, siswa siswi belajar sambil bermain. Para siswa siswi sesungguhnya juga memiliki karakteristik tersendiri, pertama siswa siswi senang bermain, kedua siswa siswi senang bergerak, dari sisi inilah penulis mencoba mengembangkan suatu video animasi pembelajaran yang didalamnya juga mengandung unsur-unsur edukatif. Tujuan dari pengembangan video animasi pembelajaran ini yaitu agar siswa siswi bisa lebih senang dan lebih memahami materi yang sedang dipelajarinya.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti tentang **“Pengembangan Media Video Animasi *Powtoon* Pada Materi Keberagaman Sosial Budaya Muatan PPKn Dengan Penguatan Karakter Cinta Tanah Air dikelas V Sekolah Dasar”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya perhatian dan konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran PPKn.
2. Pada saat proses pembelajaran masih berpusat pada guru.
3. Masih terbatasnya penggunaan media berbasis teknologi pembelajaran dalam pr oses pembelajaran
4. Belum terdapatnya media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi diatas, maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu **“Pengembangan Media Video Animasi *Powtoon* Pada Materi Keberagaman Sosial Budaya Muatan PPKn Dengan Penguatan Karakter Cinta Tanah Air dikelas V Sekolah Dasar”**.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* pada materi Keberagaman Sosial Budaya di SD Swasta Surya Bahagia?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* pada materi Keberagaman Sosial Budaya di SD Swasta Surya Bahagia?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* pada materi Keberagaman Sosial Budaya di SD Swasta Surya Bahagia?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui cara mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* pada materi Keberagaman Sosial Budaya di SD Swasta Surya Bahagia.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* pada materi Keberagaman Sosial Budaya di SD Swasta Surya Bahagia.

3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* pada materi Keberagaman Sosial Budaya di SD Swasta Surya Bahagia.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoretis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah wacana baru tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar dan perkembangan dunia pendidikan pada umumnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan guru mengenai penggunaan media video animasi Berbasis *Powtoon* yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan kemampuan siswa serta dapat memberikan manfaat dalam mengembangkan kualitas mengajar guru.

- b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya kualitas pembelajaran di SD Swata Surya Bahagia.

c. Bagi Penulis

Memperoleh pengetahuan baru mengenai pemanfaatan dan penerapan teknologi informasi dan dapat langsung mempraktekkan dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam bidang pendidikan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara Etimologi, kata “media” merupakan bentuk jamak dari “*medium*”, yang berasal dari bahasa latin “*medius*” yang berarti tengah. Sedangkan dalam bahasa Indonesia, kata “*medium*” dapat diartikan sebagai “antara” atau “sedang” sehingga pengertian media dapat mengarah pada sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan (penerima pesan). Media dapat diartikan sebagai suatu bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi.

Isirilah media mula-mula dikenal dengan alat peraga, kemudian dikenal dengan istilah audio visual aids (alat bantu pandang/pendengar). Selanjutnya disebut *instructional materials* (materi pembelajaran), dan kini istilah yang lazim digunakan dalam dunia pendidikan nasional adalah *instrucyional media* (media pendiddikan atau media pembelajaran). Dalam perkembangannya, sekarang muncul istilah *e-learning* huruf e merupakan singkatan dari “elektronik” artinya media pembelajaran berupa alat eletronik, meliputi CD Multimedia Interaktif sebagai bahan ajar offline dari web sebagai bahan ajar online. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah,

dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Media Pembelajaran diartikan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dan sudah merupakan suatu integrasi terhadap metode belajar yang dipakai. Kedudukan media pembelajaran memiliki peranan yang penting karena dapat membantu proses belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran, bahan belajar yang abstrak bisa di kongkritkan dalam pembelajaran (Kuswanto & Radiansah, 2018). Media pendidikan memiliki kekuatan-kekuatan yang positif dan sinergi yang mampu merubah sikap dan tingkah laku mereka ke arah perubahan yang kreatif dan dinamis. Peran media pendidikan sangat dibutuhkan dalam pembelajaran di mana dalam perkembangannya saat ini media pendidikan bukan lagi dipandang sekedar alat bantu tetapi merupakan bagian yang integral dalam sistem pendidikan dan pembelajaran (abdul wahid, 2018).

Dengan bantuan media yang menarik, siswa akan mudah untuk memahami materi pelajaran dan hal ini diduga akan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Media disini sangat penting untuk menarik minat belajar siswa dan ditenggarai membuat siswa antusias dengan materi yang diberikan (Andriani, 2019).

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat penting bagi peserta didik dan tidak dapat bisa dipisahkan dalam dunia pendidikan karena dapat membantu proses belajar peserta didik, dan mampu merubah sikap dan tingkah laku peserta didik kearah yang lebih kreatif.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan memengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pengajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Pemakai media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh bagi sikap terhadap peserta didik. Manfaat media

dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pendidikan dengan peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Menurut Kemp dan Dayton yang dikutip dari buku (Perwita 2019:129), ada 8 manfaat-manfaat media dalam pembelajaran yaitu :

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja kapan saja
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
- 8) Merubah peran guru ke arah yang positif dan produktif.

Selain beberapa yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayton tersebut, tentu saja kita masih dapat menemukan banyak manfaat-manfaat praktis yang lain. Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang

lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata.kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi maka guru dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut. Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Sehingga siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang di berikan oleh guru. Menurut Nasution dalam kutipan (Nurrita, 2018) manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.

- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainya.

Manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid/siswa dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
- 6) Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar. Misalnya guru menjelaskan dengan menggunakan gambar atau program televisi tentang binatang-binatang buas seperti gajah, jerapah, dinosaurus, dst.
- 7) Menampilkan objek yang terlalu besar seperti kapal laut, pesawat terbang, pasar, candi dan sebagainya.

Dapat disimpulkan bahwa ada beberapa manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Manfaat media pembelajaran bagi guru yaitu memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 2) Manfaat media pembelajaran bagi siswa, yaitu: dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai yang paling kecil sederhana dan murah hingga media yang canggih dan mahal harganya, ada media yang dapat dibuat oleh guru sendiri, ada media yang diproduksi pabrik, ada media yang sudah tersedia dilingkungan yang langsung dapat kita manfaatkan, ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran.

Menurut (Meirani & Rossa, 2021) Ada beberapa jenis-jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran diantaranya yaitu: media auditif, media visual, media audiovisual. Jenis-jenis media pembelajaran merupakan ragam atau macam media yang digunakan oleh pengajar untuk bisa menciptakan

suasana yang nyaman dan menyenangkan sehingga dapat menarik minat dan mengaktifkan siswa untuk mengikuti pelajaran baik secara mandiri ataupun kelompok. Dari beberapa jenis-jenis media tersebut maka guru dapat memilih salah satu media yang akan digunakan sehingga dalam proses pembelajaran akan lebih baik dan dapat meningkatkan pengetahuan siswa dan guru sehingga hasil belajar siswapun menjadi meningkat, jika pemilihan penggunaan jenis-jenis media pembelajaran kurang tepat, maka akan menimbulkan masalah kepada siswa yang berakibat minat dan motivasi belajar menjadi menurun yang disebabkan karena media pembelajarannya kurang menarik.

Menurut (Saiputri, 2017) Ada banyak jenis media yang sering digunakan dalam pembelajaran. misalnya media dua dimensi, media tiga dimensi, media audio-visual dan lain-lain. Salah satu media yang dapat menarik perhatian peserta didik, dan dapat menjadi motivasi untuk belajar yaitu menggunakan media 3 dimensi. Media tiga dimensi dapat menarik perhatian peserta didik karena wujudnya seperti benda asli atau benda tiruan. Media tiga dimensi adalah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai media asli, baik hidup maupun mati dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Benda asli ketika akan difungsikan sebagai media pembelajaran dapat dibawa langsung ke dalam kelas, atau siswa sekelas dikerahkan langsung ke dunia sesungguhnya di mana benda asli itu berada. Apabila benda asli sulit dibawa ke kelas atau tidak mungkin dihadapkan langsung ke tempat dimana benda itu berada maka benda tiruannya dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif.

Meskipun media banyak ragamnya, namun kenyataannya tidak banyak jenis media yang biasa digunakan oleh guru sekolah. Beberapa media yang paling akrab dan hampir semua sekolah memanfaatkannya adalah media cetak (buku) selain itu banyak juga sekolah yang telah memanfaatkan jenis media lain seperti gambar, odel, dan *Ovehead Projector* (OHP) dan obyek-obyek nyata. Sedangkan media lain seperti kaset audio, video, VCD, slide (flim bingkai), program pembelajaran komputer masih jarang digunakan meskipun sebenarnya sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar guru. Menurut (Perwita 2019:130) mengemukakan media terdiri dari :

- 1) Media Visual : yaitu media yang hanya dapat dilihat, seperti : foto, gambar, poste, kartun, grafik.dll
- 2) Media Audio : yaitu media yang hanya dapat didengar saja, seperti : kaset audio, mp3, radio.
- 3) Media Audio-Visual : yaitu media yang dapat didengar sekaligus dilihat, seperti film bersuara, video, televisi, sound slide.
- 4) Multimedia : media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap, seperti animasi. Multimedia sering diartikan dengan komputer, internet, dan pembelajaran berbasis komputer
- 5) Media Realita : yaitu media nyata yang ada dilingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan, seperti binatang, spesimen, herbarium.

Setelah melihat pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat dikategorikan dalam beberapa bagian yaitu media visual,

media audio, media audio visual, dan media interaktif. Media pembelajaran yang dibuat dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran interaktif yang mengacu pada layanan digital pada sistem berbasis komputer yang menyajikan konten teks, gambar, dan video.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan dalam rangka upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar-mengajar. Oleh karena itu harus diperhatikan prinsip-prinsip penggunaannya antara lain.

- 1) Penggunaan media pengajaran hendaknya dipandang seperti bagian integrasi dari suatu sistem pengajaran dan bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu.
- 2) Media pengajaran hendaknya dipandnag sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar-mengajar.
- 3) Guru hendaknya benar-benar menguasai teknik-teknik dari suatu media pengajaan yang digunakan.
- 4) Guru seharusnya memperhitungkan untung ruginya pemanfaatan suatu media sembarang menggunakannya.
- 5) Jika sekiranya suatu pokok bahasan memerlukan lebih dari macam media, maka guru dapat memanfaatkan multi media yang menguntungkan dan memperlancar proses belajar mengajar dan juga dapat merangsag siswa dalam belajar

Menurut (Perwita 2019) terdapat empat fungsi media pembelajaran yaitu :

- 1) Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka tidak memperhatikan. Media gambar khususnya gambar yang diproyeksikan melalui overhead projector dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.
- 2) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah social atau ras.
- 3) Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk

mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Menurut (Hasan et al., 2021) fungsi media pembelajaran secara garis besar adalah sebagai perantara informasi, pencegah terjadinya hambatan dalam proses pembelajaran, stimulus motivasi siswa dan guru dalam proses pembelajaran, dan memaksimalkan proses pembelajaran.

Menurut (Miftah, 2013) Ada beberapa pendapat tentang fungsi media pembelajaran. Peranan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. McKown dalam bukunya "*Audio Visual Aids To Instruction*" mengemukakan empat fungsi media. Keempat fungsi tersebut adalah sebagai berikut. Pertama, mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis. Kedua, membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi pebelajar, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian pebelajar. Ketiga, memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman pebelajar dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu. Terakhir, keempat, yaitu memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu pebelajar.

Daya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa ke ingin tahuan yang harus penuh melalui penyediaan media.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktifitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Disamping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorang siswa.

2. Video Animasi

a. Pengertian Video Animasi

Video merupakan serangkaian gambar gerak disertai suara yang membentuk satu kesatuan dirangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan didalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran disimpan dengan proses penyimpanan pada media. Video animasi adalah serangkain gambar yang bergerak membentuk satu kesatuan. Video animasi digunakan karena dapat menimbulkan ketertarikan siswa dan meningkatkan motivasi siswa dalam menerima pembelajaran. Begitu banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat video animasi media pembelajaran salah satunya adalah *Powtoon* (Farizi et al., 2019). Animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda diam. Suatu benda diam diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup. Jadi animasi

merupakan objek diam yang diproyeksikan menjadi gambar bergerak yang seolah-olah hidup sesuai dengan karakter yang dibuat dari beberapa kumpulan gambar yang berubah beraturan dan bergantian sesuai dengan rancangan, sehingga video yang ditampilkan lebih variatif dengan gambar-gambar menarik dan berwarna yang mampu meningkatkan daya tarik belajar peserta didik (Agustien et al., 2018).

Menurut (M. I. Muslimin, 2017) video animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan/menggerakkan benda mati (gambar) menjadi seolah-olah hidup, karena animasi mampu menjelaskan suatu konsep atau proses yang sulit dijelaskan dengan media lain sehingga menimbulkan motivasi peserta didik ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Dari menurut beberapa ahli peneliti mengemukakan video animasi merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

b. Kekurangan dan Kelebihan Video Animasi

Beberapa kelebihan video animasi sebagai media yang dijelaskan oleh Munir (2015:295) dalam kutipan (Handayani, Sri, 2022) sebagai berikut :

- 1) Tingkat keefektifan dan kecepatan dalam memberikan materi tinggi.
- 2) Diskusi tertentu dapat diulang.
- 3) Video dapat menganalisis proses dan kejadian secara detail dan konkrit.

- 4) Kemampuan untuk secara konkret menguabah suatu objek atau materi yang abstrak
- 5) Tahan lama dan tidak terlalu merusak pada saat diputar berulangkali
- 6) Butuh kemampuan seorang guru untuk mengoprasii teknologi
- 7) Meningkatkan keterampilan dasar dan menambah pengalaman baru bagi siswa.
- 8) Media animasi ini berkaitan dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum yang difokuskan pada kegiatan belajar siswa.
- 9) Media animasi ini berkaitan dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum yang difokuskan pada kegiatan belajar siswa.

Menurut Johari dalam kutipan (Yuliani, 2019) video animasi memiliki kekurangan, yaitu :

- 1) Memerlukan biaya yang cukup besar untuk keperluan pembuatan video pembelajaran.
- 2) Hanya dapat dipergunakan dengan bantuan media komputer dan memerlukan bantuan proyektor dan speaker saat digunakan pada proses pembelajaran di kelas.
- 3) Memerlukan waktu yang cukup panjang pada proses pembuatan sampai terciptanya video pembelajaran

Menurut Koumi (2006:14) dalam kutipan (Riswan et al, 2017) kelebihan animasi *“Viewers like animations and they say they learn from them. Making viewers feel good (rather than bored) might stimulate learning”*. Pengemasan dalam bentuk animasi tersebut guna menarik perhatian peserta didik untuk belajar,

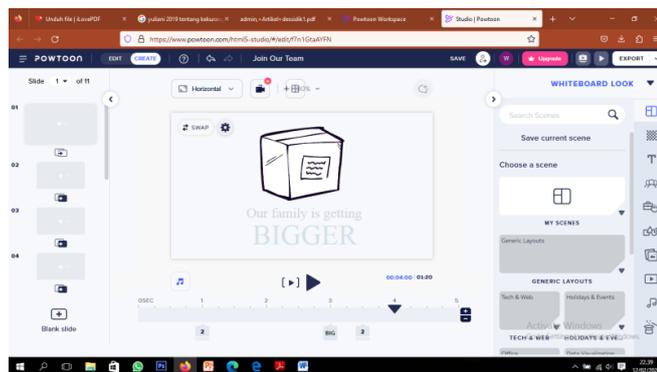
materi yang disampaikan terlihat lebih menarik, dan memudahkan anak dalam menerima materi. Hadirnya video sebagai media pembelajaran pasti memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Pribadi (2017) dalam kutipan (Isti et al., 2022) menyatakan bahwa media video mampu menayangkan unsur pesan secara jelas dengan suara yang simultan serta menampilkan objek, tempat, dan peristiwa dalam format gambar bergerak dengan menarik. Selain kelebihan, media video memiliki kekurangan yakni media lebih menekankan pada pentingnya materi dan kurang memperhatikan proses pengembangan materi itu sendiri.

Berdasarkan paparan di atas, saya menyimpulkan kelebihan dari media video animasi yaitu dapat menghemat waktu dan menarik perhatian siswa sehingga dengan sangat mudah memahami materi yang berpusat pada video yang sedang ditayangkan, sedangkan kekurangan dari media video ini yaitu memerlukan dana yang cukup besar dalam proses pembuatan video pembelajarannya,

3. Perangkat Lunak Pendukung Pengembangan Media

a. Pengertian Powtoon

Perkembangan teknologi komputer yang memungkinkan penayangan informasi grafik, suara dan gambar, selain teks, memungkinkan dibuat media audiovisual yang bersifat interaktif. Multimedia adalah istilah yang diberikan pada teknik penyajian informasi yang menggabungkan informasi berupa teks, grafik, citra, suara, gambar, video, maupun animasi.



Gambar 2.1 Tampilan Area kerja *Powtoon*

Salah satu media pada komputer (*software*) yang mampu membuat dan menyajikan informasi-informasi tersebut yakni dengan menggunakan *software Powtoon*. *Powtoon* merupakan layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan time line yang sangat mudah. *Powtoon* masih dianggap asing oleh beberapa orang, karena aplikasi ini masih cukup baru dikalangan masyarakat. Popularitas *Powtoon* bisa menghasilkan animasi movie yang menakjubkan dibandingkan dengan video biasanya, *Powtoon* jauh lebih efisien dan efektif untuk membawa materi video yang lebih hidup.

Pengunaan *Powtoon* dalam pembelajaran memang bisa dikatakan aplikasi yang baru dan belum banyak orang yang mengetahui media *Powtoon* ini. Pada penerapan media *Powtoon* tidak jauh beda dengan media Power Point untuk mempresentasikan suatu bahan ajar akan tetapi *Powtoon* lebih menarik karena banyak pilihan animasi. Permasalahan guru di sekolah sebenarnya adalah media yang seperti apa yang mampu membuat siswa itu mudah menerima materi yang diberikan oleh guru tersebut. Media *Powtoon* ini bisa membuat suasana kelas

lebih hidup dan tidak membuat bosan siswa karena mempunyai banyak fitur dan animasi yang menarik buat siswa untuk mendengarkan, memperhatikan media *Powtoon* yang diberikan guru pada saat mengajar.

