

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *POWTOON*
PADA SUBTEMA 3 MENYAYANGI TUMBUHAN DAN
HEWAN KELAS III SD PLUS DARUL ILMU MURNI
KECAMATAN NAMORAMBE**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari
Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

OLEH :

AHMAD FAUZI

1702090063



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

2022



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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Surat Pernyataan

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Ahmad Fauzi
NPM : 1702090063
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Dengan Judul Proposal : Pengembangan Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Subtema 2
Menyanyangi Tumbuhan Dan Hewan Di Kelas III Plus Darul Ilmi
Murni Kecamatan Namorambe

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Penelitian Yang Saya Lakukan Dengan Judul Di Atas Belum Pernah Di Teliti Di Falkultas Keguruan Dan Ilmu Keguruan Unuversitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan daripihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lan 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, 24 agustus 2022

Hormat saya
Yang membuat pernyataan



AHMAD FAUZI

BERITA ACARA

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



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 15 September 2022, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Ahmad Fauzi
NPM : 1702090063
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Video Animasi Berbasis *Powtoon* pada Subtema 3 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Kelas III SD Plus Darul Ilmi Murni Kecamatan Namorambe

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

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

Ketua



Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

PANITIA PELAKSANA



Sekretaris



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

ANGGOTA PENGUJI:

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

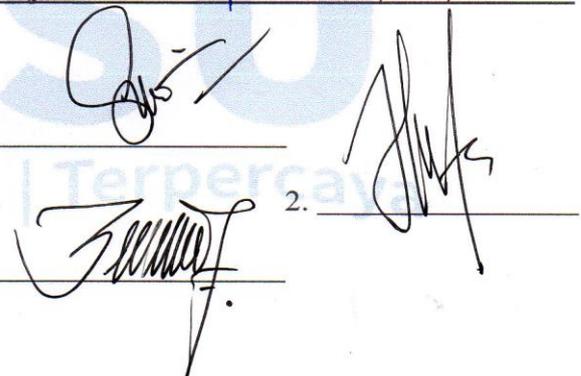
1.

2. Ismail Saleh Nst, S.Pd., M.Pd.

2.

3. Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd.

3.



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

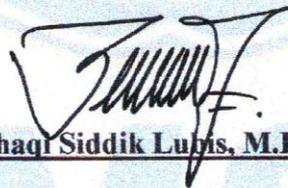
Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Ahmad Fauzi
NPM : 1702090063
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Video Animasi Berbais *Powtoon* pada Subtema 3
Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Kelas III SD Plus Darul Ilmi
Murni Kecamatan Namorambe

Sudah layak disidangkan.

Medan, Agustus 2022

Disetujui oleh:
Pembimbing

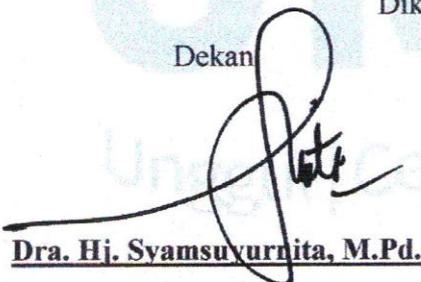


Baihaqi Siddik Lujis, M.Pd.

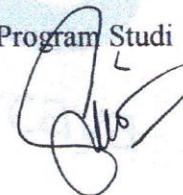
Diketahui oleh:

Dekan

Ketua Program Studi



Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.



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

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. W.

Dengan segala kerendahan hati penulis ucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah yang Maha Baik, sang pemberi nikmat yang luar biasa. Berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam penulis hadiahkan kepada Rasulullah SAW, sang guru sejati yang sangat diharapkan syafaatnya di yaumul akhir nanti. Adapun judul dari Skripsi ini adalah “Pengembangan Video Animasi Berbasis *Powtoon* Pada Subtema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Kelas III SD Plus Darul Ilmi Murni Kecamatan Namorambe”

Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada berbagai pihak yang telah memberi bantuan berupa arahan dan dukungan baik dukungan moril dan dukungan materil untuk menyelesaikan proposal ini. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

4. Bapak Mandra Saragih, M.Hum selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu Suci Perwitasari, S.Pd, M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Ismail Saleh Nst. S.Pd, M.Pd Selaku Seketaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I, M.Pd Selaku Dosen Pembimbing Skripsi, yang sudah meluangkan waktu, tenaga, dan fikiran kepada penulis.
8. Ibu Fitri Juliana, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Plus Darul Ilmi Murni Kecamatan Namorambe yang telah memberi izin observasi di sekolah tersebut, dan Ibu Samroh Tulaili Sitorus Pane, S.Pd dan Bapak Marayou Woles, S.PdI selaku guru kelas.
9. Ibunda Tercinta Alm. Sania Dan Ayahanda Tercinta Misnan Atas Do'a Dan Pengorbanan Untuk Merealisasikan Cita-Cita Penulis, Hanya Allah Yang Dapat Membalas Dengan Yang Lebih Baik.
10. Sahabatku Karmila yang telah sama-sama berjuang dan terus berada disamping penulis.
11. Teman-temanku Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar stambuk 2017 yang banyak memberikan banyak inspirasi dan motivasi.
12. Kakak, Abang dan Adik, Indriani, S.T, S.Pd, Elli Ramadhani. S.E, Akbar Ashari dan Nurul Fauziah Umry atas segala dukungan dan doa serta hiburan selama ini, sehingga skripsi ini berhasil diselesaikan.

Akhir kata penulis, semoga proposal skripsi ini dapat dilaksanakan dengan semestinya. Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Medan,24 Agustus 2022
Penulis

Ahmad Fauzi

ABSTRAK

Fauzi, Ahmad, 2017. *Pengembangan Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Subtema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Kelas III SD Plus Darul Ilmi Murni Kecamatan Namorambe*. 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 di dalam 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 sistematis model ini sederhana, sehingga sesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik dan bisa digunakan untuk mengembangkan bahan ajar pada pembelajaran di ranah kognitif, afektif dan psikomotorik yang sesuai dengan kurikulum K-13.

Hasil penelitian berdasarkan lima tahap. Lima tahap tersebut adalah pertama, berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang meliputi analisis kurikulum, materi pembelajaran dan karakteristik siswa. Kedua, Desain menjelaskan perslide dari desain *Powtoon* yang telah dibuat. Ketiga, Development berisi validitas yang dilakukan oleh 3 dosen ahli. Keempat, Implementasi melakukan uji coba produk baik untuk kelompok kecil juga untuk kelompok besar. Kelima, Evaluasi adalah melakukan uji coba lapangan yang sesungguhnya.