Powtoon merupakan sebuah aplikasi atau perangkat lunak (*software*) yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran, karena memiliki fitur animasi, yaitu animasi tulisan tangan dan animasi kartun serta *Powtoon* memiliki efek transisi dan pengaturan *timeline* (Ilahi & Desyandri, 2020). Media video berbasis *Powtoon* juga dapat mengatasi perbedaan gaya belajar peserta didik. Dengan menonton video pembelajaran peserta didik mendapat banyak stimulus, karena sifatnya suara dan gambar (Fitriyani, 2019).

Media pembelajaran berbasis *Powtoon* dapat digunakan pada beberapa muatan pelajaran, salah satunya adalah PPKn. PPKn merupakan muatan pelajaran yang dapat membentuk karakter peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006, disebutkan bahwa PPKn dapat memfasilitasi penanaman pendidikan karakter. Materi-materi dalam PPKn sangat praktis untuk membuat peserta didik menjadi pribadi yang baik dan bertanggungjawab. Salah satu materinya yaitu materi hak dan kewajiban warga negara. Sebelum melaksanakan hak dan kewajiban, peserta didik terlebih dahulu harus memahami mengenai materi serta cara pelaksanaan hak dan kewajiban. Nantinya materi serta cara pelaksanaan dari materi hak dan kewajiban itu akan diuraikan di dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan (Apriliani et al., 2021).

Powtoon merupakan layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya 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 membuat *Powtoon* mudah digunakan dalam proses pembuatan sebuah paparan. Paparan yang memiliki built-in karakter kartun, model animasi dan benda-benda kartun lainnya membuat layanan ini sangat cocok digunakan untuk membuat media ajar, karena akan menimbulkan suasana santai dan non formal dalam pembelajaran di kelas. Dengan *Powtoon* kita bisa lebih santai dan mudah mengerti apa yang disampaikan oleh pemateri atau dosen karena *Powtoon* juga dilengkapi dengan video explainer. Selain itu *Powtoon* juga bisa digunakan oleh seorang pemasar untuk mempromosikan bisnis mereka. Dengan menggunakan *Powtoon* para pemasar bisa mempelajari cara untuk mengembangkan bisnis dengan animasi video yang terbaik.

Pada penelitian (Ponza et al., 2018), yang melakukan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran video berbasis *Powtoon* dalam pembelajaran tematik didapatkan hasil bahwa media tersebut efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media yang dikembangkan berkualitas “Sangat Baik” dan dinyatakan valid. Hal tersebut ditunjukkan oleh perbedaan hasil belajar peserta didik yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran berbasis *Powtoon*.

Berdasarkan penjelasan diatas, dikatakan bahwa media *Powtoon* bisa memberikan inovasi terbaru dalam media pembelajaran, karena pembelajaran

khususnya untuk mata pelajaran PPKN itu masih susah dalam pembuatan medianya.

b. Manfaat Media Powtoon

Manfaat media pembelajaran *Powtoon* yaitu :

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
 - a) Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model; Objek yang kecil-dibantu dengan proyekormikro, film bingkai, film, atau gambar
 - b) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*
 - c) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal
 - d) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikandengan model, diagram, dan lain-lain.
 - e) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain- lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.

Berdasarkan penjelasan di atas, ada beberapa manfaat media *Powtoon* yang bisa mempermudah pembelajaran di sekolah. media *Media Powtoon* bisa

memberikan kemudahan untuk guru dalam memberikan materi karena banyak aplikasi yang digunakan untuk membuat media yang lebih menarik.

c. Kekurangan dan kelebihan Media Pembelajaran *Powtoon*

1) Kekurangan Media Pembelajaran *Powtoon*

- a) Ketergantungan pada ketersediaan dukungan sarana teknologi harus disesuaikan dengan sistem dan kondisi yang ada
- b) Mengurangi kreativitas dan inovasi dari jenis media pembelajaran lainnya.
- c) Membutuhkan dukungan SDM yang profesional untuk mengoperasikannya.

2) Kelebihan Media Pembelajaran *Powtoon*

- a) Interaktif
- b) Mencakup segala aspek indera
- c) Penggunaannya praktis
- d) Kolaboratif
- e) Lebih variatif
- f) Dapat memberikan feedback
- g) Memotivasi

Berdasarkan kekurangan dan kelebihan media *Powtoon*, dapat disimpulkan bahwa jika dilihat dari kekurangan, media *Powtoon* ini harus mempunyai keahlian khusus untuk menjalankan dan mengoperasikannya medianya. Sebaliknya jika dilihat dari kelebihannya, media *Powtoon* ini sangatlah inovasi dalam

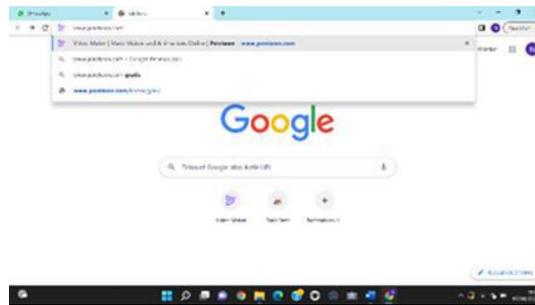
pembelajaran, karena lebih interaktif, lebih variatif dan menarik dengan berbagai macam animasinya serta memotivasi siswa untuk lebih mudah menerima materi yang disajikan atau diberikan oleh guru.

d. Cara Penggunaan Media Pembelajaran *Powtoon* Pada Pembelajaran PPKn

Bagi abad 21 sekarang, aplikasi *Powtoon* dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran dan sumber belajar mengajar. Oleh karena itu, pada saat menggunakan media lingkungan sekitar sebagai media dan sumber belajar saja, maka akan mengalami kendala pada saat kegiatan belajar mengajar, seperti waktu yang sedikit. Oleh karenanya, maka dibutuhkan beberapa alternatif yang tidak membutuhkan waktu yang banyak, seperti yaitu pada saat menampilkan video pembelajaran kepada siswa melalui layar proyektor. Maka kendala yang akan dihadapi pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar dapat ditangani dengan cepat. Disamping itu juga, penggunaan aplikasi *powtoon* bisa membuat siswa lebih cepat untuk menyerap materi pelajaran yang akan diberikan oleh guru karena tampilan materi pembelajaran yang terlihat lebih menarik (Qurrotaini et al., 2020).

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

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



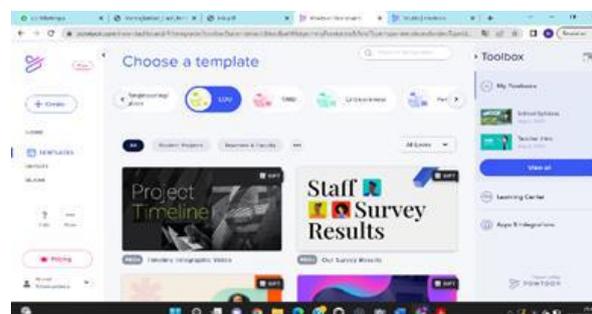
Gambar 2.2 Halaman Google

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



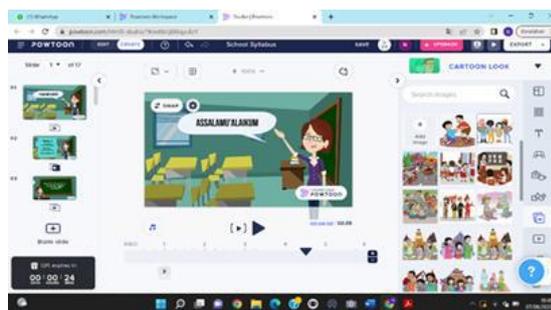
Gambar 2.3 Halaman Sign up

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



Gambar 2.4 Halaman Template

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



Gambar 2.5 Halaman Editing

Pada sisi sebelah kanan pada gambar, terdapat fitur-fitur yang menarik seperti karakter, efek tulisan, animasi, props dan tampilan layar. Jika ingin menambahkan efek tulisan, maka kita pilih opsi “Text Effect”, contohnya seperti ketika kita ingin memilih efek “Handwriting”, maka klik icon tangan, kemudian klik dua kali pada kotak teks untuk meletakkan teks yang akan dibuat timeline. Untuk mengatur kapan objek muncul dan kapan objek tersebut akan muncul dan menghilang yaitu dengan klik objek, lalu arahkan kursor pada timeline. Kemudian pindahkan sesuai dengan waktu yang kita inginkan.

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

Media dapat mempermudah guru dalam memberikan materi kepada siswa. Karena aplikasi *Powtoon* dilengkapi dengan video yang

berisikan mengenai materi yang akan diajarkan. Dengan menggunakan powtoon, kegiatan pembelajaran lebih efektif dan suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

e. Media Powtoon Dalam Pembelajaran

Berkembangnya teknologi ada banyak *software* yang bisa membantu kita dalam presentasi seperti *Power Point*, *Prezi*, dan *Powtoon*. Sampai saat ini yang sering kita gunakan hanyalah *Power Point* saja. Tapi ternyata masih banyak *software* lain yang lebih menarik dan lebih mudah mudahnya. Misalnya saja *Powtoon* dan mungkin masih banyak lagi *software* yang digunakan untuk presentasi yang belum kita ketahui.

Powtoon merupakan layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi yang sangat menarik diantaranya 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 membuat *Powtoon* mudah digunakan dalam proses pembuatan sebuah paparan. Paparan yang memiliki *built-in* karakter kartun, model animasi dan benda benda kartun lainnya membuat layanan ini sangat cocok untuk membuat media ajar, karena akan menimbulkan suasana santai dan non formal dalam pembelajaran dikelas. Dengan *Powtoon* kita bisa lebih santai dan mudah mengerti apa yang disampaikan oleh pemateri atau dosen karena *Powtoon* juga dilengkapi dengan *video explainer*. Selain itu *Powtoon* juga bisa digunakan oleh seorang pemasar untuk mempromosikan bisnis mereka. Dengan menggunakan *Powtoon* para pemasar

bias mempelajari cara untuk mengembangkan bisnis dengan animasi video yang terbaik.

Powtoon telah dirancang secara luas dan diuji untuk memastikan itu sesederhana mungkin sementara tidak pernah mengorbankan sedikitpun kualitas atau *profesionalisme*. Kita memiliki setiap alat animasi yang dibutuhkan untuk selalu menambahkan lebih banyak fitur, template dan gaya. *Powtoon* bisa menghidupkan presentasi kita karena *audiens* bisa berkomunikasi melalui video animasi. Dengan karakter dinamis, gambar *eyes-popping*, dan urutan aktif teks dan yang lainnya. *Powtoon* membantu kita menangkap perhatian *audiens* dan imajinasi. Dengan menggunakan *Powtoon* presentasi kita akan lebih hidup dan tidak membosankan. Penggunaan *Powtoon* dalam pembelajaran memang bisa dikatakan aplikasi yang baru dan belum banyak orang yang mengetahui media *Powtoon* ini. Pada penerapan media *Powtoon* tidak jauh beda dengan media *Power Point* untuk mempresentasikan suatu bahan ajar akan tetapi *Powtoon* lebih menarik karena banyak pilihan animasi. Permasalahan guru di sekolah sebenarnya adalah media yang seperti apa yang mampu membuat siswa itu mudah menerima materi yang diberikan oleh guru tersebut. Media *Powtoon* ini bisa membuat suasana kelas lebih hidup dan tidak membuat bosan siswa karena mempunyai banyak fitur dan animasi yang membuat menarik siswa untuk mendengarkan dan memperhatikan guru..

4 Pelajaran PPKN dalam Video Animasi

a. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan di Indonesia diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Hakikat Negara Kesatuan Republik Indonesia adalah negara kebangsaan modern. Negara kebangsaan modern adalah negara yang pembentukannya didasarkan pada semangat kebangsaan atau nasionalisme yaitu pada tekad suatu masyarakat untuk membangun masa depan bersama dibawah satu negara yang sam walaupun warga masyarakat tersebut berbeda-beda agama, ras, etnik, atau golongannya.(Risalah Sidang BPUPKI dan PPKI, Sekretariat Negara RI,1998). Komitmen yang kuat dan konsisten terhadap prinsip dan semangat kebangsaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, perlu ditingkatkan secara terus menerus untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang Negara Kesatuan Republik Indonesia. Indonesia harus menghindari sistem pemerintahan otoriter yang memasung hak-hak warga negara untuk menjalankan prinsip-prinsip demokrasi didalam kehidupan sehari-hari dilingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, pemerintah, dan organisasi-organisasi non-pemerintahan perlu dikenal, dipahami, diinternalisasi, dan diterapkan demi terwujudnya pelaksanaan prinsip-prinsip demokrasi.

Defenisi dari PKN atau Pendidikan Kewarganegaraan menurut Zamroni dalam (Budiutomo, 2013) yaitu Pendidikan demokrasi yang ditujukan untuk

mempersiapkan masyarakat agar dapat mempunyai pikiran yang kritis dan juga dapat bertindak demokratis. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah hal yang penting yang harus dimulai ketika anak memasuki usai SD, karena pada usia sekolah dasar anak-anak sangat membutuhkan akan pengetahuan yang baru, hal ini sangat dibutuhkan atau penting dan juga tepat dalam upaya menanamkan konsep dasar mengenai wawasan kebangsaan serta perilaku yang demokratis secara baik dan juga terarah. Jika pembelajaran maupun pengetahuan yang ditanamkan salah hal ini akan berdampak pada pola pikir maupun perilaku yang mempengaruhi dan akan berlanjut ke jenjang selanjutnya yang memungkinkan juga pada kehidupan bermasyarakat (Handayani & Yanti, 2017).

Dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan perubahan tingkah laku merupakan salah satu upaya tercapainya tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dikelas diharapkan dapat membentuk pribadi warganegara yang cerdas dan baik. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan keterampilan intelektual yang memadai serta pengalaman praktis agar memiliki kompetensi dan efektifitas dalam berpartisipasi (Halimah, 2018)

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat disimpulkan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu upaya untuk mempersiapkan siswa dengan berbagai macam pengetahuan serta keterampilan dasar yang berkaitan dengan antar hubungan masyarakat dengan negara dan juga pendidikan dasar bela negara dengan harapan menjadikan warga masyarakat yang berguna bagi bangsa dan negara.

b. Tujuan Pembelajaran PPKN

Berdasarkan Permendiknas No.22/2006 tentang standar isi kurikulum Nasional, tujuan Pembelajaran PPKN yaitu :

- 1) Berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- 2) Berpartisipasi secara kreatif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, secara antikorupsi.
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Lebih lanjut, tujuan pelajaran pendidikan kewarganegaraan, menurut Mulyasa dalam (Rahmat, 2021) adalah untuk menjadikan siswa dan siswi :

1. Mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup dan isu kewarganegaraan di negaranya.
2. Mau berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga dapat bertindak secara cerdas dalam segala kegiatan, dan
3. Dapat berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi

serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik.

Pendidikan Kewarganegaraan hakikatnya merupakan suatu bentuk pendidikan untuk generasi penerus dengan tujuan agar generasi tersebut menjadi warga negara yang berpikir tajam, dan sadar akan hak dan kewajiban dalam kehidupan bermasyarakat. Dan juga bertujuan untuk membangun kesiapan seluruh warga nrgara agar menajdi warga negara yang cerdas. Pendidikan Kewarganegaraan juga penting untuk diberikan agar menjadi pribadi yang paahm menegnai hak dan kewajiban sebagai warga neagra Indonesia. Berpikir kritis, bertoleransi tinggi, pribadi yang cinta damai, nasionalisme, dan aktif dalam dunia Internasional. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaarn ini adalah suatu proses komunikasi transaksional yang memiliki tiimbal balik antara pendidik dan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Dengan demikian dapat disimpulkan tujuan pembelajaran PPKN adalah untuk menjadikan warganegara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajiban. Dengan demikian diharapkan kelak dapat menajdi bangsa yang terampil dan cerdas, dan bersikap baik sehingga mampu mengikuti teknologi modern.

5 Materi Pembelajaran



Gambar 2.6 Materi Pembelajaran

Dalam pengembangan media video animasi sebagai pembelajaran PPKN peneliti menggunakan media pembelajaran dengan menerapkan materi Keberagaman Sosial Budaya. Dalam pembelajaran Keberagaman Sosial Budaya ini, lingkungan mempunyai peranan yang sangat penting. Karena dalam mempelajari Ilmu Keberagaman Sosial Budaya, seharusnya peserta didik tidak hanya belajar di dalam kelas. Tetapi, harus terjun ke lapangan untuk mengetahui bagaimana budaya dan sosial yang nampak dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan karakter merupakan bentuk pendidikan yang wajib dikenalkan dan ditanamkan kepada anak-anak sejak dini. Pendidikan ini mengajarkan kepada anak untuk berbuat dan membiasakan diri berbuat kebaikan. Pendidikan karakter menjadi penting ditanamkan pada semua orang, karena akan sangat bermanfaat bagi kehidupannya baik kehidupan pribadi, sosial, bernegara, dan kehidupan beragama. Mahatma Gandhi pernah mengemukakan setinggi apapun pengetahuan manusia tidak bermakna tanpa moralitas dan karakter mulia. Salah satu karakter yang diamanatkan oleh Kementerian Pendidikan Nasional Terkait dalam hal berkehidupan bernegara ialah karakter cinta tanah air dan semangat kebangsaan. Belakangan semangat kebangsaan terasa semakin menipis,

baik dikalangan orang dewasa, remaja, bahkan anak-anak. Dengan derasnya arus globalisasi saat ini, tanpa terasa telah menyebabkan terkikisnya nilai-nilai kebangsaan (Miranda, 2019).

Menurut Yuliatin dalam (Marlina, 2016), cinta tanah air adalah rasa bangga, rasa menghargai, rasa memiliki, rasa menghormati dan loyal pada negara tempat ia tinggal, hal ini tergambar dari perilakunya menjaga dan melindungi negaranya, rela berkorban demi kepentingan bangsa, serta turut melestarikan budaya-budaya yang ada di negara tersebut. Rasa cinta tanah air dapat dipahami sebagai suatu perasaan mencintai bangsa dengan sepenuh hati sehingga berusaha untuk melindungi dan memajukan kehidupan bangsanya agar dapat bersaing dengan bangsa lain.

Rasa cinta tanah air harus ditanamkan kepada anak sejak dini agar sebagai generasi penerus bangsa dapat mewujudkan sikap dan tingkah laku yang bermanfaat bagi kepentingan masyarakat dan menghindari penyimpangan-penyimpangan sosial yang dapat merusak norma-norma dan nilai-nilai kebudayaan Indonesia. Karena nilai-nilai kebudayaan bangsa mencerminkan kecintaan kita terhadap bangsa dan negara. Dalam pendidikan kewarganegaraan juga terdapat materi tentang keragaman sosial budaya. Keragaman memiliki banyak sekali arti dan juga definisi. Namun secara garis besar, keragaman dapat kita sebut sebagai suatu hal yang berbeda-beda. Apabila keragaman dikaitkan dengan kehidupan sosial, maka dapat kita temukan beberapa pokok hal yang berbeda-beda namun terkait dengan aspek-aspek sosial. Keragaman tersebut terdiri atas agama, ras, bahasa, dan budaya yang berbeda. Menurut Faridah

Hanum dan Setya Raharja (2011:114) dalam kutipan (Anggeriani & Paksi, 2019) mengungkapkan bahwa keragaman itu berpengaruh terhadap tingkah laku, sikap, serta pola pikir manusia. Sehingga manusia memiliki cara-cara (*usage*), kebiasaan (*folk ways*), aturan-aturan (*mores*) atau bahkan adat istiadat (*customs*) yang berbeda satu sama lain. Keragaman di Indonesia pun tercermin karena banyaknya ras, bahasa daerah serta budaya yang beragam. Dari segi agamapun, masyarakat Indonesia juga memiliki banyak variasi agama yang dapat dianut oleh setiap masyarakat. Sedangkan budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa sansekerta yaitu *buddhayah*. Kata tersebut merupakan suatu bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal), dianggap sebagai hal- hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Menurut kosa kata dalam bahasa Inggris kebudayaan dapat disebut sebagai *culture*. *Culture* berasal dari kata Latin *colere*, yaitu mengolah atau mengerjakan. Kata *culture* juga kadang sering diterjemahkan sebagai “Kultur” dalam bahasa Indonesia. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Kuntjaraningrat bahwa “kebudayaan” berasal dari kata sansekerta *buddhayah* bentuk jamak dari *buddhi* yang berarti budi atau akal, sehingga menurutnya kebudayaan dapat diartikan sebagai hal- hal yang bersangkutan dengan budi dan akal. Pendapat lain mengatakan bahwa *buddhi* merupakan suatu perkembangan dari majemuk budi- daya yang artinya daya dari budi atau kekuatan dari akal.

Peranan PPKn dalam upaya untuk membudayakan peserta didik sepanjang hidup melalui keteladanan, pengembangan kreativitas dan bakat minatnya dalam proses belajar mengajar. PPKn sebagai wawasan untuk menjalin kehidupan berbangsa dan bernegara yang demokratis. Sekolah sebagai wadah

pendidikan dalam mencetak generasi yang memiliki kecerdasan spiritual, emosional serta rasional. Agar masyarakat sebagai makhluk sosial kelak dapat menjadi warga negara yang baik, cerdas dan berakhlak, serta taat pada negara. Karakter warga negara seperti diatas dapat diwujudkan dengan komitmen antar individu yang kuat untuk memelihara, mengembangkan bakat minat serta kreatifitas. Semua karakter tersebut bertujuan untuk melestarikan nilai-nilai demokrasi yang ada dalam kehidupan sesuai dengan perkembangan jaman. Tak lupa untuk menangani masalah krisis yang ada di Indonesia, agar masyarakat dapat hidup damai dan sejahtera

B. Penelitian Relevan

1. Niken Henu Jeningtyas (2017) melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Penyimpangan Sosial Di SMP Negeri 15 Semarang” menyatakan bahwa Hasil rata-rata hasil belajar kelompok kontrol 6,28 sedangkan pada kelompok eksperimen 7,83, uji t diperoleh 8,510 dengan t tabel 1,67 ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Simpulan dari penelitian ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran *Powtoon* terdapat perbedaan yang signifikan terhadap penggunaan pengembangan media pembelajaran dengan program *Powtoon* dalam hasil belajar.
2. Medhitya Alda Apriliani, dkk (2021) melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran PPKn SD berbasis *Powtoon* untuk Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab”. Penelitian yang dilakukan

berfokus pada pengembangan media pembelajaran video berbasis *Powtoon* untuk muatan pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas IV sekolah dasar, khususnya materi hak dan kewajiban pada tema 2 selalu berhemat energi. Pelaksanaan penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan R&D dengan model ADDIE. Dalam model ADDIE terdapat lima tahapan, yaitu Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate. Akan tetapi, dalam penelitian ini peneliti hanya sampai tahap Develop saja karena penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang layak berdasarkan penilaian dari validator. Hasil validasi media pembelajaran oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa memperoleh skor 84% yang termasuk ke dalam kategori Sangat Layak atau Sangat Baik karena persentase dari hasil validasi berada pada rentang 81—100%. Dengan demikian, media pembelajaran video berbasis *Powtoon* untuk muatan pelajaran PPKn sangat layak dimanfaatkan untuk proses pembelajaran. Media pembelajaran video berbasis *Powtoon* ini dapat meningkatkan pemanfaatan teknologi, di sisi lain juga membuat peserta didik antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

3. Lestari, Dwi Novita, dkk (2018) melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Powtoon* Untuk Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar” menyatakan bahwa Penelitian ini bertujuan untuk mendesain dan mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Powtoon* yang layak digunakan sesuai pembelajaran tematik

kelas 1 sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Design and Development, dengan model ADDIE. Berdasarkan expert review dari ahli media dan ahli materidesain dan pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan *Powtoon* memiliki kualitas “Sangat Baik” dengan tingkat pencapaian 97%. Penilaian dari guru mendapatkan 96% dengan interpretasi “Sangat Baik”, serta siswa 98,5% dengan interpretasi “Sangat Baik”. Berdasarkan data tersebut, media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan *Powtoon* sangat baik digunakan dalam pembelajaran tematik kelas 1 sekolah dasar.

4. Yunitasari (2018) melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Animasi Pada Pembelajaran IPS”. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah sistematis pengembangan video animasi pada pembelajaran IPS kelas V A SDN Terbansari I Yogyakarta dan untuk mendeskripsikan tingkat validitas dan kualitas video animasi pada pembelajaran IPS kelas V A SDN Terbansari I Yogyakarta. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Data dikumpulkan dengan teknik observasi, teknik wawancara, teknik dokumentasi, dan teknik angket. Data dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif dan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil analisis data angket menunjukkan bahwa skor akhir validasi materi yaitu 4,67 dengan kategori “sangat baik”, skor akhir validasi media yaitu 4,05 dengan kategori “baik”, skor akhir penilaian guru yaitu 4,91 dengan kategori “sangat baik”, dan

skor akhir penilaian siswa yaitu 4,46 dengan kategori “sangat baik”. Dengan demikian, video animasi layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS dalam kurikulum 2013 di kelas V A SDN Terbansari I Yogyakarta.

5. Dwi Gusti Ayu, dkk (2019) melakukan penelitian dengan judul “Media Pembelajaran *Powtoon* Terintegrasi Nilai-Nilai Agama Pada Pembelajaran IPA untuk Mengembangkan Karakter”. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Powtoon* pada pembelajaran IPA yang terintegrasi nilai-nilai agama terhadap karakter disiplin siswa. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian *quasi eksperiment* dengan desain *before-after control group*. Penelitian ini dilaksanakan di tiga sekolah berbeda dengan kategori baik (A), Sedang (B), Kurang (C). Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi karakter disiplin siswa dan dianalisis menggunakan uji t dengan bantuan *SPSS 20 for windows*. Hasil observasi awal pada kelompok eksperimen sekolah kategori A,B,C masing-masing adalah 20,07; 18,62; 20,35 dan untuk kelompok kontrol masing-masing adalah 18,05; 18,31; 17,91. Hasil observasi akhir pada kelompok eksperimen masing-masing adalah 30,86; 31,85; 31,65 dan untuk kelompok kontrol masing-masing adalah 25,79; 26,92; 26,87. Hasil observasi awal dan akhir secara keseluruhan kelompok eksperimen adalah 31,51; sedangkan kelompok kontrol 26,53. Hasil uji t menunjukkan bahwa media pembelajaran *Powtoon* terintegrasi nilai-nilai agama pada pembelajaran IPA dapat mengembangkan karakter disiplin siswa.

6. Yani Wulandari,dkk (2020) melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Berbasis *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V”. Media tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tidak menarik dan variatif membuat peserta didik menjadi jenuh. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran dalam bentuk video animasi berbasis *powtoon*. Mencapai tujuan ini digunakan metode *research and development* (R & D). Pengembangan media pembelajaran berfokus pada IPA untuk kelas lima Sekolah Dasar. Mengetahui koherensi antara media dan materi, uji validitas telah dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validitas produk oleh kedua ahli diperoleh kategori sangat layak. Dari ahli media diperoleh nilai 89,8% ahli dan materi 88,7%. Selanjutnya, untuk mengetahui efektivitas media terhadap materi pelajaran, dilakukan uji coba di SDIT. Hasil uji coba terbatas untuk peserta didik memperoleh katagori sangat baik dengan 96,36% dan evaluasi oleh pendidik sebesar 91,1%. Berdasarkan hasil analisis kedua ahli serta uji coba pada peserta didik dan pendidik, bahwa media video pembelajaran berbasis *powtoon* telah memenuhi kriteria untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPA.
7. Mafita Sari Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* sebagai Bahan Pengamatan Dalam Implementasi Pendekatan Saintifik Pembelajaran Dasar-Dasar Perbankan, dari hasil penelitiannya diperoleh rata-rata peningkatan persentase belajar sebesar 90%. Hal ini sesuai dengan kriteria

kelayakan media, dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak yang dirancang dinilai cukup berhasil.

8. Wulandari, dkk (2020) melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Berbasis *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V” menyatakan bahwa Hasil validitas produk oleh kedua ahli diperoleh kategori sangat layak. Dari ahli media diperoleh nilai 89,8% ahli dan materi 88,7%. Selanjutnya, untuk mengetahui efektivitas media terhadap materi pelajaran, dilakukan uji coba di SDIT. Hasil uji coba terbatas untuk peserta didik memperoleh katagori sangat baik dengan 96,36% dan evaluasi oleh pendidik sebesar 91,1%. Berdasarkan hasil analisis kedua ahli serta uji coba pada peserta didik dan pendidik, bahwa media video pembelajaran berbasis *Powtoon* telah memenuhi kriteria untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPA.
9. Bastiar Ismail Adkhar (2016) dengan judul penelitian Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disd Labschool Unnes menyatakan bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan dan memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media video animasi pembelajaran pokok bahasan mengenal bagian hewan dan tumbuhan. Hal ini dilihat dari hasil validasi materi dan tujuan pembelajaran oleh ahli materi sebesar 81,3 % dinyatakan baik, sedangkan ahli media untuk aspek media didapat hasil 93,3% dan untuk aspek tampilan dan hasil produk mendapat hasil 82% serta untuk aspek kualitas

dan keefektifan media oleh sebesar 82,22% dan hasil penilaian oleh siswa untuk aspek tampilan dan keefektifan mendapat nilai 89,5%. Sampel didapati hasil bahwa pada $\alpha = 5\%$ dengan $dk=17-1 = 16$ diperoleh t tabel = 2,119. Didapat t hitung = 11,054 \geq ttabel = 2,119. Karena t hitung \geq ttabel maka hipotesis (H_a) diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi pembelajaran ini efektif digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti diatas terbukti bahwa aplikasi *Powtoon* yang efektif dan efisien menunjang respon yang baik dari peserta didik, namun pengembangan oleh para ahli diatas belum ada yang meneliti terkait pengembangan *Powtoon* pada pelajar PPKN, sehingga menurut peneliti aplikasi *Powtoon* yang memiliki banyak fitur didalamnya akan bermanfaat dalam proses pembelajar PPKN bagi peserta didik.

C. Kerangka Konseptual

Berdasarkan hasil pengamatan di sekolah observasi tentang kendala guru dalam proses belajar mengajar adalah kurangnya daya tangkap siswa membuat nilai siswa rendah di tahun sebelumnya dikarenakan berbagai faktor, media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang penting dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Guru sebagai tenaga pendidik hendaknya mampu melengkapi perangkat pembelajaran agar proses pembelajaran di kelas dapat terlaksana dengan baik. Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang dibuat sesuai dengan karakteristik siswa. Maka dari itu, alangkah baiknya jika perangkat pembelajaran dapat dibuat oleh guru sendiri sesuai dengan karakteristik siswanya masing-masing. Beberapa permasalahan

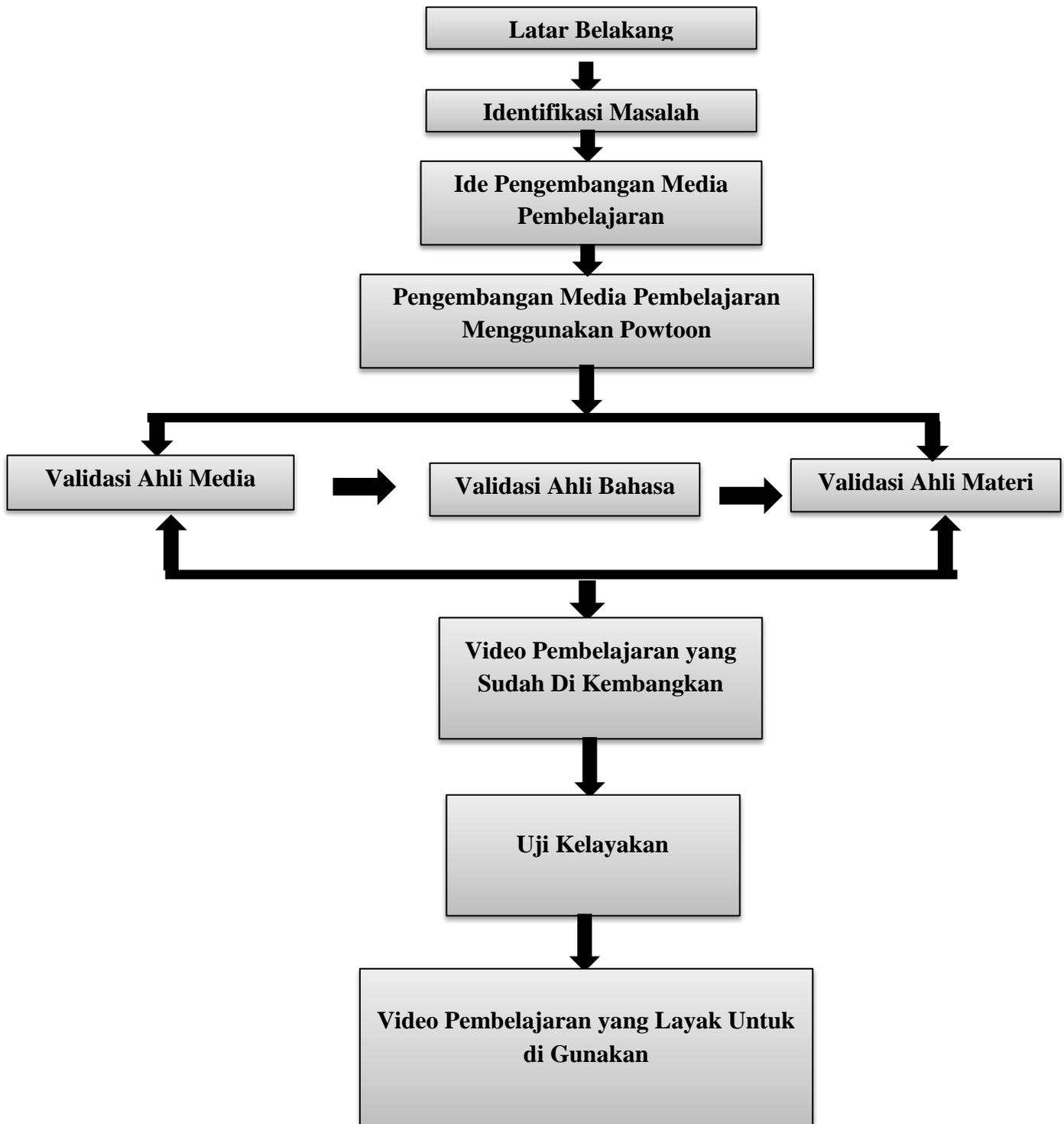
yang ada pada perangkat pembelajaran adalah guru yang masih belum mampu membuat perangkat pembelajaran secara mandiri sehingga mengambil alternatif lain dengan membeli dari penerbit. Jika itu terjadi, maka besar kemungkinan tujuan dari pembelajaran tidak dapat dicapai oleh siswa karena perangkat yang digunakan tidak sesuai dengan karakteristik siswa. Selain permasalahan perangkat pembelajaran, dalam kegiatan di sekolah khususnya di kelas juga mengalami beberapa kendala terkait pembelajaran tematik seperti rendahnya hasil belajar siswa.