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

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGHANTAR.....	i
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Kerangka Teori.....	11
1. Hakikat Pengembangan Media Belajar Video Animasi <i>Powtoon</i>	11
2. Media Pembelajaran Audio Visual	18
3. Perangkat Lunak Pendukung Pengembangan Media.....	30
B. Penelitian yang Relevan.....	25
C. Kerangka Konseptual	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	32
B. Sasaran Produk yang Dihasilkan	32
C. Desain Penelitian.....	32
D. Prosedur Pengembangan.....	36

E. Rancangan Uji Coba Produk.....	39
F. Teknik Pengumpulan Data	42
G. Teknik Analisis Data	46
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	48
A. Deskripsi Penelitian	48
1. Analisis	48
2. Desain	55
3. Development	58
4. Implementasi	62
5. Evaluasi	65
B. Pembahasan Penelitian	66
C. Keterbatasan Penelitian	68
BAB V PENUTUP	69
A. Simpulan	69
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA.....	71
LAMPIRAN.....	73

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 3.1 Kisi-kisi instrumen penelitian tentang kualitas materi pembelajaran, sistem penyampaian belajar, oleh ahli materi sub materi 2 menyangi hewan dan tumbuhan.....	43
Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen penelitian tentang kualitas pemograman, Kualitas teknis atau tampilan media pembelajaran oleh Ahli Media.....	44
Tabel 3.3 Kisi-kisi instrumen penelitian tentang kualitas bahasa oleh ahli Bahasa.....	45
Tabel 3.4.Kriteria Penilaian.....	47
Tabel 4.1 Ringkasan hasil validasi ahli desain media	60
Tabel 4.2 Ringkasan hasil validasi ahli bahasa	61
Tabel 4.3 Angket responden siswa pada kelompok kecil	62
Tabel 4.4 Hasil penilaian uji coba kelompok besar	64

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Tampilan Interface <i>Powtoon</i>	21

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kesadaran akan kebutuhan pendidikan sekarang cenderung meningkat. Pendidikan secara universal dapat dipahami sebagai upaya pengembangan potensi secara utuh dan penanaman nilai-nilai sosial budaya yang diyakini oleh sekelompok masyarakat agar dapat mempertahankan hidup dan kehidupan secara layak. Pendidikan sebagai salah satu instrumen utama dalam pengembangan sumber daya manusia dengan multi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan menghendaki perencanaan dan pelaksanaan yang matang agar hasil yang diharapkan tercapai secara maksimal. Hal ini senada dengan (UUSPN No. 20 Tahun 2003 Pasal 1) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara, dalam proses pembelajaran, guru memiliki peranan penting.

Guru dituntut untuk profesional dalam menjalankan tugasnya. Kemampuan profesional guru adalah salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh guru. Seperti yang tertulis dalam Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pasal 10 ayat 1 yang menyatakan bahwa kompetensi guru sebagaimana dimaksud dalam pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Menilik pada kompetensi profesional yang

harus dimiliki guru, maka setiap guru berkewajiban untuk menyusun perangkat pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik yang dimiliki peserta didiknya.

Perangkat pembelajaran yang disusun dan dikembangkan hendaknya mampu meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam hal belajar. Dalam kurikulum 2013, perangkat pembelajaran terdiri dari beberapa hal diantaranya Kalender Pendidikan, Silabus, RPP, LKPD, instrumen penilaian, buku materi ajar, media pembelajaran dan lain sebagainya. Agar proses pembelajaran berjalan lancar, maka semua elemen itu hendaknya mampu dilengkapi oleh guru. Menurut Simanungkalit (2016: 41) guru menganggap perencanaan pembelajaran hanya sekedar persyaratan. Padahal, perangkat pembelajaran adalah tonggak awal untuk menghasilkan pembelajaran yang bermutu. Siswanto (2014: 4) Menyatakan bahwa kompetensi pedagogik dan profesional pendidik masih rendah. Masalah yang muncul dari aspek pedagogis adalah kemampuan menyusun rencana pembelajaran dengan strategi pembelajaran yang dikemas dalam bahan pengajaran masih cenderung kurang variatif dan efektif.

Siti Aisyahi (2020). Menyatakan bahan pengajaran sebagai berikut:

Bahan pengajaran adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari peserta didik dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan, serta nilai dan sikap.

Belum lagi saat ini pembelajaran harus dilaksanakan secara *online* yang membuat siswa harus belajar dari rumah, hal ini disebabkan oleh keadaan di seluruh dunia termasuk Indonesia yang sedang mengalami kondisi kurang baik, hal ini disebabkan oleh virus berasal dari Wuhan, China yang dinamakan dengan Covid-19. Dengan melihat kondisi ini pemerintah mengeluarkan surat edaran No

15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19) yang mewajibkan sekolah untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh. (Kemendikbud, 2020)

Dengan demikian untuk memutus mata rantai penyebaran ini dari sektor Pendidikan, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menerapkan peraturan dengan menetapkan metode dan media pelaksanaan belajar dari rumah yang dilaksanakan dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang dibagi ke dalam 2 (dua) pendekatan: 1. pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (daring), 2. pembelajaran jarak jauh luar jaringan (luring). Dalam pelaksanaan PJJ, satuan pendidikan dapat memilih pendekatan (daring atau luring atau kombinasi keduanya) sesuai dengan ketersediaan dan kesiapan sarana dan prasarana yang dapat digunakan berbagai instansi pendidikan. (Kemendikbud, 2020).

Dari permasalahan di atas dapat dilihat bahwa guru sebagai pendidik masih kurang terlibat aktif didalam penyusunan perangkat pembelajaran. Padahal menyusun perangkat pembelajaran merupakan kewajiban yang harus dilaksanakan oleh guru.

Media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa. Jadi dari berbagai pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa media adalah

perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses berkomunikasi antara pemberi informasi dan penerima pesan. Media bisa berupa video, gambar, buku, teks, maupun televisi. Media juga dapat

berfungsi sebagai sarana komunikasi, sarana untuk mengungkapkan pendapat, membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, sebagai sarana untuk relaksasi atau hiburan, sebagai sarana komunikasi sosial, dan juga sebagai sarana kendali atau pengawasan bagi masyarakat (Fatria 2017 : 136).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Plus Darul Ilmi Murni Kecamatan Namorambe ditemukan beberapa hal yang menjadi permasalahan peserta didik maupun guru. Guru dalam memberikan materi pembelajaran masih kurang maksimal. Keterbatasan sarana dan prasana merupakan salah satu penyebabnya. Penggunaan media pembelajaran tematik yang diberikan oleh guru seperti penggunaan *Power Point* sebagai penyampaian materi tematik terkadang tidak terlaksana karena sarana yang diberikan oleh pihak sekolah kurang memadai seperti infokus yang masih terbatas jumlahnya sehingga pemakaiannya dilakukan secara bergilir. Selain itu, perangkat pembelajaran tematik yang disediakan guru juga tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik, dan kemampuan peserta didik. Contohnya seperti Guru dalam melaksanakan proses pembelajarannya tidak sesuai dengan langkah-langkah yang ada di RPP. Umumnya para guru tidak membuat media belajar sendiri melainkan mengambilnya dari sumber internet. Selain itu, media belajar yang didapat peserta didik juga tidak sama dengan karakteristik peserta didik karena media belajar yang diterima tidak dibuat sendiri oleh guru melainkan diambil dari internet. Sehingga tujuan pembelajaran yang dibuat oleh guru tidak tersampaikan kepada peserta didik. Faktor ini menjadi salah satu penyebab hasil

belajar peserta didik rendah. Faktor lainnya adalah kemampuan pemecahan masalah peserta didik .