Melihat masalah tersebut, peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berupa media *Powtoon*. Dengan submateri guru membutuhkan media yang tidak hanya menyediakan media gambar dan tulisan saja, tetapi bisa dilengkapi dengan video dan animasi yang mendukung media tersebut. Selain dilengkapi dengan fitur yang variatif, media ini juga mudah dibuat oleh guru, tidak memerlukan keahlian khusus. Dalam media *Powtoon* memiliki setiap alat animasi yang dibutuhkan untuk selalu menambahkan lebih banyak fitur template dan gaya yang menarik. *Powtoon* bisa menghidupkan presentasi kita karena audiens bisa berkomunikasi melalui video animasi.

Dengan karakter dinamis dan urutan aktif teks dan yang lainnya, *Powtoon* membantu kita menangkap perhatian audiens dan imajinasi. Dengan menggunakan *Powtoon* presentasi kita akan lebih hidup dan tidak membosankan. Selain dilengkapi dengan fitur, *Powtoon* juga bisa ditambahkan audio untuk memperjelas materi jadi materi tidak hanya disajikan dengan menggunakan teks saja, tetapi menggunakan audio. Selain itu juga dapat menambahkan musik untuk

menarik perhatian siswa agar tidak merasa bosan memperhatikan guru yang sedang mengajar.

Gambar 2.7 Kerangka Berpikir Video Animasi sebagai Pembelajaran PPKN



BAB III
METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Pelaksanaan ini dilakukan di SD Swasta Surya Bahagia adalah lembaga pendidikan formal tingkat dasar yang berada dibawah naungan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, dengan status Swasta. SD Swasta Surya Bahagia terletak di Jalan. Pertahanan. Pulo Bryan Kota, Kec. Medan Barat, Kota Medan, Prov. Sumatera Utara berdiri tahun 1957, peserta didik dari 1-6 berjumlah 99 siswa yang terdiri 55 siswa laki-laki dan 44 siswa perempuan dengan tahun akademik 2022/2023

Table 3.1 Daftar Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan								
		Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus	September
1	Penyusunan Proposal	■	■							
2	Bimbingan Propossal		■	■						
3	Seminar Proposal				■					
4	Perbaikan Proposal					■	■	■		
5	Pelaksanaan Riset								■	
6	Pengolahan Data								■	
7	Penyusunan Skripsi								■	
8	Bimbingan Skripsi								■	
9	Siding Skripsi									■

B. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dan objek penelitian merupakan sasaran untuk mendapatkan tujuan tertentu mengenai suatu hal yang dibuktikan secara objektif. Istilah objektif dan subjektif seringkali dikaitkan dengan istilah kuantitatif dan kualitatif.

Istilah objektif dalam frase “pendekatan objektif”, sering juga diasosiasikan sebagai empiris, behavioristik, positivistik, mekanistik, deterministik, klasik, linier, atau *kuantitatif*. Sedangkan “subjektif” dalam frase “pendekatan subjektif” sering dihubungkan sebagai interpretif, fenomenologis, konstruktivis, naturalistik, holistik, eksploratori, kualitatif. Adapun subjek dalam penelitian ini merupakan peserta didik kelas V SD Swasta Surya Bahagia. Berikut data yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Table 1.2 Data Peserta Didik

Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
5	11	9	20

C. Prosedur Pengembangan

Peneliti menggunakan jenis penelitian yaitu *Research and Development* (R&D). Menurut (Nuswantoro et al., 2019.) R&D merupakan metode penelitian dengan tujuan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakannya produk tersebut. Pemaparan penelitian R&D menurut Richey berbeda dengan pengembangan pembelajaran sederhana. Penelitian R&D merupakan penelitian sistematis untuk mengetahui tingkat kelayakan suatu produk yang dihasilkan. Dengan pemaparan metode penelitian R&D menurut Sugiyono dan Richey

sejalan dengan tujuan peneliti yang akan mengembangkan suatu produk berupa media pembelajaran pada mata pelajaran PPKn bernama “Keberagaman Sosial Budaya” yang dikemas dalam suatu perangkat berbasis *Powtoon* untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. Langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan (R&D).

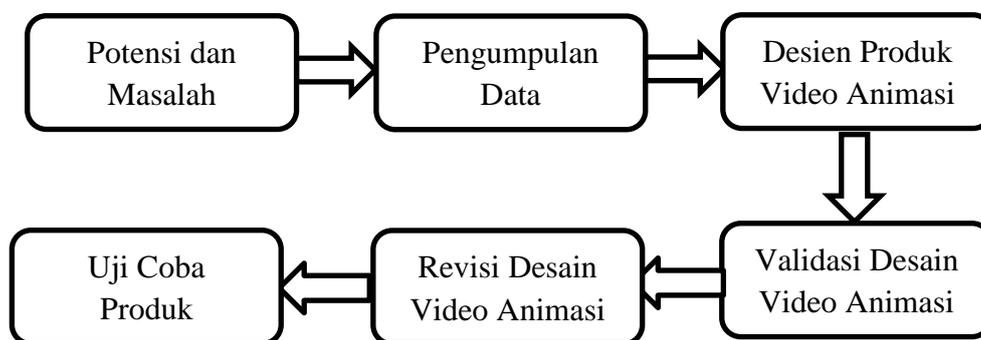


Table 3.3 Prosedur Pengembangan

a) Potensi dan Masalah

Kegiatan awal sebelumnya pengembangan media pembelajaran yang berupa video animasi, peneliti melakukan observasi untuk mencari potensi dan masalah di SD Swasta Surya Bahagia. Potensi dari SD tersebut belum diketahui, sedangkan masalah yang ada yaitu kurangnya media pembelajaran dan kurangnya pemahaman siswa pada pembelajaran PPKN. Keterbatasan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta tingkat kemampuan peserta didik yang tidak bisa disama ratakan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, dengan adalah masalah tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran video animasi.

b) Pengumpulan Data

Berdasarkan masalah yang ditemukan pada pra peneliti dijadikan sebuah potensi bagi peneliti, sehingga dapat mengumpulkan berbagai informasi melalui jurnal, buku untuk membantu peneliti dan menunjang media pembelajaran media video animasi tersebut. Hasil dari pengumpulan informasi peneliti mendapatkan suatu media pembelajaran baru yaitu videoanimasi pada pembelajaran PPKN.

c) Desain Produk

Produk yang dihasilkan peneliti dan pengembangan ini berupa media video animasi pada pembelajaran PPKN. Peneliti akan melakukan pembuatan desain awal dengan desain penelitian sendiri, akan tetapi komponennya sudah disusun secara lengkap serta detail. Maka dari itu, nantinya produk pengembangan bisa dirubah, ditambah, atau dikurangi lagi sesuai hasil validasi dan uji coba lapangan di sekolah.

d) Validasi Desain

Validasi desain adalah tahapan kegiatan untuk menguji apakah produk berupa media secara rasional akan lebih efektif dikarenakan bersifat validasi peneliti berdasarkan pemikiran yang rasional belum tentu fakta dilapangan akan sesuai. Validasi desain akan melakukan. Validasi desain akan melakukan dengan video pembelajaran PPKN yang terdiri dari tiga ahli, antara lain:

1. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi akan melakukan untuk mengetahui pendapat para validator dari setiap aspek pada materi yang akan disajikan meliputi aspek kualitas, isi, kebahasaan, dan keterlaksanaan.

2. Validasi Ahli Media

Validasi ahli bahasa bertujuan untuk mengetahui pendapat para validator dari setiap aspek pembelajaran yang dikembangkan meliputi isi dari media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran, tujuan yang akan diukur, dibuat jelas dan mudah serta menarik untuk pemakaiannya. Apakah dalam susunan atau gambaran media pembelajaran (tampilan, gambar, warna, video, dan animasi) dapat memperjelas konsep dan mudah untuk dipahami oleh peserta didik.

3. Validasi Ahli Media

Validasi media bertujuan untuk mengetahui pendapat para validator berdasarkan setiap aspek media yang dikembangkan meliputi aspek kualitas media, tampilan media pembelajaran, serta kemudahan dalam menggunakan media tersebut.

4. Revisi Desain

Setelah menerima angket penilaian dari para ahli dan peserta didik terhadap produk yang ingin dikembangkan, maka peneliti melakukan perbaikan atau revisi sesuai dengan penilaian yang telah didapatkan dari para ahli dan peserta didik. Revisi produk tersebut akan digunakan untuk menghasilkan video pembelajaran pada pembelajaran PPKn di kelas V sekolah dasar.

5. Uji Coba Produk

Uji coba produk adalah bagian yang penting bagi peneliti dalam mengembangkan media yang dilakukan setelah revisi desain selesai. Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang

digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kelayakan, efisien, dan daya tarik dari produk yang akan dihasilkan. Untuk uji coba produk tersebut, perlu dilakukan dengan cara uji kelompok lapangan.

6. Revisi Produk

Peneliti akan menguji media video pembelajaran sebagai media pembelajaran PPKN oleh para ahli dan respon peserta didik. Apabila masih ada bagian produk yang kurang dan tidak seperti apa yang diinginkan, maka peneliti akan merevisi produk terhadap kelemahan tersebut sampai menjadi produk yang siap digunakan sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar.

7. Uji Kelayakan

Setelah melakukan tahap revisian, maka penelitian menguji cobakan kembali produk yang akan dikembangkan untuk mengetahui kelayakan dan keberhasilan produk tersebut ketika digunakan pada saat dilapangan. Pada tahapan ini, peneliti menggunakan produk pengembangan media pembelajaran di kelas secara langsung terhadap peserta didik. Hal tersebut dilakukan supaya peneliti bisa mengetahui secara langsung apakah media tersebut efektif atau tidak, sehingga menentukan produk dapat di tindak lanjut.

Maka dari itu peneliti akan mengembangkan media video animasi hingga ke tahap revisi produk, media yang sudah memenuhi syarat keefektifannya pada langkah ke-7. Pada tahap revisi produk, peneliti akan memperbaiki produk yang akan dikembangkan jika memang perlu adanya perbaikan. Hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan hasil produk pengembang yang mampu digunakan ketika

dikalangan dan bisa membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Hasil revisi produk ini bisa dikatakan sebagai final atau selesai dalam proses penelitian dan pengembangan produk. Produk video animasi pada pembelajaran PPKN di kelas V SD Swasta Surya Bahagia.

Berdasarkan model pengembangan yang dibuat, maka prosedur pengembangan media video animasi ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Analisis Produk

Tahap analisis produk dilakukan untuk menetapkan dan mendefenisikansyarat-syarat pengembangan yakni meliputi:

- a. Penentuan Kompetensi Inti dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kompetensi Inti merupakan kemampuan yang harus dicapai oleh siswa dan perlu ditetapkan terlebih dahulu sebagai pijakan awal pembelajaran. Standart kompetensi ditanyakan dalam Rencana Pelaksaan Pembelajaran (RPP) yang nantinya akan membutuhkan sebuah perangkat atau sumber belajar untuk membantu efektivitas pembelajaran yang salah satunya berupa media pembelajaran.

- b. Analisis Kebutuhan Media Video Animasi

Analisis Kebutuhan Media dilaksanakan pada periode awal pengembangan media dan bertujuan untuk mengidentifikasi masalah serta menetapkan jumlah dan judul media yang harus dikembangkan untuk suatu kompetensi tertentu. Langkah-langkah analisis kebutuhan media antara lain

- 1) Mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada standar kompetensi atau kompetensi dasar tertentu.
- 2) Menetapkan kompetensi dari silabus pembelajaran.
- 3) Mengidentifikasi dan menentukan ruang lingkup standar kompetensi atau kompetensi dasarnya. Mengidentifikasi dan menentukan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang disyaratkan.
- 4) Menentukan judul media video animasi yang akan ditulis.
- 5) Mengumpulkan data, buku-buku dan sumber-sumber lainnya yang dapat digunakan sebagai referensi dan relevansi dalam pembuatan media video animasi.

2. Tahap Pengembangan

Adapun tahap pengembangan Video Animasi Berbasis *Powtoon* pada Materi Keberagaman Sosial Budaya Kelas V SD Swasta Surya Bahagia meliputi :

- a. Mengembangkan Video Animasi Berbasis *Powtoon* Pada Materi Keberagaman Sosial Budaya Dengan Penguatan Karakter Cinta Tanah air Kelas V SD Sawasta Surya Bahagia sesuai dengan draft yang telah disusun.
- b. Membuat Instrumen Penilaian Kelayakan Video Animasi Berbasis *Powtoon* Pada Materi Keberagaman Sosial Budaya dengan Penguatan Karakter Cinta Tanah Air Kelas V SD Swasta Surya Bahagia.

Pada penelitian pengembangan ini mengadopsi model Pengembangan ADDIE atau (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) Model pengembangan ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni hasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya.

Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE karena sistematika model ini sederhana, sehingga sesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik, alasan lain adalah model ini bisa digunakan untuk mengembangkan bahan ajar pada pembelajaran di ranah kognitif, afektif, dan psikomotor, yang sesuai dengan kurikulum K-13.

Selain itu, pemilihan model ADDIE didasarkan atas beberapa pertimbangan antara lain:

1. Model ADDIE ini merupakan model perancangan pembelajaran generik yang menyediakan sebuah proses terorganisasi dalam pembangunan bahan-bahan pelajaran yang dapat digunakan baik untuk pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran *online*. Dapat disimpulkan bahwa model ADDIE adalah kerangka kerja sederhana yang berguna untuk merancang pembelajaran di mana prosesnya dapat diterapkan dalam berbagai pengaturan karena strukturnya yang umum.
2. Model ADDIE dapat menggunakan pendekatan produk dengan langkah-langkah sistematis dan interaktif.

3. Model ADDIE dapat digunakan untuk pengembangan bahan pembelajaran pada ranah verbal, keterampilan intelektual, psikomotor, dan sikap sehingga sangat sesuai untuk pengembangan media video animasi *Powtoon*.
4. Model ADDIE memberikan kesempatan kepada pengembang desain pembelajaran untuk bekerja sama dengan para ahli isi, media, dan desain pembelajaran sehingga menghasilkan produk berkualitas baik.

Berikut penjabaran kelima tahapan-tahapan model pengembangan ADDIE

(Rusdi,2018) :

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar, yaitu melakukan *needs analysis* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), Adapun analisis kebutuhan yang penulis rangkum meliputi kurikulum, materi pembelajaran karakteristik siswa serta kabutuhan guru atas media tersebut.

Oleh karena itu, output yang akan dihasilkan adalah berupa karakteristik atau profil calon peserta belajar, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan. Pada tahap ini membagi fase menjadi tiga segmen yaitu: analisis pebelajar, analisis pembelajaran (termasuk maksud dan tujuan pembelajaran), dan analisis media pengiriman online.

Kegiatan pada tahap analisis untuk menentukan komponen yang diperlukan untuk tahap pembangunan selanjutnya yaitu: (1) menentukan karakteristik pebelajar; (2) menganalisis kebutuhan pebelajar dalam pembelajaran; (3)

membuat peta konsep berdasarkan penelitian awal. Dilanjutkan dengan merancang flow chart memberikan arah yang jelas untuk produksi produk; (4) menentukan jenis media yang akan dikembangkan; (5) menganalisis kendala yang ditemukan; (6) merancang assessment untuk menguji kompetensi pebelajar. Akurasi dalam menyelesaikan tugas, lembar kerja, kuis, dll; (7) menganalisis perbedaan antara kelas web dan regular; dan (8) mempertimbangkan pedagogis online. Verbal, visual, taktis, auditori, dll.

2. Design (Rancangan)

Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan (*blue print*). Tahapan yang perlu dilaksanakan pada proses rancangan yaitu: pertama merumuskan tujuan pembelajaran. Kemudian menentukan strategi pembelajaran yang tepat harusnya seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut. Dalam hal ini ada banyak pilihan kombinasi metode dan media yang dapat kita pilih dan tentukan yang paling relevan. Disamping itu, pertimbangkan pula sumber-sumber pendukung lain, semisal sumber belajar yang relevan, lingkungan belajar yang seperti apa seharusnya, dan lain-lain. Semua itu tertuang dalam suatu dokumen bernama *story board* yang jelas dan rinci.

Perancangan dilakukan untuk membuat desain media pembelajaran berdasarkan analisis yang telah dilakukan. Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap ini, yaitu :

- a) Menyusun garis-garis besar media yang meliputi penentuan bagian, sub bagian, dan isi media pembelajaran yang akan dikembangkan.

- b) Menyusun materi yang akan dimasukkan ke media, materi disesuaikan dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran.
- c) Merancang animasi gambar yang disesuaikan dengan materi pembelajaran.

3. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan adalah proses mewujudkan *story board* atau desain tadi menjadi kenyataan. Pada tahap ini dikembangkan media animasi *Powtoon*. Hal pertama yang dilakukan dalam pengembangan produk adalah menganalisis pengguna sistem dan hal-hal apa saja yang bisa dilakukan pengguna dan hal-hal apa saja yang bisa dilakukan pengguna pada sistem. Pengguna sistem adalah guru, dan siswa. Karena media yang dikembangkan berbasis video animasi akan membuka kesempatan bagi pengguna umum untuk ikut mengakses.

Tahap ini merupakan proses dimana segala sesuatu yang dibutuhkan atau yang akan mendukung semuanya harus disiapkan. Peneliti mengembangkan media sesuai dengan desain yang telah dirancang sebelumnya. Setelah media dikembangkan, selanjutnya media dikonsultasikan kepada dosen pendamping. Tahap pengembangan model ADDIE adalah melakukan proses validasi karena memverifikasi produk dan prosedur pembelajaran dengan ahli media dan ahli materi. Setelah divalidasi jika media ada revisi maka media direvisi terlebih dahulu lalu media di uji coba dikelas kecil (*small group*)

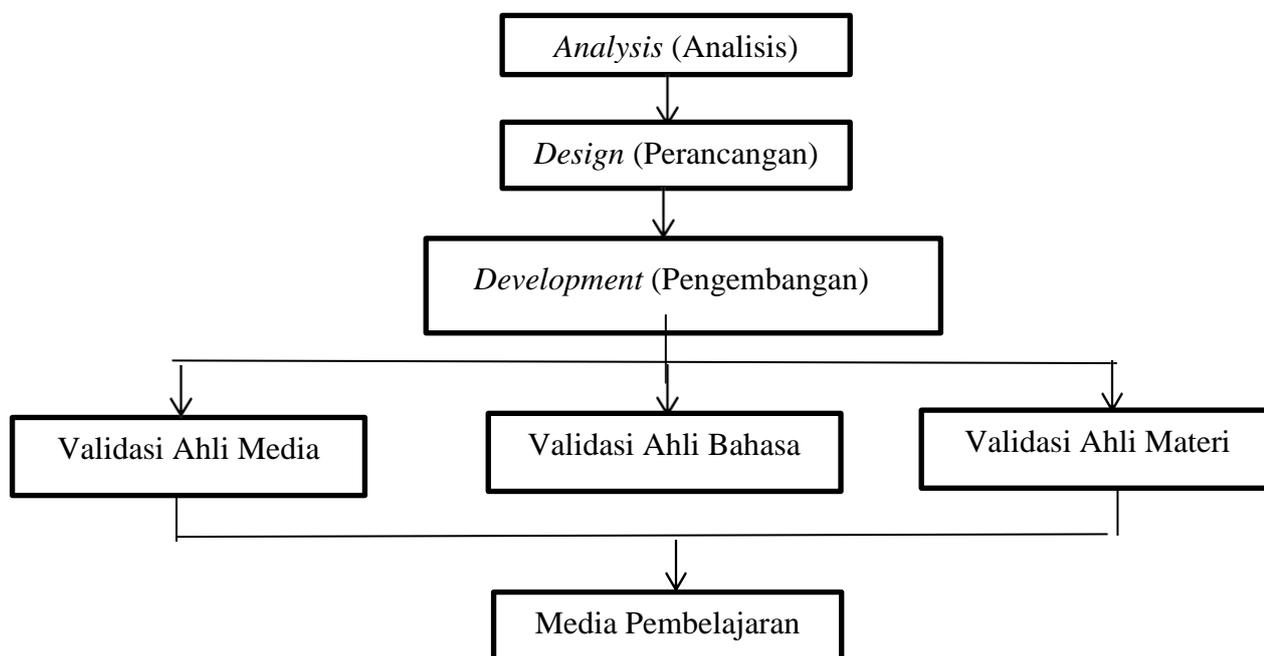
4. *Implementation* (Implementasi)

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan media pembelajaran yang dikembangkan. Artinya, pada tahap ini semua yang telah

dikembangkan di-*instal* atau di-*setting* sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Tahap implementasi pada penelitian ini, dilaksanakan dengan dua tahap yaitu: tahap pertama uji validitas oleh ahli isi marteri, ahli media pembelajaran, ahli bahasa. Tahap kedua uji kepraktisan oleh kelompok perorangan dengan jumlah siswa sebanyak lima orang, kelompok kecil sebanyak lima belas orang, dan kelompok besar sebanyak 30 orang. Hasil dari uji coba ini dijadikan landasan untuk melaksanakan tahap evaluasi.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi pada penelitian ini dilaksanakan sampai evaluasi formatif bertujuan untuk kebutuhan revisi. Berdasarkan hasil review para ahli dan uji coba lapangan yang sudah dilakukan pada tahap implementasi selanjutnya dilakukan dua tahap analisis data yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dipergunakan untuk mengolah data berupa masukan, kritik dan saran dari ahli dan uji lapangan untuk selanjutnya dilakukan revisi bertahap untuk pengembangan media menjadi lebih baik. Sedangkan analisis data kuantitatif diperoleh dari penilaian responden dalam bentuk angka pada angket yang diberikan. Semua tahapan evaluasi ini bertujuan untuk kelayakan produk akhir. Layak dari segi isi, desain dan *user friendly*.



Bagan 3.1 Model ADDIE (Rusdi,2018)

D. Rancangan Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Kegiatan ini dilakukan dalam mengembangkan produk awal pembuatan Media Video Animasi Materi Keberagaman Sosial Budaya dengan Penguatan Karakter Cinta Tanah Air yakni:

a. Menyusun Tes Kriteria Pembelajaran

Menyusun tes kriteria pembelajaran dapat dilakukan dengan cara mengamati peserta didik pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Sikap siswa dalam mengikuti mata pelajaran PPKN tidak fokus dan kurang efektif, sehingga berdampak pada tingkat pemahaman dalam memahami pembelajaran siswa kelas V SD Swasta Surya Bahagia.

b. Memilh Media Pembelajaran yang sesuai

Mengkombinasi video dan animasi merupakan pekerjaan yang membutuhkan kreatifitas dan pemahaman. Saat belum adanya media

video animasi mengenai materi Keberagaman Sosial Budaya dapat memberikan contoh pembelajaran yang bagus, menarik, memancing antusias, mudah dibaca, dan sesuai dengan keadaan anak-anak, oleh karena itu media yang tepat digunakan untuk pembelajaran materi Keberagaman Sosial Budaya pada pelajaran PPKN adalah media video animasi. Hal ini karena Media Video Animasi merupakan media animasi yang cocok digunakan untuk siswa SD sehingga dapat menambah motivasi belajar siswa

c. Pemilihan Bentuk Penyajian Pembelajaran

Pemilihan bentuk penyajian pembelajaran disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. Penyajian Media Video Animasi ini berbentuk video, dimana pada setiap *scene* video terdapat animasi, teks, dan suara.

d. Mensimulasikan Penyajian Materi dengan Media

Mensimulasikan penyajian materi dengan media dan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang dapat dilakukan dengan cara membuat RPP untuk materi Keberagaman Sosial Budaya

2. Alat dan Bahan

a. Alat yang digunakan

Adapun alat yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran video animasi berbasis pada *Powtoon* materi Keberagaman Sosial Budaya adalah sebagai berikut

1) Laptop

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

2) Jaringan Internet

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

b. Bahan yang digunakan

Adapun bahan yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* pada materi Keberagaman Sosial Budaya adalah sebagai berikut:

1) *Storyboard*

Storyboard berfungsi sebagai rancangan awal dalam pembuatan setiap bahan media belajar, hal ini disebabkan oleh media yang dibuat harus sesuai atau menyerupai *storyboard* yang telah dibuat. Pembuatan *storyboard* bertujuan untuk membantu peneliti

untuk mempertahankan setiap proses pengambilan *design* sesuai dengan rancangan awal.

2) Naskah Media Pembelajaran

Naskah Media Pembelajaran merupakan isi narasi dari media belajar tersebut.

E. Teknik Pengumpulan Data

a. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data pada pengembangan ini berupa instrumen penilaian untuk menilai produk yang telah dikembangkan, instrumen pokok yang dipakai untuk mengumpulkan data dalam pengembangan ini adalah dengan menggunakan lembar angket.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) Lembar analisis kebutuhan, (2) Lembar angket ahli bahasa, (3) Lembar untuk ahli media, (4) Lembar angket ahli bahasa, lembar angket yang pertama digunakan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* pada materi Keberagaman Sosial Budaya di kelas V SD Swasta Surya Bahagia, lalu angket yang kedua digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas materi pembelajaran dan pengembangan aspek sistem penyampaian pembelajaran yang diisi oleh materi Keberagaman Sosial Budaya, lembar angket ketiga digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas media pembelajaran oleh ahli media. Lembar angket keempat digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas bahasa yang digunakan diisi ahli bahasa.

Table 3.4 Kisi-kisi Instrumen penelitian tentang kualitas materi oleh ahli materi pada keberagaman sosial budaya

No	Aspek penelitian	Jumlah Butir	Skor yang dipeoleh
1	Kelayakan Isi	6	22
2	Penyajian	6	22
3	Kebahasaan	3	11
4	Kegrafikan	2	8
Jumlah		17	68

Table 3.5 Kisi-kisi Instrumen penelitian tentang kualitas materi oleh ahli media pada keberagaman sosial budaya

No	Aspek penelitian	Jumlah Butir	Skor yang dipeoleh
1	Media	4	14
2	Tampilan Program	3	12
3	Kebahasaan	9	33
Jumlah		16	59

Table 3.6 Kisi-kisi Instrumen penelitian tentang kualitas materi oleh ahli bahasa pada keberagaman sosial budaya

No	Aspek penelitian	Jumlah Butir	Skor yang dipeoleh
1	Lugas	4	16
2	Komunikatif	2	7
3	Dialog dan interaktif	3	11
4	Karakter perkembangan peserta didik	3	11
5	Penggunaan istilah dalam sImbol	2	6
Jumlah		14	51

F. Teknik Analisis Data

Data angket yang terkumpul dari ahli materi , ahli media, dan ahli bahasa, dianalisis menggunakan Rumus:

$$\text{Skor Empiris (\%)} = \frac{\text{jumlah yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Skala pengukuran dalam penelitian ini mengacu pada skala likert (*Likert Scale*), dimana masing-masing dibuat dengan menggunakan skala 1-5 kategori

jawaban, yang masing-masing jawaban diberi skor atau bobot yaitu banyaknya skor antara 1 sampai 5, dengan rincian seperti tertulis pada tabel 3.5 berikut ini:

Table 3.7 Kriteria Penilaian

Skor	Kriteria	Presentasi
5	Sangat Baik	90 % x 100 %
4	Baik	70 % x 89 %
3	Sedang	50 % x 69 %
2	Kurang Baik	30 % x 49 %
1	Sangat Kurang Baik	0 % x 29 %

Sumber: Sugiyono,2017

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Pengembangan Powtoon

Pengembangan *Powtoon* dilakukan validasi oleh subjek yang telah dipilih sebagai validator materi, media, dan bahasa yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berupa *Powtoon*. Jenis penelitian yang dilakukan adalah *Research and Development* (R&D) dengan menghasilkan sebuah produk yang dikembangkan berupa bahan ajar atau media pembelajaran yang menggunakan website *Powtoon*. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu *Anlysis* (analisi), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (*implementasi*), *Evaluation* (Evaluasi). Namun, pada penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahap implementasi saja. Peneliti memodifikasi media pembelajaran sesuai kebutuhan. Berdasarkan penelitian pengembangan yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut :

a. Tahap *Analysis* (Analisis)

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

1) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dengan guru wali kelas untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang berhubungan

dengan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas diperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran masih minim, terutama pada pembelajaran PPKn, dimana hanya menggunakan buku teks sehingga pada saat proses belajar mengajar berlangsung tidak melibatkan siswa secara aktif.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dapat dilihat bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga siswa dapat terlibat secara aktif.

2) Analisis Karakteristik Siswa

Setelah mempelajari keseluruhan karakteristik siswa dapat memahami materi yang saya berikan kepada siswa kelas V. Siswa sangat aktif dalam pembelajaran *Powtoon* yang didalamnya terdapat materi, gambar dan video yang menceritakan mengenai Keberagaman Sosial Budaya. Siswa sangat disiplin masalah pakaian, sikap sangat baik, dan menghargai guru yang lagi menjelaskan.

3) Analisis Kurikulum

Pada tahap analisis kurikulum, peneliti melakukan analisis berbagai perangkat kurikulum yang berlaku. Analisis ini bertujuan untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran berdasarkan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang berlaku di SD Swasta Surya Bahagia.

Pemaparan rumusan indikator berdasarkan Kompetensi Dasar adalah sebagai berikut :

Table 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran PPKn

Kompetensi Dasar	Indikator
1.3 Mendeskripsikan dan mensyukuri berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di masyarakat yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	1.Menyebutkan keberagaman suku yang ada dari teman-teman 2.Menjelaskan keragaman suku bangsa di masyarakat 3.Menjelaskan keragaman tarian daerah di Indonesia 4.Menjelaskan keragaman Mata Pecharian 5.Menjelaskan keragaman adat istiadat di Indonesia

Berdasarkan indikator pencapaian kompetensi yang telah ditentukan, kemudian diturunkan menjadi tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan adalah sebagai berikut :

- Melalui tanya jawab siswa dapat menyebutkan keragaman suku yang ada dari teman-teman.
- Dengan memberikan media pembelajaran, siswa dapat menjelaskan keragaman sosial budaya yang ada di indonesia.
- Dengan diberikan media pembelajaran, siswa dapat mengklasifikasikan keragaman sosial budaya yang ada di Indonesia dengan benar
- Dengan diberikan media pembelajaran, siswa dapat menyebutkan berbagai keberagaman sosial budaya di Indoensia yang benar.

4) Analisis Media

Web Powtoon digunakan sebagai *software* utama dalam pengembangan *Powtoon* dikarenakan mempunyai banyak fitur menampilkan multimedia, grafis, animasi, image, musik serta video. Berbagai fitur yang dimiliki *Web Powtoon* memungkinkan pengguna membuat program media pembelajaran yang menarik tanpa harus memiliki kemampuan khusus yang mendalam.

b. Tahap *Design* (perancangan)

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

1. Pengumpulan Referensi

Peneliti mencari dan menumpulkan animasi, gambar dan menarik pengiring untuk melengkapi serta menyusun media pembelajaran yang telah di dapat dari berbagai sumber seperti jurnal hasil penelitian. Animasi dan gambar digunakan untuk petunjuk materi pada media pembelajaran sedangkan untuk musisi pengiring digunakan sebagai pelengkap dalam *Powtoon* sehingga memiliki daya tarik tersendiri untuk menarik minat siswa.

2. Pengkajian Materi

Berdasarkan tahap analisis materi yang digunakan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis *Powtoon* menggunakan *Website Powtoon* pada materi Keberagaman Sosial Budaya. Materi Keberagaman

Sosial Budaya yang terdiri dari bagian-bagian keragaman sosial dan budaya yang ada dimasyarakat indonesi.

3. Rancangan Awal

Media pembelajaran dalam bentuk *Powtoon* ini menggunakan *website Powtoon* itu sendiri. Media ini dijalankan menggunakan laptop. Penyusunan *Powtoon* dimulai dengan membuat opening, judul materi, pembahasan materi, video pembelajaran dan penutup. Pembahasan ditampilkan dengan sajian menarik, diiringi dengan perpaduan warna yang tidak menonton serta sajian musik yang tidak membosankan.

4. Pembuatan RPP

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan K1 dan KD, Indikatpr dan tujuan pembelajaran yang telah dirancang untuk setiap pembelajaran.

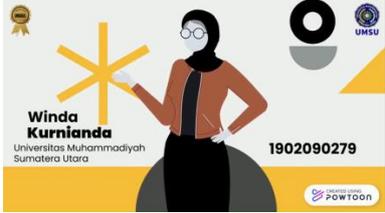
5. Pembuatan Instrumen Penilaian

Adapun instrumen penliaian media pembelajaran ini berupa angket kelayakan produk. Angket ini akan menghasilkan data yang bersumber dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan peserta didik.

c. Tahap *Development* (Pengembangan)

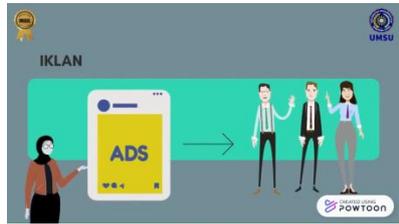
Setelah pembuatan desain isi media maka tahap selanjunya adalah tahap pengembangan dengan cara pembuatan media yang sesungguhnya. Berikut ini hasil pengembangan media pembelajaran.

Table 4.2 Tahap Mendesain Media Pembelajaran Powtoon

No	Desain	Keterangan
1	 <p style="text-align: center;">Cover</p>	<p>Pada bagian cover saya mengucapkan salam pembuka dan perkenalan nama saya untuk siswa-siswi kelas V yang ada di SD Swasta Surya Bahagia</p>
2	 <p style="text-align: center;">Slide 2</p>	<p>Pada slide 2 ini saya menjelaskan materi pembelajaran tentang keberagaman sosial budaya di masyarakat.</p>
3	 <p style="text-align: center;">Slide 3</p>	<p>Pada slide 3 ini saya mengkaitkan hubungan antara anugrah Allah dengan materi pembelajaran.</p>
4	 <p style="text-align: center;">Slide 4</p>	<p>Pada slide 4 ini saya menjelaskan materi pembelajaran keragaman agama yang diakui di indoneisa.</p>

5	 <p>Slide 5</p>	<p>Pada slide 5 ini saya menjelaskan tentang materi keragaman suatu bangsa, golongan sosial yang memiliki karakteristik daerahnya.</p>
6	 <p>Slide 6</p>	<p>Pada slide 6 ini saya menjelaskan keragaman mata pencaharian yang ada di masyarakat.</p>
7	 <p>Slide 7</p>	<p>Pada slide 7 ini adalah keragaman adat istiadat yang ada di masyarakat.</p>
8	 <p>Slide 8</p>	<p>Pada slide 8 ini saya menjelaskan tentang keragaman alat musik daerah.</p>
9	 <p>Slide 9</p>	<p>Pada slide 9 ini terdapat keragaman tari daerah yang ada di Indonesia.</p>

10	 <p>Slide 10</p>	<p>Pada slide 10 ini terdapat materi tentang bagian-bagian organ pernapasan pada hewan.</p>
11	 <p>Slide 11</p>	<p>Pada slide 11 ini saya menjelaskan tentang bagian-bagian alat pernapasan pada hewan yang memiliki insang.</p>
12	 <p>Slide 12</p>	<p>Pada slide 12 ini saya menjelaskan tentang bagian alat pernapasan paru-paru pada hewan.</p>
13	 <p>Slide 13</p>	<p>Pada slide 13 ini saya menjelaskan tentang alat pernapasan berupa trakea.</p>
14	 <p>Slide 14</p>	<p>Pada slide 14 ini terdapat alat pernapasan bagian kulit pada hewan.</p>

15	 <p style="text-align: center;">Slide 15</p>	<p>Pada slide 15 ini terdapat materi pembelajaran yang berupa iklan, disini saya menjelaskan pengertian iklan</p>
16	 <p style="text-align: center;">Slide 16</p>	<p>Pada slide 16 ini saya menjelaskan bagian-bagian iklan berupa iklan media cetak dan iklan media elektronik.</p>
17	 <p style="text-align: center;">Slide 17</p>	<p>Pada slide 17 ini yaitu slide penutup atau akhir dari materi pembelajaran.</p>

d. Tahap *Implementation* (implementasi)

Pada tahap implementasi ini kegiatan yang dilakukan yaitu melakukan implementasi media. Implementasi dalam hal ini dimaksudkan untuk menguji kevalidan dan kepraktisan produk yang telah dikembangkan. Berikut beberapa tahap implementasi produk, yaitu:

1. Deskripsi Hasil Validasi Kelayakan Media

Media pembelajaran *Powtoon* dinilai dengan menggunakan angket validasi oleh ahli. Penilaian ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Media yang dikembangkan didasari oleh

pembuatan RPP. Setelah media dikembangkan lalu diuji kelayakannya, dideskripsikan sebagai berikut:

a. Deskripsi Hasil Penilaian Media Pembelajaran

Validasi ahli media merupakan penilaian dan evaluasi kelayakan media yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran *Powtoon*. Validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui apakah media yang digunakan dalam media pembelajaran *Powtoon* sudah sesuai dengan indikator yang telah ditentukan, serta untuk mengetahui validasi dan masukan untuk penyempurnaan media pembelajaran. Adapun ringkasan hasil validasi materi dapat dilihat berikut ini.