Berdasarkan hasil observasi juga diperoleh informasi dari angket kebutuhan media guru sebagai berikut:

Tabel 1.1. Analisis Kebutuhan media untuk guru

No	Jenis Informasi	Jawaban			Skala %	
		Ya	Tidak	Jlh	Ya	Tidak
1.	Guru sudah pernah membuat media pembelajaran	8	2	10	80,00%	20,00%
2.	Media yang dibuat oleh guru sudah efektif	8	2	10	80,00%	20,00%
3.	Karena keterbatasan akses internet siswa, guru membutuhkan media pembelajaran yang tetap dapat diakses secara online, untuk mempermudah penyampaian materi kepada siswa secara daring	10	-	10	100%	
4.	Guru membutuhkan pengembangan media pembelajaran	10	-	10	100%	
5.	Pembuatan media sudah sesuai dengan Langkah-langkah pembelajaran	10	-	10	100%	
6.	Media Video animasi <i>Powtoon</i> belum pernah dikembangkan	10	-	10	100%	
7.	Guru membutuhkan media Video animasi <i>Powtoon</i> untuk meningkatkan keaktifkan belajar siswa	10	-	10	100%	

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa, angket kebutuhan media yang penulis sebar terhadap 10 (Sepuluh) orang guru mata pelajaran tematik di SD Plus Darul Ilmi Murni Kecamatan Namorambe menyatakan yang pertama bahwa, delapan dari sepuluh orang guru sudah pernah membuat media pembelajaran, pada jenis informasi yang ketiga delapan dari sepuluh orang guru yang sudah pernah membuat media namun ada guru yang merasa kurang efektif media yang sudah dibuat oleh beliau, ini menandakan bahwa masih terdapat beberapa faktor yang harus diperhatikan guru dalam proses belajar.

Pada jenis informasi yang ketiga, semua guru sepakat membutuhkan media pembelajaran yang dapat diakses secara online agar mempermudah penyampaian materi kepada siswa secara daring. Untuk informasi yang keempat, kesepuluh guru sepakat agar dikembangkannya sebuah media baru untuk pembelajaran tematik, demi tercapainya tujuan pembelajaran. Pada informasi kelima, kesepuluh guru sepakat pembuatan media sudah sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran, sehingga guru dapat menyelaraskan dengan proses pembelajaran di kelas. Pada jenis informasi keenam, para guru belum pernah mengembangkan media video animasi *Powtoon* khususnya untuk pembelajaran tematik, dan yang terakhir kesepuluh guru menyatakan bahwa mereka membutuhkan pengembangan media Video animasi *Powtoon* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Dari hasil observasi tersebut juga diketahui bahwa ketika siswa diberikan media belajar seperti Power Point sederhana, siswa merasa bosan dan kurang bersemangat dalam proses belajar, dari obsevasi tersebut juga diketahui bahwa siswa belum mampu untuk menganalisa pembelajaran dengan baik. Selain itu,

peserta didik belum tau cara menyelesaikan permasalahan tematik dalam pembelajaran. Hal ini terjadi karena peserta didik masih kurang melakukan latihan mengerjakan soal-soal tematik. Dilihat dari media yang digunakan oleh guru selama ini, media tersebut kurang efektif, sehingga belum dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dimana masih banyak yang nilainya masih di bawah rata-rata.

Berdasarkan masalah dan dampaknya di atas perlunya dilakukan pengembangan media, peneliti akan mengembangkan media video animasi berbasis *Powtoon*, dimana media berbasis video yang praktis dan mudah dibuat saat ini adalah media *Powtoon*. Media *Powtoon* lebih mudah digunakan, guru tidak harus menguasai aplikasi tertentu, tetapi hanya membuatnya melalui *website* saja. Guru juga bisa membuat presentasi yang lebih hidup dengan berbagai animasi yang sudah ada di *Powtoon*. Menggunakan media *Powtoon*, siswa bisa lebih mengenal secara dalam bagaimana menyayangi tumbuhan dan hewan.

Dengan demikian, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Animasi Berbasis *Powtoon* Pada Subtema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Kelas III SD Plus Darul Ilmi Murni Kecamatan Namorambe”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka identifikasi masalah-masalah tersebut yaitu:

1. Masih kurangnya sarana dan prasarana di sekolah dalam mendukung pembelajaran, LCD/proyektor, jaringan internet dan lain-lain.

2. Pengetahuan siswa tentang Subtema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan masih rendah.
3. Proses pembelajaran tematik cenderung berpusat hanya pada guru.
4. Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar tematik.
5. Penggunaan media pembelajaran di sekolah masih kurang pada implementasi penggunaan teknologi.
6. Media pembelajaran yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran masih kurang atau masih sedikit.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk video animasi.
2. Materi pembelajaran meliputi Subtema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan video animasi berbasis *Powtoon* pada Pada Subtema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Kelas III SD Plus Darul Ilmi Murni Kecamatan Namorambe?
2. Bagaimana kelayakan video animasi berbasis *Powtoon* pada Pada Subtema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Kelas III SD Plus Darul Ilmi Murni Kecamatan Namorambe?

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Untuk Mengetahui cara mengembangkan video animasi berbasis *Powtoon* pada Pada Subtema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Kelas III SD Plus Darul Ilmi Murni Kecamatan Namorambe?
2. Untuk Mengetahui kelayakan video animasi berbasis *Powtoon* pada Pada Subtema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Kelas III SD Plus Darul Ilmi Murni Kecamatan Namorambe?

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini ialah :

F.1.a Manfaat teoritis

Adapun manfaat teoritis penelitian ini yaitu:

1. Menambah pengetahuan tentang video animasi.
2. Bagi siswa dapat menambah pemahaman mengenai pembelajaran tematik.
3. Sebagai bahan masukan bagi penulis, untuk menambah wawasan mengenai pengembangan media animasi berbasis *Powtoon*.
4. Hasil penelitian ini dapat digunakan dalam bahan penelitian yang relevan untuk penelitian selanjutnya.

F. 1.b Manfaat Praktis:

Adapun manfaat teoritis penelitian ini yaitu:

1. Siswa bisa memberikan respon dan dampak positif terhadap pengembangan perangkat pembelajaran tematik pada Subtema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan.

2. Bagi siswa dapat meningkatkan hasil belajar tematik pada Subtema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan.
3. Guru menjadi acuan dalam mengembangkan perangkat pembelajaran tematik.
4. Sekolah dapat mempertimbangkan penggunaan media berbasis teknologi dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran tematik.
5. Peneliti lain dapat mengetahui secara langsung permasalahan pembelajaran tematik yang ada di kelas. Selain itu, bisa menambah pengetahuan dan pengalaman dalam meningkatkan profesionalitas sebagai pendidik.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Hakikat Pengembangan Media Belajar Video Animasi *Powtoon*

a. Defenisi Pengembangan

Menurut KBBI pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan. Dalam segi bahasa, pengembangan adalah upaya meningkatkan mutu bahasa agar dapat dipakai untuk berbagai keperluan dalam kehidupan masyarakat modern. Dalam segi masyarakat, pengembangan adalah proses kegiatan bersama yang dilakukan oleh penghuni suatu daerah untuk memenuhi kebutuhan. Menurut Undang – Undang Republik Indonesia No. 18 Tahun 2002 pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi baru.

Sugiyono (2019) menyatakan bahwa metode R&D penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk dapat menguji keefektifan produk tersebut.

Menurut Sujadi dalam (Tatik Sutarti dan Edi Irawan, 2017:6) Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk

mengembangkan suatu produk baru. Menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat di pertanggungjawabkan.

Menurut Iskandar Wiyokusumo dalam Afrilianasari (Eunike Awalla,

Femmy M.G Tulusan dan Alden Laloma, 2018) Pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur, dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan kemampuan sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri ke arah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal dan pribadi mandiri

Penelitian dan pengembangan secara umum berlaku secara luas pada istilah-istilah tujuan, personal, dan waktu sebagai pelengkap. Produk-produk dikembangkan untuk mengetahui kebutuhan-kebutuhan tertentu dengan spesifikasi yang detail. Ketika menyelesaikan, produk dites lapangan dan direvisi sampai suatu tingkat efektivitas awal tertentu dicapai. Walaupun siklus penelitian dan pengembangan sesuatu yang mahal, tetapi menghasilkan produk berkualitas yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan bidang pendidikan. Pengelola sekolah merupakan konsumen dari usaha penelitian dan pengembangan, yang mungkin untuk pertama kalinya menyadari pentingnya nilai penelitian pendidikan.

b. Pengembangan Media

Penelitian dan pengembangan lebih dikenal dengan istilah *Research and Developmnet* (R&D). Menurut Sugiyono (2015:200) model penelitian pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation).

Sugiyono (2019) juga berpendapat bahwa penelitian dan pengembangan sendiri dilakukan berdasarkan suatu model pengembangan berbasis industri, yang temuan-temuannya dipakai untuk mendesain produk dan prosedur, yang kemudian secara sistematis dilakukan uji lapangan dievaluasi, disempurnakan untuk memenuhi kriteria keefektifan, kualitas, dan standar tertentu. Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*) seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran dikelas atau dilaboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data. Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan lebih kepada desain atau rancangan, bisa berupa model desain dan desain bahan ajar, misalnya media pembelajaran.

Media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan. Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', atau, 'pengantar' (Arsyad, 2019). Media juga merupakan komponen Sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan warga belajar yang dapat merangsang warga belajar untuk belajar. Di lain pihak, *National Education Association* memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik

tercetak maupun audio-visual dan peralatannya; dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar atau dibaca (Arsyad, 2019).

Sementara itu Mudlofir & Rusydiyah (2019:124) merupakan perantara pesan dari pengirim ke penerima berbentuk cetak maupun non cetak sehingga penerima memiliki motivasi belajar untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Media menurut Astuti (2017) artinya alat yang fungsi serta kegunaannya untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran bertujuan memudahkan proses belajar di kelas, meningkatkan efisiensi serta membantu konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya (Sadiman, 2014). Media pembelajaran menurut Tambunan & Purba (2017) merupakan semua alat dan benda untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran dari pendidik untuk peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara untuk merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian peserta didik pada saat proses pembelajaran (Sadiman dkk, 2018). Media pembelajaran menurut peneliti adalah alat bantu yang digunakan untuk memudahkan penyampaian informasi dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan beberapa uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi (materi pembelajaran) serta sebagai perangsang peserta didik dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari guru (sumber) menuju siswa (penerima). Fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran.

Arsyad (2019) mengemukakan 4 fungsi media pembelajaran yaitu a) fungsi atensi menarik dan mengarahkan perhatian siswa; b) fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkatan kenikmatan siswa ketika belajar; c) fungsi kognitif; d) fungsi kompensatoris media pembelajaran membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Nasution (dalam Nurrita, 2018) juga berpendapat bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa adalah sebagai berikut :

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik;
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata – mata komunikasi verbal melalui penuturan kata – kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran;
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain – lain.

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Wina sanjaya (2014) menjabarkan beberapa fungsi tersebut dalam beberapa jenis yaitu:

1. Fungsi komunikatif.

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.

2. Fungsi motivasi.

Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah belajar siswa.

3. Fungsi kebermaknaan.

Melalui penggunaan media, pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan menciptasebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.

4. Fungsi penyamaan persepsi.

Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.

5. Fungsi individualitas.

Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Menurut pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran harus dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran, karena media sebagai alat komunikasi guru dan siswa dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berpengaruh terhadap kegiatan belajar mengajar di sekolah, sehingga media pembelajaran yang digunakan harus mengikuti kebutuhan proses pembelajaran, media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, secara umum dapat dibagi menjadi beberapa jenis: (Satrianawati, 2018:10)

1) Media visual: media yang bisa dilihat. Media ini mengandalkan indera

penglihatan. Contoh: media foto, gambar, komik, gambar tempel, poster,

majalah, buku, miniature, alat peraga dan sebagainya

2) Media audio: media yang bisa didengar. Media ini mengandalkan indera telinga sebagai salurannya. Contohnya: suara, music dan lagu, alat music, siaran radio,

dan kaset suara atau CD, dll

3) Media audio visual: media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan.