Table 4.3 Hasil Validasi Produk Dari Ahli Media

No	Aspek penelitian	Jumlah Butir	Skor yang dipeoleh
1	Media	4	14
2	Tampilan Program	3	12
3	Kebahasaan	9	33
Jumlah		16	59

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan :

$$P = (x/\sum xi) \times 100\%$$

$$= (59/64) \times 100\%$$

$$= 92 \% \text{ (Sangat Valid)}$$

Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator ahli media diperoleh skor yaitu “92” dengan kriteria “Sangat Valid”. Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “Layak” untuk digunakan.

b. Deskripsi Penilaian Materi Pada Media Pembelajaran

Validasi ahli materi merupakan penilaian dan evaluasi kelayakan materi yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran *Powtoon*. Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui apakah materi yang digunakan di media pembelajaran *Powtoon* sudah sesuai dengan indikator yang telah ditentukan, serta untuk mengetahui saran dan masukan untuk penyempurnaan media pembelajaran. Adapun ringkasan hasil validasi materi dapat dilihat pada tabel berikut ini”

Table 4.4 Hasil Validasi Produk Dari Ahli Materi

No	Aspek penelitian	Jumlah Butir	Skor yang diperoleh
1	Kelayakan Isi	6	22
2	Penyajian	6	22
3	Kebahasaan	3	11
4	kegrafikan	2	8
	Jumlah	17	68

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan:

$$P = (x/\sum xi) \times 100\%$$

$$= (63/68) \times 100\%$$

$$= 92 \% \text{ (Sangat Valid)}$$

Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator ahli materi diperoleh skor yaitu “92” dengan kriteria “**Sangat Valid**”. Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “**Layak**” untuk digunakan.

c. Deskripsi Penilaian Bahasa Pada Media Pembelajaran

Validasi ahli Bahasa merupakan penilaian evaluasi kelayakan bahasa media pembelajaran. Validasi ahli Bahasa bertujuan untuk mengetahui apakah

Bahasa yang digunakan di media pembelajaran sudah sesuai dengan indikator yang ditentukan, serta untuk mengetahui saran dan masukan untuk penyempurnaan media pembelajaran. Adapun ringkasan hasil validasi bahasa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Table 4.5 Hasil Validasi Produk Dari Ahli Bahasa

No	Aspek penelitian	Jumlah Butir	Skor yang dipeoleh
1	Lugas	4	16
2	Komunikatif	2	7
3	Dialog dan interaktif	3	11
4	Karakter perkembangan peserta didik	3	11
5	Penggunaan istilah dalam simbol	2	6
Jumlah		14	51

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan:

$$\begin{aligned}
 P &= (x/\sum xi) \times 100\% \\
 &= (51/56) \times 100\% \\
 &= 91 \% \text{ (Sangat Valid)}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator bahasa diperoleh skor yaitu “91%” dengan kriteria “Sangat Valid”. Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “Layak” untuk digunakan.

d. Deskripsi Hasil Uji Kepraktisan Media

Tahapan uji coba produk, peneliti melakukan uji kepraktisan dengan guru yang ada di SD Swasta Surya Bahagia. Adapun hasil analisis uji coba yang telah dilakukan kepada guru dilihat dari tabel sebagai berikut:

Tabel 4.6 Data Hasil Kepraktisan Produk Oleh Guru

No	Aspek Penelitian	Skor
1	Media yang disajikan menarik secara Visual	5
2	Gambar yang disajikan tidak pecah	5
3	Gambar yang disajikan dalam contoh sudah sesuai dengan materi pembelajaran	5
4	Media yang digunakan mudah untuk dioperasikan	5
5	Penggunaan media dapat meningkatkan berpikir kritis	4
6	Saya ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran	4
7	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar (KD)	5
8	Penyampaian materi yang berurutan	5
9	Dapat mempermudah dalam memahami pembelajaran	5
10	Penggunaan media dapat menarik minat serta perhatian siswa	5

Data analisis yang diatas merupakan hasil perhitungan dengan rumus:

$$P = (x/\sum xi) \times 100\%$$

$$= (48/50) \times 100\%$$

$$= 96 \% \text{ (Sangat Valid)}$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh uji kepraktisan media oleh guru, media video animasi berbasis *Powtoon* pada pembelajaran PPKn mendapatkan hasil diperoleh dengan porposi “**96%**”. Menurut guru media video animasi *Powtoon* termasuk dalam kategori “Sangat praktis dan tidak perlu melakukan revisi”. Maka dari itu peneliti dapat melanjutkan tahap selanjutnya.

Peneliti juga uji kepraktisan media 20 orang peserta dikelas V SD Swasta Surya Bahagia yang akan melakukan uji kepraktisan produk. Hasil uji kepraktisan yang telah dilakukan kepada peserta didik dilihat dari tabel sebagai berikut

Table 4.6 Data Kepraktisan Respon Siswa

No	Subjek Penelitian	Pernyataan						F	N
		1	2	3	4	5	6		
1	Peserta Didik 1	5	4	4	5	5	5	28	30
2	Peserta Didik 2	5	4	5	5	4	5	28	30
3	Peserta Didik 3	5	4	4	5	5	5	28	30
4	Peserta Didik 4	5	4	5	5	4	5	28	30
5	Peserta Didik 5	5	4	5	5	4	5	28	30
6	Peserta Didik 6	5	4	4	5	4	5	27	30
7	Peserta Didik 7	5	4	4	5	4	5	27	30
8	Peserta Didik 8	5	4	4	5	4	5	27	30
9	Peserta Didik 9	5	4	4	5	4	5	27	30
10	Peserta Didik 10	5	4	4	5	4	5	27	30
11	Peserta Didik 11	5	5	5	5	5	4	29	30
12	Peserta Didik 12	5	5	4	4	4	3	25	30
13	Peserta Didik 13	3	5	5	5	4	4	25	30
14	Peserta Didik 14	3	5	4	5	5	5	27	30
15	Peserta Didik 15	4	5	4	4	4	5	26	30
16	Peserta Didik 16	5	5	5	5	4	4	28	30
17	Peserta Didik 17	5	4	4	4	4	4	25	30
18	Peserta Didik 18	3	5	5	5	4	5	27	30
19	Peserta Didik 19	5	5	5	4	5	5	29	30
20	Peserta Didik 20	5	5	5	5	3	5	28	30
Jumlah								544	600
Rata-Rata Kepraktisan								90%	

Data analisis yang ada diatas merupakan hasil perhitungan

$$P = (x/\sum xi) \times 100\%$$

$$= (544/600) \times 100\%$$

$$= 90 \% \text{ (Sangat Praktis)}$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari peserta didik pada uji coba kelompok kecil, media *Powtoon* pembelajaran PPKn dengan proporsi “90 %”

2. Pembahasan Penelitian

Media pembelajaran berbasis *Powtoon* menggunakan aplikasi *Powtoon* sebagai produk yang dikembangkan melalui beberapa tahapan sesuai dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain,

development, implementasi dan evaluasi. Akan tetapi, karena keterbatasan waktu penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap implementasi saja. Kemudian akan diuji kelayakan dari media pembelajaran yang sudah dikembangkan ini.

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

Selanjutnya dilakukan tahap analisis karakteristik siswa dapat dilihat bahwa siswa sangat aktif dengan media pembelajaran *Powtoon*. Pada tahap analisis kurikulum peneliti membuat bahan ajar berdasarkan kurikulum yang sesuai dengan sekolah yaitu kurikulum 2013 dan analisis media dilakukan untuk mengetahui kemampuan media dalam menyampaikan materi yang akan digunakan.

Kemudian tahap *Design* (perancangan), yaitu pembuatan video animasi *Powtoon* terdiri dari desain utama dan materi. Desain utama dibuat untuk menyusun kerangka media. Dalam video animasi ini, terlebih dahulu dirancang sebelum materi dibuat, agar mengetahui garis-garis besar materi.

Tahap berikutnya dalam penelitian pengembangan media ini adalah tahap *development* (pengembangan) dengan cara pembuatan media yang sesungguhnya, sesuai dengan video animasi yang sudah dirancang dan berdasarkan Rencana

Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan.

Tahap akhir pada penelitian pengembangan media ini adalah tahap *implementation* (implementasi). Media tersebut di uji kelayakannya berupa memberi penilaian oleh para validator dan diuji kepraktisannya oleh siswa.

Berrdasarkan analisis penliain mdia oleh Validator Media diperoleh nilai “92%”, Validator Materi “92%”, Validator Bahasa “91%”, dan respon peserta didik “91,6%” dengan kriteria “Sangat Valid”, yang artinya media “Layak” untuk digunakan proses belajar mengajar dan digunakan dalam media pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

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

1. Pengembangan media pembelajaran video animasi *Powtoon* menggunakan *website Powtoon* pada materi Keberagaman Sosial Budaya di SD Swasta Surya Bahagisa Kecamatan Medan Barat dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu tahap *Analysis* (Analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Namun, pada penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap implementasi saja. Peneliti memodifikasi media pembelajaran sesuai kebutuhan.
 - a. Tahap *Analysis* (analisis) dilakukan dengan menganalisis kebutuhan siswa, analisis karakteristik siswa, analisis kurikulum dan analisis media.
 - b. Tahap *Design* (perancangan) dilakukan dengan pembuatan *E-modul* yang terdiri dari desain utama dan matri, dan Perancangan Isi matero dibuat berdasarkan analisis kurikulum serta persiapan referensi dari beberapa sumber yang relevan .

- c. Tahap *Development* (Pengembangan) dilakukan dengan cara pembuatan media yang sesungguhnya, sesuai dengan video animasi yang sudah dirancang yang berisikan tampilan pembuka, Materi, Video Pembelajaran, Latihan soal dan dibuat berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan.
 - d. Tahap *Implementation* (implementasi). Media tersebut diuji kelayakannya berupa memberi penilaian oleh para validator dan diuji kepraktisannya oleh siswa.
2. Media pembelajaran video animasi menggunakan *web Powtoon* pada materi Keberagaman Sosial Budaya di SD Swasta Surya Bahagia Kecamatan Medan Barat “Layak” digunakan ditinjau dari aspek kevalidan. Adapun Aspek kevalidan dan kepraktisan ditinjau dari hasil penilaian oleh Validator Media diperoleh nilai “92%”, Validator Materi “92%”, Validator Bahasa “91%”,
 3. Media pembelajaran video animasi menggunakan *Web Powtoon* pada materi Keberagaman Sosial Budaya di SD Surya Bahagia Kecamatan Medan Barat “Layak” digunakan ditinjau dari aspek kepraktisan ditinjau dari hasil penilaian oleh guru dan peserta didik. Adapun respon oleh guru “96%”, dan respon peserta didik “ 91,6%” dengan kriteria “Sangat Valid”, yang artinya media “Layak” untuk digunakan dalam proses belajar mengajar dan “Layak” untuk digunakan dalam media pembelajaran

B. Saran

Berdasarkan simpulan diatas maka dapat disarankan:

1. Sebaiknya guru lebih belajar memanfaatkan kemampuan bidang teknologi, karena seiring dengan kemajuan teknologi maka dunia pendidikan juga akan membutuhkan teknologi sebagai alah satu komponen penting dalam penunjang proses pembelajaran.
2. Perlunya penelitian lebih lanjut tentang penggunaan media pembelajaran video animasi *Powtoon* apakah dapat digunakan untuk mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang lain.
3. Untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang bermanfaat bagi pembelajaran siswa, pengembangan program media pembelajaran dilakukan oleh pengembang teknologi pendidikan dan guru melalui tahapan pada metode *Research and Develompent*.

DAFTAR PUSTAKA

- abdul wahid. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(meningkatkan prestasi).
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>
- Andriani, E. Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Dan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 31–36.
- Anggeriani, A. d, & Paksi, H. p. (2019). Pengembangan Media Permainan Werewolf untuk Mengenalkan Keragaman Sosial Budaya Indonesia pada Siswa kelas V SDN Pacar Keling V Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan ...*, 3710–3719. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/30160><https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/30160/27645>
- Apriliani, M. A., Maksum, A., Wardhani, P. A., Yuniar, S., & Setyowati, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 129. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.129-145>
- Ardiansyah, H., Sindu, I. G. P., & Putrama, I. M. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran PPKn Untuk Pengenalan Suku Dan Budaya Indonesia (Studi Kasus : Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri Singaraja). *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(2), 319. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18386>

- Ayu, D. G., Triwoelandari, R., Fahri, M., Studi, P., Guru, P., & Ibtidaiyah, M. (2019). Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah MEDIA PEMBELAJARAN POWTOON TERINTEGRASI NILAI-NILAI AGAMA PADA PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENGEMBANGKAN KARAKTER. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(2), 65–74.
- Budiutomo, T. W. (2013). Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membentuk Karakter Bangsa. *Academy of Education Journal*, 4(1), 32–38. <https://doi.org/10.47200/aoej.v4i1.94>
- Farizi, Z. Al, Sulisworo, D., Hasan, M. H., & Rusdin, M. E. (2019). Pengembangan Media Animasi untuk Mendukung Pembelajaran Berbasis TPACK dengan POWTOON pada Materi Torsi SMA Kelas XI. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 10(2), 108–113. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v10i2.4017>
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104–114
- Halimah, L. (2018). Pengaruh Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Terhadap Nasionalisme Peserta Didik Sekolah Menengah Kota Cimahi. *Pedagogia*, 16(3), 209. <https://doi.org/10.17509/pdgia.v16i3.13242>
- Handayani, Sri, S. (2022). Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Pemanfaatan Video Animasi Youtube Untuk Meningkatkan Pengembangan Maharah Istima ' Bahasa Arab Sri Handayani ¹ , Syafi ' ⁱ2 Pemanfaatan Video Animasi Youtube Untuk Meningkatkan Pengembangan Maharah Istima ' Bahasa Arab PENDAHULUAN. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 105–116. <https://doi.org/10.30997/tjpba>.
- Handayani, R. D., & Yanti, Y. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa di KelaHandayani,

- Riska Dewi, and Yuli Yanti. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Pkn Siwa DI Kelas IV MITerpadu. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(2), 107–123.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Ilahi, L. R., & Desyandri. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Powtoon di Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 1058–1077.
- Isti, L. A., Agustiningih, A., & Wardoyo, A. A. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 21–28. <https://doi.org/10.26740/eds.v4n1.p21-28>
- Khoirunnisa, N., & Robiansyah, F. (n.d.). *Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN di Sekolah Dasar*. 1021–1031.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- M. I. Muslimin. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas Ii Sd. *Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 1–71.
- Marlina, E. (2016). Internalisasi Nilai-Nilai Pancasila dan Rasa Cinta Tanah Air Pada Remaja. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(4), 562–567. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v4i4.4244>
- Meianti, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual PowToon Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Promosi Produk Kelas X Pemasaran SMK Negeri Mojoagung. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*,

06,109–114.

<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/24751>

Meirani, & Rossa, A. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 15 Kota Bengkulu. *Jurnal Economic Edu*, 1(2), 138–146.

Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jtpk.v1n2.p95--105>

Miranda, D. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Karakter Cinta Tanah Air Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 11(2), 12. <https://doi.org/10.26418/jvip.v11i2.32565>

Nurdiansyah, E., Faisal, E. El, & Sulkipani, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis PowToon pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(1), 1–8. <https://doi.org/10.21831/jc.v15i1.16875>

Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.

Pelajaran, T., Yulia, D., & Ervinalisa, N. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Iis Kelas X Di Sma Negeri 17 Batam the Effect of Powtoon Learning Media in Indonesian History Lessons in Growing Learning Motivation of Iis . *Historia: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 2(1), 15–24.

Pgsd, J., Pendidikan, F. I., Negeri, U., & Wicaksono, V. D. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI POWTOON* " HAKAN " *PADA MATA PELAJARAN PPKn MATERI HAK DAN KEWAJIBAN SISWA KELAS IV SDN LIDAH KULON IV SURABAYA*. 3161–3170.

- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9–19.
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., & Sundi, V. H. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, E-ISSN: 27, 7. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/7869>
- Rahmat. (2021). KAJIAN PEMBELAJARAN PKn MI / SD. *Kajian Pembelajaran PKn MI*, 1–121.
- Riswan Hafidh Fajri Romadhona, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, email: riswanhafidh@gmail. co. (2017). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran “Salut” Pada Subtema Transportasi Untuk Anak Kelompok-B Tk Marsudi Siwi. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, VI, 602–615.
- Saiputri, A. L. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Pada Materi Terhadap Jenis Jenis Pekerjaan Siswa Kelas III SDN Ngadirejo 2 Kediri Tahun Ajaran 2016/2017*. 01(06), 1–10.
- Soleh, M. R., Nurajizah, S., & Muryani, S. (2019). Perancangan Animasi Interaktif Prosedur Merawat Peralatan Multimedia pada Jurusan Multimedia SMK BPS&K II Bekasi. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 9(2), 138–150. <https://doi.org/10.34010/jati.v9i2.1899>
- Yuliani, T. & A. (2019). Media Video Animasi dalam Pendidikan Seks Anak dengan Hambatan Kecerdasan Ringan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 7(1), 41–46.