Media ini menggerakkan indera pendengaran dan penglihatan

secara

bersamaan. Contohnya: media drama, pementasan, film, televisi dan media yang

sekarang menjamur yaitu VCD 4) Multimedia: semua jenis media yang

terangkum menjadi satu. Contohnya: internet, belajar dengan menggunakan

media internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk

pembelajaran jarak jauh.

Sedangkan Arsyad (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu a) media hasil teknologi cetak; b) media hasil teknologi audio-visual; c) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer; d) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

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.

2. Media Pembelajaran Audio Visual

Media pembelajaran audio-visual merupakan media baik *software* maupun *hardware* yang mampu menyampaikan pesan pembelajaran secara auditif dan visual. Media audio visual adalah perantara atau penyampai pesan pembelajaran

yang mengandung komponen visual dan suara, sehingga tidak dapat dipungkiri jika terkadang media audio visual dimasukkan ke kelompok multimedia. Lebih jelasnya kita pahami pengertian media pembelajaran audio visual dibawah ini.

1) Pengertian Media Pembelajaran Audio-Visual dan Jenisnya

Menurut Andayani (2014, hlm.52) “media audio visual merupakan kombinasi dari media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang dengar yang menjadikan penyajian isi tema. Selanjutnya menurut Wati (2016, hlm. 44-

45) mendefinisikan media audio visual adalah Sebuah alat bantu yang dipergunakan dalam pembelajaran untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menyampaikan pengetahuan, sikap, dan ide dalam pembelajaran. Rahma, dkk (2020, hlm. 106) dalam jurnal internasionalnya menjelaskan bahwa audio-visual media is a tool that can be seen by students and can be touched by students. Audio-visual media also involves two human senses, namely the sense of hearing and sense of sight that takes place simultaneously. Audiovisual media can also be in the form of images, videos, graphics and sounds that can facilitate students in receiving learning material. Yang artinya media audio visual adalah alat yang bisa dilihat oleh siswa dan bisa tersentuh oleh siswa. Media audio-visual juga melibatkan dua indera manusia yaitu indera pendengaran dan indera penglihatan yang terjadi secara bersamaan. Media audiovisual juga bisa berupa gambar, video, grafik dan suara itu dapat memudahkan siswa dalam menerima materi pembelajaran. Jadi dari berbagai pendapat ahli, pengertian media pembelajaran audiovisual adalah media yang memuat dua aspek yaitu aspek audio dan aspek visual yang

dikemas menjadi satu dalam penyajiannya. Bentuk media audio-visual antara lain bentukan media visual gerak dan bersuara seperti film, TV, video.

2) Nilai Edukatif Media Pembelajaran Video

Peserta didik lebih tertarik dengan media video daripada menggunakan media visual (teks maupun foto). (Batubara, dkk 2017: 48). Menurut Daryanto (2012: 87) video merupakan sesuatu yang dapat mengirimkan sinyal audio yang dipadukan dengan gambar secara sekuensial. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. (Sadiman, dkk 2018: 74). Jadi dapat disimpulkan bahwa video merupakan sebuah media yang menyampaikan informasi secara audio visual dengan memberikan suatu pengalaman yang tidak terduga kepada peserta didik terhadap suatu materi pembelajaran. Selanjutnya menurut Sadiman dalam (Triswadani, 2018, hlm. 30) dalam penelitiannya menyatakan video adalah media audio visual yang menampilkan gambar dan suara. Pesan yang disajikan bisa berupa fakta (kejadian, peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. Jadi media audio-visual memiliki beberapa fungsi dan nilai-nilai edukatif seperti media pembelajaran yang lainnya, karena media audio-visual memiliki aspek ganda yang tidak dimiliki oleh media lainnya, yakni aspek audio dan aspek visualnya. Sehingga jika media audio-visual digunakan sebagai media pembelajaran dalam pelajaran tematik maka dalam submateri 2 hanya ada dibayang-bayang siswa bisa

divisualkan secara nyata untuk mendukung pemahaman mereka dalam menangkap materi yang diajarkan oleh guru.

3. Perangkat Lunak Pendukung Pengembangan Media

1) Pengertian *Powtoon*

Perkembangan teknologi komputer yang memungkinkan penyajian 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.

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.

Berdasarkan penjelasan diatas, dikatakan bahwa media *Powtoon* bisa memberikan inovasi terbaru dalam media pembelajaran, karena pembelajaran khususnya untuk sosiologi itu masih susah dalam pembuatan medianya.



Gambar 1 Tampilan Interface Powtoon

Sumber dari: Rushinformation.com

2) Manfaat Media Powtoon

Manfaat Media Pembelajaran *Powtoon*, yaitu

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b) 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 proyektor mikro, 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 disajikan dengan 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.

3) Kekurangan dan Kelebihan Media Pembelajaran *Powtoon*

Di dalam setiap media pembelajaran pasti mempunyai kekurangan dan kelebihan, adapun kekurangan dan kelebihan media pembelajaran *Powtoon* sebagai jenis media pembelajaran Audio-visual yakni;

1. Kekurangan Media *Powtoon*

Kekurangan Media *Powtoon* dalam pembelajaran adalah

- a) Ketergantungan pada ketersediaan dukungan sarana teknologi harus disesuaikan dengan system 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 *Powtoon*

Kelebihan Media *Powtoon* dalam pembelajaran adalah

- 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. Sebaliknya jika dilihat dari

kelebihannya, media *Powtoon* ini sangatlah inovasi dalam pembelajaran, karena lebih interaktif, lebih variatif dengan berbagai macam animasinya serta memotivasi siswa untuk lebih mudah menerima materi yang disajikan atau diberikan oleh guru.

4) 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. Misalnya saja *Powtoon* dan mungkin juga masih banyak lagi software yang digunakan untuk presentasi yang belum kita ketahui.

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.

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 *eye-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 mengajar.

B. Penelitian Relevan

1. Niken Henu Jeningtyas (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “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. 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 t tabel = 2,119. Karena t hitung \geq t tabel maka hipotesis (H_a) diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi pembelajaran ini efektif digunakan dalam pembelajaran.

3. Nurdiansyah, E. dkk (2018) dengan judul penelitian Pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan menyatakan bahwa Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan di Universitas Sriwijaya. Data dikumpulkan melalui teknik dokumentasi, angket, observasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan ialah analisis data deskriptif kuantitatif. Selain data hasil studi pendahuluan, data angket yang berkaitan dengan validitas produk juga dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif. Hasilnya, Media pembelajaran berbasis *Powtoon* ini valid sesuai pendapat dari para ahli, dan praktis dalam penerapannya dan berefek potensial dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi perkuliahan.
4. Wulandari, dkk (2020) dengan judul penelitian 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.
5. Basriyah, dkk (2018) dengan judul penelitian “Pengembangan Video Animasi Berbasis *Powtoon* Untuk Model Pembelajaran Flipped Classroom Pada Materi

Termodinamika” menyatakan bahwa hasil penilaian dari 30 peserta didik secara keseluruhan yakni 85.35% dan dari validator mendapatkan skor rerata 83.50 % sehingga dapat dikatakan bahan ajar dengan video *Powtoon* ini layak digunakan ke siswa sebagai bahan ajar. selain itu video animasi berbasis *Powtoon* ini juga dapat digunakan sebagai media untuk membuat video dari materi lainnya.