LAMPIRAN

SILABUS TEMATIK TERPADU
SD SWASTA SURYA BAHAGIA MEDAN
KELAS V TEMA 3

Tema 3 : Makanan Sehat

Subtem 1 : Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan

Kompetensi Inti

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

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

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

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

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

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

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

					<p>gambar iklan media cetak dan menjelaskan kesimpulan isi iklan media cetak.</p> <ul style="list-style-type: none">•Mendiskusikan dalam kelompok dan merefleksi proses kerja sama dan diskusi dalam kelompok, untuk menjelaskan makna keanekaragaman•Mencermati gambar dan menceritakan keanekaragaman adat istiadat• Menyimak penjelasan dan mencermati teks informasi, siswa mampu menjelaskan ciri-ciri bertangga nada		
--	--	--	--	--	--	--	--

					<p>mayor dan minor</p> <ul style="list-style-type: none">•Mengamati gambar iklan media cetak dan menyebutkan hal-hal penting dalam iklan media cetak•Mencermati bacaan dan mengidentifikasi interaksi manusia dengan lingkungan alam sekitarnya dan lingkungan sosialnya.•Mencermati bacaan dan menjelaskan makna keanekaragaman yang tercermin dari cerita yang disajikan•Mengamati gambar iklan media cetak dan menyebutkan		
--	--	--	--	--	--	--	--

					<p>hal-hal penting dalam iklan media cetak .</p> <p>Keterampilan Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none">• Membuat bagan dan model, siswa mampu membedakan organ pencernaan hewan dan manusia• Membuat cerita bergambar dan menyajikan hasil pengamatan tentang keanekaragaman di lingkungan sekitar• Melengkapi bagan dan mendefinisikan organ pencernaan manusia dan fungsinya• Mencermati gambar iklan yang disajikan		
--	--	--	--	--	---	--	--

					<p>dan menjelaskan kesimpulan isi teks iklan</p> <ul style="list-style-type: none"> •Merancang iklan media cetak bersama kelompoknya dan menyajikan kesimpulan isi teks paparan iklan media cetak secara visual. 		
--	--	--	--	--	---	--	--

Medan, 27 Februari 2023

Mengetahui

Kepala Sekolah



(Rosmayanti Panjung, S.Pd)

Guru Kelas V

(Rosliana Siregar, S.Pd)

Mahasiswa

(Winda Kurnianda)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Sekolah	: SD Swasta Surya Bahagia
Tema	: 3. Makanan Sehat
Sub Tema	: 1. Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan
Kelas/Semester	: V / 1
Alokasi Waktu	: 1 pertemuan (2 jam pelajaran)

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran diharapkan siswa dapat :

1. Siswa dapat menyebutkan 3 keberagaman suku yang ada dari teman-temannya dengan percaya diri.
2. Siswa dapat menyebutkan beberapa bahasa dan agama yang terdapat di Indonesia.
3. Siswa dapat membedakan tarian, pakaian, dan rumah adat dalam keberagaman sosial budaya di masyarakat Indonesia.
4. Siswa dapat menyebutkan alat musik dalam keberagaman sosial budaya di masyarakat Indonesia,
5. Siswa dapat mengetahui informasi dalam iklan dan media cetak..
6. Siswa dapat mengetahui bagian organ pencernaan pada hewan.

B. Materi Pembelajaran

1. Mengetahui alat musik dalam keberagaman sosial budaya di masyarakat Indonesia.
2. Mengetahui bahasa dan agama dalam keberagaman sosial budaya dimasyarakat Indonesia.
3. Mengetahui tarian, pakaian, dan rumah adat dalam keberagaman sosial budaya dimasyarakat Indonesia.
4. Keberagaman disekitar siswa
5. Mengetahui bagian organ pencernaan pada hewan dan manusia

C. Metode Pembelajaran

1. Metode Pembelajaran : Diskusi, Pengamatan, TanyaJawab
2. Pendekatan : Santifik

D. Media dan Bahan

Video Animasi dan LKPD

E. Langkah-Langkah Pembelajaran

No	Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan				
1	Motivasi dan Aperpepsi	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam • Guru membimbing peserta didik berdoa • Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap menerima pelajaran • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran • Guru memberikan motivasi kepada peserta didik untuk bersungguh-sungguh dalam belajar keberagaman sosial budaya dimasyarakat Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menjawab salam • Peserta berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas • Peserta didik menyampaikan kehadiran • Peserta didik siap menerima pembelajaran keberagaman sosial budaya dimasyarakat Indonesia • Peserta didik menerima tujuan pembelajaran • Peserta didik memahami manfaat mempelajari keberagaman sosial budaya dimasyarakat Indonesia. 	5 menit
2	Prasyarat Pengetahuan	Guru memberikan apersepsi mengaitkan pengetahuan yang dimiliki peserta didik dengan materi yang akan diajarkan: "Anak-anak, kita tinggal di negara apa? Ada yang tahu berapa jumlah suku yang ada di Indonesia? (guru memancing supaya jawaban peserta didik mengarah kepada keberagaman).	Peserta didik memperhatikan, mengamati dan memahami penjelasan guru	5 menit

Kegiatan Inti

1	Mengamati	<div style="text-align: center;"> <p>PPKN</p> <p>Peserta didik mampu menjelaskan tentang beberapa bahasa dan agama di Indonesia dan dapat membedakan pakaian adat, tarian dan rumah adat dalam keberagaman social budaya</p> <p>Bahasa Indonesia</p> <p>Peserta didik mampu mengetahui informasi dalam iklan dan media cetak .</p> <p>Keberagaman Sosial Budaya</p> <p>IPA</p> <p>Peserta didik mampu mengetahui bagian organ pencernaan pada hewan</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing peserta didik dalam mengamati video animasi yang dtampilkan. • Guru menampilkan video animasi melalui LCD proyektor • Guru meminta peseta didik untuk berkelompok untuk melakukan kegiatan Lembar Kerja Peserta Didik. • Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik. • Guru meminta peserta didik untuk mengamati Lembar Kerja Peserta Didik. 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dengan bimbingan guru secara mandiri mengamati videoo animasi yang ditampilkan oleh guru. • Peserta didik secara mandiri mengamati pertanyaan yang ditampilkan guru melalui LCD proyektor • Peserta didik duduk berkelompok • Peserta didik mengamati Lembar Kerja Peserta Didik 	10 menit
2	Menanya	Guru meminta kepada peserta didik untuk menanyakan hal-hal yang belum diketahui di Lembar Kerja Peserta Didik	Perserta didik menanyakan kepada diri sendiri maupun kepada guru mengenai hal-hal yang belum diketahui di Lembar Kerja Peserta Didik	10 menit
3	Mengumpulkan Informasi	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing peserta didik mengumpulkan informasi yang ada di Lembar Kerja Peserta Didik. 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengumpulkan informasi yang ada di Lembar Kerja Peserta Didik dan Buku Paket tentang keberagaman 	10 menit

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

F. Media/Alat/Sumber Pembelajaran

1. Buku Tematik Peserta didik
2. Laptop dan Infokus

G. Instrumen Penilaian Hasil Pembelajaran

Penilaian Hasil Belajar

1. Teknik Penilaian : Pengetahuan, Lembar Kerja Peserta Didik

Medan, 27 Februari 2023

Mengetahui

Kepala Sekolah



(Rosmayani Tanjung)

Mahasiswa

(Winda Kurnianda)

Lampiran 3

Gambar 01 Observasi Lingkungan Sekolah



Gambar 02 Wawancara dengan Kepala Sekolah



Gambar 03 Foto bersama Siswa dan Siswi



Gambar 04 Foto bersama Kepala Sekolah



Gambar 05 Siswa Siswi mengerjakan latihan Soal



Gambar 06 Siswa dan Siswi melihat video pembelajaran



Hasil Lembar Angket Pengembangan Media Video Animasi *Powtoon* Oleh Ahli Media

Lembar Angket Pengembangan Media Video Animasi *Powtoon* Pada Materi Keberagaman Sosial Budaya Muatan PPKN dengan Penguatan Karakter Cinta Tanah Air di Sekolah Dasar Kelas V untuk Ahli Media

Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Animasi *Powtoon* Pada Materi Keberagaman Sosial Budaya Muatan PPKN dengan Penguatan Karakter Cinta Tanah Air di Kelas V Sekolah Dasar

Sasaran Program : Siswa Kelas V SD Swasta Surya Bahagia

Penyusun : Winda Kumianda

Validator : Muhammad Arifin, M.Pd

Tanggal : 08 Agustus 2023

Petunjuk :

Bapak/Ibu terhormat

Saya memohon bantuan bapak/ibu validator tentang “Pengembangan Video Animasi *Powtoon* Materi Keberagaman Sosial Budaya PPKN dengan Penguatan Karakter Cinta Tanah Air di Kelas V Sekolah Dasar”. Aspek penilaian, saran dan koreksi dari bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih

A. Petunjuk Pengisian:

1. Lembar validasi instrumen ini di validasi oleh ahli media
 2. Beri 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

B. Aspek Penilaian

Aspek Kelayakan Kualitas Strategi Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
1	Media	Media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> dapat dikelola dengan mudah	✓			
		Media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> dapat dikelola digunakan dalam pengoperasiannya		✓		

No	Aspek	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
		Penggunaan media dapat meningkatkan kreativitas peserta didik		✓		
		Media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> dapat digunakan kembali untuk siswa belajar dirumah	✓			
2	Tampilan program	Tampilan sesuai karakter siswa	✓			
		Kekontrasan dan jenis huruf (<i>font</i>)	✓			
		Kesesuaian video animasi <i>powtoon</i> dengan materi	✓			
	Kebahasaan	Kejelasan suara (suara dapat didengar dengan baik dan sudah tepat)	✓			
		Media tidak membosankan	✓			
		Bahasa yang digunakan interaktif	✓			
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓			
		Kualitas video animasi <i>powtoon</i>	✓			
		Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran kelas V		✓		
		Originalitas video		✓		
		Mampu mengurangi verbalisme dalam proses mengajar		✓		
		Keseluruhan program tersaji secara sistematis	✓			
	Jumlah		44	15		

Komentar/Saran

- * Video Pembelajaran sudah baik hanya saja pemulhan warna beberapa yang kurang dan menggunakan
- * Tampilan Karikatur yang sebaiknya berganti agar tidak membosankan

Rentang Nilai

$$N = \frac{\text{Nilai perolehan}}{\text{Nilai maksimum}} \times 100$$
$$N = \frac{59}{64} \times 100 = 92\%$$

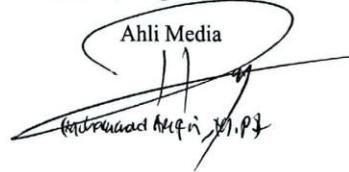
Keterangan:

Materi Pembelajaran Keberagaman Sosial Budaya

1. Nilai 91-100 berarti amat baik atau LDTR (Layak Digunakan Tanpa Revisi)
2. Nilai 71-90 berarti baik atau LDDR (Layak Digunakan Dengan Revisi)
3. Nilai 61-70 berarti cukup baik atau RSDP (Revisi Sebagian Dari Produk)
4. Nilai kurang dari 61 berarti kurang atau RT (Revisi Total)

Medan, Agustus 2023

Ahli Media



Lampiran 5

Uji Kelayakan Produk Oleh Ahli Media

Nama Ahli Media	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Muhammad Arifin ,M.Pd	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4
Jumlah	59															
Rata-Rata	3,68															
Presentasi	92 %															

No	Interval	Katagori
1	91 – 100	Sangat Baik
2	71 – 90	Bak
3	61 – 70	Cukup Baik
4	0 – 60	Kurang Baik

Jadi Hasilnya = 92 % (Sangat Baik)

Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* **Sangat Baik** digunakan untuk menunjang pembelajaran pada kelas V Mata Pelajaran Tematik.

Hasil Lembar Angket Pengembangan Media Video Animasi *Powtoon* Oleh Ahli Bahasa

Lembar Angket Pengembangan Media Video Animasi *Powtoon* Pada Materi Keberagaman Sosial Budaya Muatan PPKN dengan Penguatan Karakter Cinta Tanah Air di Sekolah Dasar Kelas V untuk Ahli Bahasa

Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Animasi *Powtoon* Pada Materi Keberagaman Sosial Budaya Muatan PPKN dengan Penguatan Karakter Cinta Tanah Air di Kelas V Sekolah Dasar

Sasaran Program : Siswa Kelas V SD Swasta Surya Bahagia

Penyusun : Winda Kurnianda

Validator : Drs. Charles Butar Butar, M.Pd

Tanggal : 08 Agustus 2023

Petunjuk :

Bapak/Ibu terhormat

Saya memohon bantuan bapak/ibu validator tentang “Pengembangan Video Animasi *Powtoon* Pada Materi Keberagaman Sosial Budaya Muatan PPKN dengan Penguatan Karakter Cinta Tanah Air di Kelas V Sekolah Dasar”. Aspek penilaian, saran dan koreksi dari bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih

A. Petunjuk Pengisian:

1. Lembar validasi instrumen ini di validasi oleh ahli bahasa
 2. Beri 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

B. Aspek Penilaian

Aspek Kelayakan Kualitas Strategi Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
1	Lugas	Ketetapan struktur kalimat pada media pembelajaran keberagaman sosial budaya berbasis <i>powtoon</i>	✓			
		Penggunaan kalimat pada pembelajaran keberagaman sosial budaya berbasis <i>powtoon</i>	✓			

No	Aspek	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
		Penggunaan kalimat pada media pembelajaran keberagaman sosial budaya berbasis <i>powtoon</i> sudah efektif	✓			
		Penggunaan kalimat pada media pembelajaran keberagaman sosial budaya berbasis <i>powtoon</i> usia peserta didik	✓			
2	Komunikatif	Kejelasan pesan dalam materi pembelajaran keberagaman sosial budaya berbasis <i>powtoon</i>	✓			
		Kejelasan informasi dalam materi pembelajaran keberagaman sosial budaya berbasis <i>powtoon</i>		✓		
3	Dialog dan interaktif	Kejelasan kalimat dalam materi pembelajaran keberagaman sosial budaya berbasis <i>powtoon</i> dalam motivasi peserta didik		✓		
		Kemampuan kalimat dalam materi pembelajaran keberagaman sosial budaya berbasis <i>powtoon</i> dalam mendorong kreativitas peserta didik	✓			
		Kemampuan kalimat dalam materi keberagaman sosial budaya berbasis <i>powtoon</i> dalam meningkatkan semangat elajar peserta didik	✓			
4	Karakter perkembangan peserta didik	Kesesuaian medoa, media pembelajaran keberagaman sosial budaya berbasis <i>powtoon</i> dengan kemampuan kognitif peserta didik	✓			
		Kesesuaian media, media pembelajaran keberagaman sosial budaya berbasis <i>powtoon</i> dengan kemampuan afektif peserta didik		✓		

No	Aspek	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
		Kesesuaian media, media pembelajaran keberagaman sosial budaya berbasis <i>powtoon</i> dengan kemampuan psikomotor peserta didik	✓			
5	Penggunaan istilah dalam simbol	Ketetapan istilah pada media pembelajaran keberagaman sosial budaya berbasis <i>powtoon</i>		✓		
		Kejelasan penggunaan simbol pada pembelajaran keberagaman sosial budaya berbasis <i>powtoon</i>		✓		
Jumlah			36	15		

Komentar/Saran

.....

Rentang Nilai

$$N = \frac{\text{Nilai peroleh}}{\text{Nilai maksimum}} \times 100$$

$$N = \frac{51}{56} \times 100 = 91,07$$

Keterangan:

Materi Pembelajaran Keberagaman Sosial Budaya

1. Nilai 91-100 berarti amat baik atau LDTR (Layak Digunakan Tanpa Revisi)
2. Nilai 71-90 berarti baik atau LDDR (Layak Digunakan Dengan Revisi)
3. Nilai 61-70 berarti cukup baik atau RSDP (Revisi Sebagian Dari Produk)
4. Nilai kurang dari 61 berarti kurang atau RT (Revisi Total)

Medan, Agustus 2023

Ahli Bahasa



Drs. Charles Butar Butar, M.Pd

Lampiran 7

Uji Kelayakan Produk Oleh Ahli Bahasa

Nama Ahli Media	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Drs. Charles Butar-Butar.. M.Pd	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3
Jumlah	51													
Rata-Rata	3,64													
Presentasi	91 %													

No	Interval	Katagori
1	91 – 100	Sangat Baik
2	71 – 90	Bak
3	61 – 70	Cukup Baik
4	0 – 60	Kurang Baik

Jadi Hasilnya = 91 % (Sangat Baik)

Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* **Sangat Baik** digunakan untuk menunjang pembelajaran pada kelas V Mata Pelajaran Tematik.