6. Putri, Febrini (2021) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi” menyatakan bahwa (1) Pengembangan media pembelajaran *Powtoon* mendapatkan persentase 81.4% (Layak). (2) Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan perolehan skor nilai minimal 73 dan nilai maksimal 100. Dengan uji gain menyebutkan bahwa 13 peserta didik dengan memperoleh kriteria nilai tinggi dan 7 peserta didik memperoleh kriteria nilai sedang. (3) Mendapatkan persentase sebesar 97.7% (Sangat Layak) pada respon peserta didik. Dengan demikian, dapat dinyatakan media pembelajaran *Powtoon* layak untuk digunakan dalam pembelajaran ekonomi.
7. Andrianto (2018) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Negosiasi Terhadap Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Tarakan menyatakan bahwa hasil penelitian dari validasi media pembelajaran animasi melalui angket oleh pakar materi mendapat 90% yang diperoleh dari 3 indikator pokok penilaian yaitu kesesuaian materi dengan KD, keakuratan materi, dan penyajian pendukung. Pakar bahasa mencapai 88% yang diperoleh dari 10 indikator penilaian dan dinyatakan sangat layak, pakar desain mencapai 83%

dikategorikan sangat layak, angket tanggapan dari guru terhadap media pembelajaran animasi berbasis *Powtoon* sebesar 83% dinyatakan sangat praktis, dan tanggapan siswa mencapai 97% dan juga dinyatakan sangat efektif. Uji coba produk yang dikembangkan dilaksanakan di SMA Negeri 2 Tarakan. Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi teks negosiasi.

8. Raihanati, dkk (2020) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual *Powtoon* Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV” menyatakan bahwa media audio visual *Powtoon* berbasis kontekstual dinyatakan “sangat layak” oleh ahli media dengan persentase 84% dan ahli materi 82% yang termasuk dalam kategori “sangat layak” serta respon yang diberikan peserta didik mendapatkan persentase 96,7% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media audio visual *Powtoon* berbasis kontekstual “sangat layak” digunakan dalam pembelajaran IPS pada materi kegiatan ekonomi.
9. Lestari, Dwi Novita, dkk (2018) dengan judul penelitian 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 materi,

desain 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.

10. Sutarsih, Widia Astutik (2018) dengan judul Pengembangan Rancangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Materi Teks Prosedur Kelas VII di SMP Negeri 3 Melati menyatakan bahwa Penelitian ini bertujuan untuk: mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada materi kelas VII SMP. Subjek pada penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, ahli pengajaran (guru), dan siswa SMP kelas VII C. Teknik dan instrumen pengumpulan data menggunakan Skala Like. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (RnD). Metode penelitian menggunakan model pengembangan RnD (Research and Development) yaitu model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari 1) analysis, 2) design, 3) development, 4) implementation, dan 5) evaluation.

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 2 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, gambar eye-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. 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 bosan memperhatikan guru yang sedang mengajar.

Menggunakan media *Powtoon* ini, siswa akan diberikan materi dengan bentuk audiovisual dengan animasi yang menarik, sehingga siswa tidak akan bosan dalam mendengarkan materi yang disajikan oleh guru. Fitur yang ada di dalam media *Powtoon* ini juga akan membuat siswa lebih aktif dan interaktif. Penggunaan media *Powtoon* sebagai media pembelajaran dapat didukung sumber belajar lain ataupun media lain. Sumber belajar maupun media yang variatif akan memberikan kekayaan intelektual yang lebih baik bagi siswa. Peranan media *Powtoon* yang dikembangkan pada dasarnya sebagai alternatif media pembelajaran sub materi 2 yang lebih menarik bagi siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Plus Darul Ilmi Murni yang beralamat di Jalan Karya Jaya Ujung, Desa Deli Tua, Kecamatan Namorambe, Kab. Deli Serdang Prov. Sumatera Utara. Penelitian akan dilakukan pada bulan Juni 2022.

B. Sasaran Produk yang Dihasilkan

Sasaran Produk yang akan dihasilkan adalah berupa media belajar berbentuk video animasi dengan sasaran pengguna siswa kelas III di SD Plus Darul Ilmi Murni Kecamatan Namorambe, dengan format aplikasi berbentuk mp4 yang dikemas dalam bentuk file.

C. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan (research and development) merupakan metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2018: 407). Menurut Sugiyono (2015:200) model penelitian pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation). Menurut Sujadi dalam (Tatik Sutarti dan Edi Irawan, 2017:6) Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru. Menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat di pertanggungjawabkan. Jadi penelitian pengembangan

merupakan metode untuk menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada serta menguji keefektifan produk tersebut.

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:

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.

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.

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*.

D. Prosedur Pengembangan

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 mendefinisikan syarat-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. Standar kompetensi dinyatakan dalam Rencana Pelaksanaan 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 mencapai 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,

- 4) mengidentifikasi dan menentukan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang disyaratkan,
- 5) menentukan judul Media video animasi yang akan ditulis,
- 6) mengumpulkan data, buku-buku dan sumber-sumber lainnya yang dapat digunakan sebagai referensi dan relevansi dalam pembuatan media video animasi.

c. Menyusun Draft

Penyusunan draft merupakan kegiatan menyusun dan mengorganisasi materi pembelajaran untuk mencapai sebuah standar kompetensi atau kompetensi dasar menjadi sebuah kesatuan yang tertata secara sistematis. Draft media adalah bagian dari perencanaan Media video animasi yang memungkinkan untuk dilakukan revisi berdasarkan kegiatan validasi dan uji coba yang dilakukan. Langkah-langkah penyusunan draft media video animasi antara lain:

- 1) menetapkan judul Media video animasi yang akan diproduksi,
- 2) menetapkan tujuan akhir Media video animasi yaitu kompetensi utama yang harus dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan media video animasi
- 3) menetapkan kompetensi spesifik yang akan menunjang kemampuan atau kompetensi utama, biasanya dikatakan sebagai tujuan
- 4) menetapkan kerangka modul atau garis-garis besar modul,
- 5) mengembangkan materi yang telah dirancang dalam kerangka,
- 6) memeriksa ulang draft yang telah dihasilkan.