Lampiran 8

Hasil Lembar Angket Pengembangan Media Video Animasi *Powtoon* Oleh Ahli Materi

Lembar Angket Pengembangan Media Video Animasi *Powtoon* Pada Materi Keberagaman Sosial Budaya Muatan PPKN dengan Penguatan Karakter Cinta Tanah Air di Sekolah Dasar Kelas V untuk Ahli Materi

Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Animasi *Powtoon* Pada Materi Keberagaman Sosial Budaya Muatan PPKN dengan Penguatan Karakter Cinta Tanah Air di Kelas V Sekolah Dasar

Sasaran Program : Siswa Kelas V SD Swasta Surya Bahagia

Penyusun : Winda Kurnianda

Validator : Rosliana Siregor, S.Pd

Tanggal : 08 Agustus 2023

Petunjuk :

Bapak/Ibu terhormat

Saya memohon bantuan bapak/ibu validator tentang “Pengembangan Video Animasi *Powtoon* Pada Materi Keberagaman Sosial Budaya Muatan PPKN dengan Penguatan Karakter Cinta Tanah Air di Kelas V Sekolah Dasar”. Aspek penilaian, saran dan koreksi dari bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih

A. Petunjuk Pengisian:

1. Lembar validasi instrumen ini di validasi oleh ahli materi
 2. Beri 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

B. Aspek Penilaian

Aspek Kelayakan Kualitas Strategi Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
1	Kelayakan Isi	Kejelasan tujuan pembelajaran		✓		
		Ketetapan cakupan materi	✓			
		Kebenaran konsep	✓			
		Kedalam Materi Pembelajaran	✓			
		Kesesuaian dengan kurikulum		✓		
		Ketetapan urutan materi pembelajaran	✓			
		Kualitas pendahuluan		✓		
		Kualitas penyajian materi	✓			

No	Aspek	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
2	Penyajian	Keterlibatan dan peran peserta didik dalam aktivitas belajar	✓			
		Kualitas umpan balik	✓			
		Waktu penyajian	✓			
		Kualitas soal-soal latihan		✓		
3	Kebahsaan	Keterceraan materi dan pemaparan logis		✓		
		Penggunaan bahasa	✓			
		Kemudahan pemahaman bahasa	✓			
4	Kegrafikan	Kualitas tampilan	✓			
		Ilustrasi dan animasi	✓			
Jumlah			48	15		

Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

Rentang Nilai

$$N = \frac{\text{Nilai peroleh}}{\text{Nilai maksimum}} \times 100$$

$$N = \frac{62}{68} \times 100 = 92\%$$

$$N = 68$$

Keterangan:

Materi Pembelajaran Keberagaman Sosial Budaya

1. Nilai 91-100 berarti amat baik atau LDTR (Layak Digunakan Tanpa Revisi)
2. Nilai 71-90 berarti baik atau LDDR (Layak Digunakan Dengan Revisi)
3. Nilai 61-70 berarti cukup baik atau RSDP (Revisi Sebagian Dari Produk)
4. Nilai kurang dari 61 berarti kurang atau RT (Revisi Total)

Medan, Agustus 2023

Ahli Materi

()
Rosliana Siregar, S.Pd

Lampiran 9

Uji Kelayakan Produk Oleh Ahli Materi

Nama Ahli Media	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Rosliana Siregar S.Pd	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4
Jumlah	63																
Rata-Rata	3,70																
Presentasi	92 %																

No	Interval	Katagori
1	91 – 100	Sangat Baik
2	71 – 90	Bak
3	61 – 70	Cukup Baik
4	0 – 60	Kurang Baik

Jadi Hasilnya = 92 % (Sangat Baik)

Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* **Sangat Baik** digunakan untuk menunjang pembelajaran pada kelas V Mata Pelajaran Tematik.

Lembar Angket Respon Siswa

Lembar Angket Pengembangan Media Video Animasi *Powtoon* Pada Materi Keberagaman Sosial Budaya Muatan PPKN dengan Penguatan Cinta Tanah Air di Sekolah Dasar Kelas V untuk Respon Siswa

Nama : Hafiza Hayu Lps tani
 Kelas : 5 SD
 Nama Sekolah : surya Bahagia

Pilih salah satu alternative jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda (√) pada jawaban yang anda pilih

- 5 = Sangat Setuju
 4 = Setuju
 3 = Kurang Setuju
 2 = Tidak Setuju
 1 = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan Angket	5	4	3	2	1
1.	Saya lebih suka belajar menggunakan media	√				
2.	Saya lebih bisa mengikuti belajar dengan baik tentang apa yang dijelaskan guru		√			
3.	Saya merasa cepat bosan apabila mengikuti belajar yang hanya mencatat dan mendengarkan saja tanpa ada pendekatan secara langsung		√			
4.	Belajar dengan metode ceramah membuat saya cepat bosan dan cenderung lebih suka berbicara dengan teman dibandingkan memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru	√				
5.	Saya lebih senang berdiskusi membahas tentang materi pelajaran dengan teman saya		√			
6.	Saya kurang biasa pahami dengan jenis materi yang disampaikan hanya dengan menggunakan metode ceramah saja tanpa ada contoh-contoh gambar video	√				

Lampiran 11

Uji Kelayakan Produk Menurut Siswa

No	Subjek Penelitian	Pertanyaan						Jumlah	Persen	Kategori
		1	2	3	4	5	6			
1	Subjek 1	5	5	5	5	3	5	28	93%	Sangat Baik
2	Subjek 2	5	4	5	5	4	5	28	93%	Sangat Baik
3	Subjek 3	5	4	4	5	5	5	28	93%	Sangat Baik
4	Subjek 4	5	5	5	5	4	4	28	93%	Sangat Baik
5	Subjek 5	5	4	5	5	4	5	28	93%	Sangat Baik
6	Subjek 6	5	4	4	5	4	5	27	90%	Sangat Baik
7	Subjek 7	4	5	5	5	5	4	28	93%	Sangat Baik
8	Subjek 8	5	4	4	5	4	5	27	90%	Sangat Baik
9	Subjek 9	5	4	4	5	4	5	27	90%	Sangat Baik
10	Subjek 10	5	5	5	5	5	4	29	97%	Sangat Baik
11	Subjek 11	5	5	4	4	4	3	25	83%	Baik
2	Subjek 12	3	5	5	5	4	5	27	90%	Sangat Baik
13	Subjek 13	4	5	4	4	4	5	26	80%	Baik
14	Subjek 14	5	4	4	4	4	4	25	82%	Baik
15	Subjek 15	4	5	5	4	5	4	27	90%	Sangat Baik
16	Subjek 16	3	5	4	5	5	5	27	90%	Sangat Baik
17	Subjek 17	4	5	3	5	5	5	27	90%	Sangat Baik
18	Subjek 18	5	5	5	4	5	5	29	96%	Sangat Baik
19	Subjek 19	3	5	4	4	4	5	25	83%	Baik
20	Subjek 20	5	5	5	5	4	4	28	93%	Sangat Baik
Jumlah								1,802	Sangat Baik	
Rata-rata								90,1		

Lembar Kepraktisan Pengembangan Media Video Animasi *Powtoon* Pada Materi Keberagaman Sosial Budaya Muatan PPKN dengan Penguatan Cinta Tanah Air di Sekolah Dasar Kelas V Oleh Guru

Penyusun : Winda Kurnianda

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama Guru : Rosliana Siregar, S.Pd

Pilih salah satu alternative jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda (v) pada jawaban yang anda pilih

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 =Kurang Setuju

2 =Tidak Setuju

1 =Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan Angket	5	4	3	2	1
1.	Media yang disajikan menarik secara visual	√				
2.	Gambar yang disajikan tidak pecah	√				
3.	Gambar yang disajikan dalam contoh sudah sesuai dengan materi pembelajaran	√				
4.	Media yang digunakan mudah untuk dioperasikan	√				
5.	Penggunaan media dapat meningkatkan berpikir kritis		√			
6	Saya ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran		√			
7	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar (KD)	√				
8	Penyampaian materi yang berurutan	√				
9	Dapat mempermudah dalam memahami pembelajaran	√				
10	Penggunaan media dapat menarik minat serta perhatian siswa	√				

Medan,....., 2023



Rosliana Siregar, S.Pd

Surat Izin Penelitian



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/1/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [f umsumedan](#) [@ umsumedan](#) [u umsumedan](#) [u umsumedan](#)

Nomor : 2848 /II.3-AU/UMSU-02/F/2023
 Lamp : ---
 Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 15 Muharram 1445 H
 02 Agustus 2023 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
 Kepala Sekolah SD Swasta Surya Bahagia
 di
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

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

Nama : **Winda Kurnianda**
 N P M : 1902090279
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : **Pengembangan Media Video Animasi Powtoon Pada Materi Keberagaman Sosial Budaya Muatan PPKn Dengan Penguatan Karakter Cinta Tanah Air di Kelas V Sekolah Dasar**

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
 Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Dekan

Dra. H. Syamsiyurnita, M.Pd
 NIDN 0004066701

****Pertinggal****



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Winda Kurnianda
NPM : 1902090279
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Tempat Tanggal Lahir : Medan, 16 April 1998
Alamat : Jl, Pelita No 8E Lk xxv Pulo Brayon Kota Medan
No. Hp : 0823-6259-2347
Email : windakurnianda48@gmail.com
Nama Ayah : Khairil Anwar
Nama Ibu : Rasmi Br Sinaga

Pendidikan

- | | |
|------------------------------------|------------------|
| 1. SD LAKSAMANA MARTADINATA MEDAN | Tamat Tahun:2012 |
| 2. SMP LAKSAMANA MARTADINATA MEDAN | Tamat Tahun 2014 |
| 3. SMA LAKSMANA MARTADINATA MEDAN | Tamat Tahun 2017 |



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

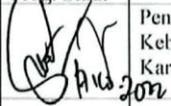
Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : WINDA KURNIANDA
 N P M : 1902090279
 Program Studi : Pendidikan GurunSekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 119

IPK = 3,75

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media Video Animasi <i>Powtoon</i> Materi Keberagaman Sosial Budaya PPKN dengan Penguatan Karakter Cinta Tanah Air di Kelas V Sekolah Dasar	
	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Snowball throwing</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Materi Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia di Kelas III SD	
	Pengembangan Media Engklek Kerjasama (ENKKER) Berbasis Pendidikan Karakter Dalam Muatan PPKN Kelas IV Sekolah Dasar	

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

Medan, 17, Oktober 2022

Hormat Pemohon,



Winda Kurnianda

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



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

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

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Winda Kurnianda
NPM : 1902090279
ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

“Pengembangan Media Video Animasi *Powtoon* Materi Keberagaman Sosial Budaya PPKN Dengan Penguatan Karakter Cinta Tanah Air Di Kelas V Sekolah Dasar”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai
Dosen Pembimbing : Karina Wanda, S.Pd., M.Pd

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

Medan, 21 Oktober 2022
Hormat Pemohon,



Winda Kurnianda

Dibuat Rangkap3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



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

Nomor : 2442 /II.3-AU//UMSU-02/ F/2022
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

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

Nama : **Winda Kurnianda**
N P M : 1902090279
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengembangan Media Vidio Animasi Powtoon Materi Keberagaman Sosial Budaya PPKN dengan Penguatan Karakter Cinta Tanah Air di Kelas V Sekolah Dasar

Pembimbing : **Karina Wanda, S.Pd.,M.Pd**

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

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 25Oktober 2023

Medan, 29 Rabi'ul Awwal 1444 H
25 Oktober 2022 M



Dibuat rangkap 5 (lima) :

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





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



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Winda Kurnianda
NPM : 1902090279
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Video animasi *Powtoon* Materi Keberagaman Sosial Budaya PPKN dengan Penguatan Karakter Cinta Tanah Air di Kelas V Sekolah Dasar.

Pada hari Senin, tanggal 03 April, tahun 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, April 2023

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas,

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

Dosen Pembimbing

Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi

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



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

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Senin Tanggal 03 April 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Winda Kurnianda
NPM : 1902090279
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Video animasi *Powtoon* Materi Keberagaman Sosial Budaya PPKN dengan Penguatan Karakter Cinta Tanah Air di Kelas V Sekolah Dasar.

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
	Perbaikan letak penulisan gambar Perbaikan mengenai penulisan judul dan suku kata yang kurang dalam judul

Medan, April 2023

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

Diketahui

Ketua Program Studi

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

Pembahas

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



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

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Senin, 03 April 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Winda Kurnianda
NPM : 1902090279
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Video Animasi *Powtoon* Materi Keberagaman Sosial Budaya PPKn dengan Penguatan Karakter Cinta Tanah Air di Kelas V Sekolah Dasar

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
	Perbaikan letak penulisan gambar Perbaikan mengenai penulisan judul dan perbaikan suku kata yang kurang dalam judul

Medan, Juli 2023

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

Diketahui

Ketua Program Studi

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

Pembimbing

Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Senin Tanggal 03 April 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Winda Kurnianda
NPM : 1902090279
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Video animasi *Powtoon* Materi Keberagaman Sosial Budaya PPKN dengan Penguatan Karakter Cinta Tanah Air di Kelas V Sekolah Dasar.

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

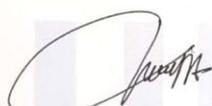
Hasil Seminar Proposal Skripsi

Disetujui

Disetujui dengan adanya perbaikan

Ditolak

Pembimbing



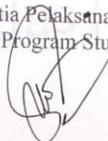
Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.

Pembahas



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

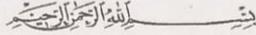
Panitia Pelaksana
Ketua Program Studi



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



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



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama : Winda Kurnianda
NPM : 1902090279
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Video Animasi *Powtoon* Materi Keberagaman Sosial Budaya PPKN Penguatan Karakter Cinta Tanah Air di Kelas V Sekolah Dasar.

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
07/01/2023	Acc Judul	3P
17/01/2023	Perbaikan Penulisan, spasi dan margin	3P
23/01/2023	Perbaikan isi, dan rumusan masalah	3P
06/02/2023	Perbaikan isi lampiran	3P
27/02/2023	Perbaikan kutipan	3P
08/03/2023	Perbaikan tabel	3P
13/03/2023	Acc Proposal	3P

Medan, 13 Maret 2023

Diketahui oleh:
Ketua Prodi

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

Dosen Pembimbing

Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.



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

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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

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

Nama Lengkap : Winda Kurnianda
NPM : 1902090279
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Video Animasi *Powtoon* pada Materi Keberagaman Sosial Budaya Muatan PPKn dengan Penguatan Karakter Cinta Tanah Air di Kelas V Sekolah Dasar

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Senin, tanggal 03, Bulan April, Tahun 2023.

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

Medan, Juli 2023

Ketua Program Studi

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



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Winda Kurnianda
NPM : 1902090279
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Video Animasi *Powtoon* pada Materi Keberagaman Sosial Budaya Muatan PPKn dengan Penguatan Karakter Cinta Tanah Air di Kelas V Sekolah Dasar

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

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

Medan, Juli 2023

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,

WINDA KURNIANDA

Medan, Juli 2023

Hal : Permohonan Riset

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

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamualaikum Wr. Wb.

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

Nama Lengkap : Winda Kurnianda
NPM : 1902090279
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Video Animasi *Powtoon* pada Materi Keberagaman Sosial Budaya Muatan PPKn dengan Penguatan Karakter Cinta Tanah Air di Kelas V Sekolah Dasar

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

Ketua Program Studi



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

****Pertinggal****

Winda Kurnianda : Pengembangan Media Video Animasi
Powtoon Pada Materi Keberagaman Sosial Budaya Muatan
PPKn Dengan Penguatan Karakter Cinta Tanah Air Di Kelas V
Sekolah Dasar

ORIGINALITY REPORT

14% SIMILARITY INDEX	14% INTERNET SOURCES	8% PUBLICATIONS	9% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	2%
2	jbasic.org Internet Source	1%
3	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
4	digilib.unimed.ac.id Internet Source	1%
5	repo.undiksha.ac.id Internet Source	1%
6	portafolioinfo.cnbv.gob.mx Internet Source	<1%
7	www.researchgate.net Internet Source	<1%
8	coek.info Internet Source	<1%

9	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	<1 %
10	digilib.esaunggul.ac.id Internet Source	<1 %
11	www.nafiriz.com Internet Source	<1 %
12	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	<1 %
13	jonedu.org Internet Source	<1 %
14	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
15	journal.um-surabaya.ac.id Internet Source	<1 %
16	Submitted to Universitas Islam Lamongan Student Paper	<1 %
17	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %
18	123dok.com Internet Source	<1 %
19	repositori.umsu.ac.id Internet Source	<1 %
20	journal.ilinstitute.com	

	Internet Source	<1 %
21	adoc.pub Internet Source	<1 %
22	repository.ummat.ac.id Internet Source	<1 %
23	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1 %
24	ejournal.mandalanursa.org Internet Source	<1 %
25	jurnal.unissula.ac.id Internet Source	<1 %
26	jurnal.peneliti.net Internet Source	<1 %
27	gammanatconference.unigal.ac.id Internet Source	<1 %
28	jptam.org Internet Source	<1 %
29	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	<1 %
30	www.ejurnalunsam.id Internet Source	<1 %
31	www.jiped.org Internet Source	<1 %

32	www.kompasiana.com Internet Source	<1 %
33	repository.unismabekasi.ac.id Internet Source	<1 %
34	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
35	vm36.upi.edu Internet Source	<1 %
36	download.garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	<1 %
37	repository.uhamka.ac.id Internet Source	<1 %
38	Submitted to Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Student Paper	<1 %
39	ejurnal-stitpringsewu.ac.id Internet Source	<1 %
40	Submitted to Universitas Bung Hatta Student Paper	<1 %
41	www.arlis.org Internet Source	<1 %
42	core.ac.uk Internet Source	<1 %

43	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
44	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	<1 %
45	docobook.com Internet Source	<1 %
46	Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II Student Paper	<1 %
47	ojs.unida.ac.id Internet Source	<1 %
48	repository.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %
49	Submitted to Syiah Kuala University Student Paper	<1 %
50	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1 %
51	www.ejournal.stitpn.ac.id Internet Source	<1 %
52	Submitted to Forum Komunikasi Perpustakaan Perguruan Tinggi Kristen Indonesia (FKPPTKI) Student Paper	<1 %

53	Farah Chalida Hanoum, Fajar Gumilang Kosasih, Ratna Tri Hari Safariningsih. "Pengaruh Pelatihan SDM dan Penempatan Kerja terhadap Kinerja Pegawai dengan Motivasi sebagai Variabel Intervening di PT Berkah Handelar Qualitama", Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal, 2022 Publication	<1 %
54	docplayer.info Internet Source	<1 %
55	repository.uma.ac.id Internet Source	<1 %
56	www.scribd.com Internet Source	<1 %
57	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1 %
58	fdocuments.es Internet Source	<1 %
59	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	<1 %
60	Ika Suryaningsih, Umil Muhsinin, Muhaiminah Jalal. "Penerapan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Mahadil Islamiyah	<1 %

Muaro Jambi", PRIMARY EDUCATION
JOURNAL (PEJ), 2021

Publication

61

digilib.uinsby.ac.id

Internet Source

<1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off