2. Tahap Pengembangan

Adapun tahap pengembangan Video Animasi Berbasis *Powtoon* Pada Subtema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Kelas III SD Plus Darul Ilmi Murni Kecamatan Namorambe meliputi:

1. Mengembangkan Video Animasi Berbasis *Powtoon* Pada Subtema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Kelas III SD Plus Darul Ilmi Murni Kecamatan Namorambe sesuai dengan draft yang telah disusun.
2. Membuat Instrumen Penilaian Kelayakan Video Animasi Berbasis *Powtoon* Pada Subtema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Kelas III SD Plus Darul Ilmi Murni Kecamatan Namorambe

E. Rancangan Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Kegiatan ini dilakukan dalam mengembangkan produk awal pembuatan Media video animasi submateri menyayangi hewan dan tumbuhan 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 tematik tidak fokus dan kurang efektif, sehingga berdampak pada tingkat pemahaman dalam memahami pembelajaran. Siswa kelas 3 SD Plus Darul Ilmi Murni Kecamatan Namorambe masih kesulitan dalam pembelajaran khususnya pada .

b. Memilih Media Pembelajaran yang sesuai

Mengkombinasikan video dan animasi merupakan pekerjaan yang membutuhkan kreatifitas dan pemahaman. Saat ini belum adanya media video animasi mengenai submateri menyayangi hewan dan tumbuhan 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 submateri menyayangi hewan dan tumbuhan pada mata pelajaran tematik adalah media video animasi. Hal ini karena Media video animasi merupakan media 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 submateri menyayangi hewan dan tumbuhan.

2. Alat dan bahan

1. Alat yang digunakan

Adapun alat yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* pada sub tema 2 menyayangi hewan dan tumbuhan adalah sebagai berikut:

a. Kamera

Kamera digunakan untuk mengambil gambar yang dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* tersebut, syarat kamera yang digunakan minimal dapat mengambil foto dengan resolusi HD 1080 x 720 px. Dengan tujuan agar mendapatkan kualitas gambar yang baik.

b. Laptop atau Komputer

Laptop atau komputer 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 sub tema 2 menyayangi hewan dan tumbuhan, dan menambah suara, serta teks yang diperlukan.

c. Jaringan Internet

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

2. Bahan yang digunakan

Adapun bahan yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* pada sub tema 2 menyayangi hewan dan tumbuhan adalah sebagai berikut :

a. 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.

b. Naskah Media Pembelajaran

Naskah Media Belajar merupakan isi narasi dari media belajar tersebut.

F. Teknik Pengumpulan Data

1) 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 untuk ahli materi, (3) Lembar angket untuk ahli media, (4) Lembar angket ahli Bahasa, Lembar angket yang pertama digunakan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* pada subtema 2 menyayangi hewan dan tumbuhan di kelas III SD Plus Darul Ilmi Murni Kecamatan Namorambe, lalu angket yang kedua digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas materi pembelajaran dan pengembangan aspek sistem penyampaian pembelajaran yang diisi oleh ahli materi subtema 2 menyayangi hewan dan tumbuhan. 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 oleh ahli bahasa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.1, tabel 3.2, tabel 3.3, table 3.4, table 3.5, dan tabel 3.6 dibawah ini:

Tabel 3.1 Kisi-kisi kuisioner materi pada sub tema 2 menyangi tumbuhan dan hewan

Aspek	Variable Penelitian	Indikator	Jumlah Butir
Kelayakan isi	Kualitas Materi Pembelajaran	Kejelasan tujuan pembelajaran	1
		Ketetapan cakupan materi	1
	Sistem Penyampaian Pembelajaran	Kebenaran konsep	1
		Kedalaman materi pembelajaran	1
		Kesesuaian dengan kurikulum	1
		Ketepatan urutan materi pembelajaran	1
Penyajian	Kualitas strategi pembelajaran	Kualitas pendahuluan	1
		Kualitas penyajian materi	1
		Waktu penyajian	1
		Kualitas umpan balik	1
		Keterlibatan dan peran peserta didik dalam aktivitas belajar	1
	Kualitas materi pembelajaran	Kualitas soal-soal Latihan	1
Kebahasaan	Kualitas materi pembelajaran	Ketecernaan materi dan pemaparan logis	1
		Penggunaan Bahasa	1
		Kemudahan pemahaman Bahasa	1
Kegrafikan	Kualitas materi pembelajaran	Kualitas tampilan	1
		Ilustrasi dan animasi	1
Jumlah			17

Tabel 3.2 Konstruk oleh Ahli Media pada subtema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan

Aspek	Variable Penelitian	Indikator	Jumlah Butir
Media	Pemograman	Media pembelajaran video <i>Powtoon</i> dapat dikelola dengan mudah	1
		Media pembelajaran video animasi <i>Powtoon</i> dapat dikelola dengan mudah digunakan dalam pengoperasiannya (navigasi)	1
		Media pembelajaran video <i>Powtoon</i> dapat dikelola dengan mudah alis	1
		Media pembelajaran video animasi <i>Powtoon</i> dapat digunakan kembali untuk siswa belajar di rumah	1
Tampilan Program	Kualitas Teknis/ Tampilan	Tampilan sesuai karakter siswa	1
		Kekontrasan lurus (font)	1

		Proporsi keterbacaan teks	1
		Kesesuain video animasi <i>Powtoon</i> dengan materi	1
Kebahasaa n	Kualitas Bahasa	Kejelasan suara (suara dapat didengar dengan baik dan sudah tepat)	1
		Media tidak membosankan	1
		Bahasa yang digunakan interaktif	1
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami	1
		Kualitas video animasi <i>Powtoon</i>	1
		Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	1
		Originalitas video	1
		Mampu mengurangi verbalisme dalam proses mengajar	1
		Keseluruhan program tersaji secara sistematis	1
Jumlah			17

Tabel 3.3 Kisi-kisi instrumen penelitian tentang kualitas bahasa oleh ahli bahasa pada subtema 2 menyanggahi tumbuhan dan hewan

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	Lugas	Ketepatan struktur kalimat	1
		Kefektifan kalimat	1
		Kebakuan istilah	1
2	Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan dan informasi	2
3	Dialogis dan interaktif	Kemampuan memotivasi siswa	1
		Kemampuan mendorong berpikir kritis siswa	1
		Kemampuan mendorong kreativitas peserta didik	1
4	Kesesuain dan perkembangan siswa	kesesuaian media Media pembelajaran dengan kemampuan kognitif peserta didik	1
		kesesuaian media dengan kemampuan afektif peserta didik	1
		kesesuaian media dengan kemampuan psikomotor peserta didik	1
6	Penggunaan istilah symbol, icon dan istilah	Ketepatan ejaan	1
		Konsistensi penggunaan istilah	1
		Konsistensi penggunaan symbol atau istilah	1
JUMLAH			14

G. Teknik Analisis Data

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

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

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:

Tabel 3.4. Kriteria Penilaian (Sugiyono, 2017)

Skor	Kriteria	Presentase
5	Sangat baik	$90\% \leq X \leq 100\%$
4	Baik	$70\% \leq X \leq 89\%$
3	Sedang	$50\% \leq X \leq 69\%$
2	Kurang Baik	$30\% \leq X \leq 49\%$
1	Sangat Kurang Baik	$0\% \leq X \leq 29\%$

Sumber: Sugiyono, 2017.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Penelitian

1. Analisis

Analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar yaitu melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah kebutuhan. Adapun analisis kebutuhan yang penulis rangkum meliputi analisis kurikulum, materi pembelajaran dan karakteristik siswa.

a. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum bertujuan untuk menentukan materi-materi mana yang memerlukan bahan ajar. Dalam menentukan materi, analisis dilakukan dengan cara melihat inti materi yang diajarkan, serta kompetensi dan hasil belajar kritis yang harus dimiliki oleh siswa. Selain itu analisis kurikulum juga meliputi analisis standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, materi pelajaran yang kemudian akan dijadikan materi-materi yang terdapat di dalam media video animasi pembelajaran. Ada beberapa mata pelajaran yang mengalami kesulitan dalam menyampaikan materinya di kelas. Salah satu mata pelajaran tersebut adalah mata pelajaran Tematik.

Pada tahap analisis kurikulum akan dijelaskan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar serta Indikator yang pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.

Pada penelitian ini saya menggunakan Kompetensi Inti 1 sampai 4 yaitu

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.

Kompetensi Dasar	Indikator
Bahasa Indonesia	
3.5 Menggali informasi tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan melalui wawancara dan/atau eksplorasi lingkungan 3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulisan dan visual dengan tujuan untuk kesenangan.	3.8.1 Menjelaskan pengertian dongeng 3.8.2 Menyebutkan unsur-unsur dongeng 3.8.3 Mengidentifikasi karakter tokoh dalam dongeng 3.8.4 Mengidentifikasi pesan/amanat dalam dongeng 4.8.1 Menceritakan Kembali isi dongeng dengan Bahasa sendiri 4.8.2 Menuliskan dongeng berdasar gambar seri.
SBDP	
3.1 Mengetahui unsur-unsur seni rupa dalam karya dekoratif. 3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu. 3.3 Mengetahui dinamika gerak tari 3.4 Mengetahui Teknik potong, lipat,	3.2.2 Mengidentifikasi bunyi yang dihasilkan benda dalam pola irama sederhana. 4.2.1 Menyanyikan lagu anak dengan nada dan pola irama yang tepat.

dan sambung 4.1 Membuat karya dekoratif 4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu	
Matematika	
3.1 Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah 4.1 Menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.	3.1.5 Menemukan sifat pertukaran (komutatif) pada penjumlahan 4.1.5 Menggunakan sifat pertukaran (komutatif) pada penjumlahan untuk menyelesaikan masalah. 4.1.6 Membuat soal cerita yang berkaitan dengan sifat pertukaran (komutatif) pada penjumlahan.

b. Analisis Materi Pembelajaran

1. Buku siswa

Buku Siswa adalah buku yang diperuntukkan bagi siswa yang dipergunakan sebagai panduan aktivitas pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam menguasai kompetensi tertentu. Buku Siswa bukan sekedar bahan bacaan, tetapi juga digunakan untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan dalam proses pembelajaran (activities based learning) isinya dirancang dan dilengkapi dengan contoh-contoh lembar kegiatan dengan tujuan agar dapat terselenggaranya pembelajaran kontekstual, artinya siswa dapat mempelajari sesuatu yang relevan dengan kehidupan yang dialaminya.

Buku Siswa disusun untuk memfasilitasi siswa mendapat pengalaman belajar yang bermakna. Isi sajian buku diarahkan agar siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran melalui kegiatan mengamati, menanya, menalar, mencoba, berdiskusi serta meningkatkan kemampuan berkomunikasi baik antar teman maupun dengan gurunya. Melalui kegiatan-kegiatan tersebut diharapkan

dapat menumbuhkan motivasi, rasa keingintahuan, inisiatif, dan kreativitas peserta didik. Walaupun telah disusun sedemikian rupa, guru masih dapat mengembangkan atau memperkaya materi dan kegiatan lain yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Di bawah ini dijelaskan peran dan fungsi Buku Siswa yang dapat dirinci sebagai berikut:

1. Panduan bagi Siswa dalam Melaksanakan Kegiatan-Kegiatan Pembelajaran

Setiap subtema pada masing-masing buku memiliki beberapa pembelajaran sesuai dengan tema yang dibahas terdiri dari berbagai kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa, misalnya; mengamati sesuatu, di dalam buku tertulis “Ayo Amati” artinya guru mengajak siswa untuk melakukan pengamatan terhadap sesuatu, biasa berupa gambar atau tayangan video animasi berbasis *Powtoon*. Kegiatan menceritakan di dalam buku tertulis “Ayo Ceritakan” artinya guru mengajak siswa untuk menceritakan sesuatu mungkin menceritakan hasil pengamatan terhadap sesuatu atau menceritakan pengalaman yang mereka alami. Kegiatan melakukan, dalam buku tertulis “Ayo Lakukan” artinya guru mengajak siswa untuk melakukan suatu kegiatan misalnya pada Tema 2 Menyayangi Tumbuhan Dan Hewan Subtema 1 Manfaat Tumbuhan Bagi Kehidupan Manusia, siswa Mengenang Tentang Pelajaran Pola Irama, mempelajari pesan isi dogeng anak daun dan akar, dan matematika perhitungan bilangan cacah.

2. Penghubung antar Guru, Sekolah dan Orang Tua

Pada setiap pembelajaran ada bagian yang harus dikerjakan oleh orang tua dalam rangka membimbing anak untuk melakukan aktivitas pembelajaran di

rumah. Bagian ini bisa dilihat pada Buku Siswa dengan ikon tulisan “Kerja sama dengan orang tua”. Misalnya pada Buku Siswa kelas III dengan Tema Menyanyang Tumbuhan dan Hewan Kegiatan bersama orang tua. Orang Tua Membimbing Siswa untuk Mempelajari pola Irama, pesan isi dari Anak Daun dan Akar, dan Bilangan Cacah di dalam rumah belajar. Dalam Hal Kerjasama Dengan Orang tua, guru hendaknya memberi motivasi kepada orang tua untuk memberikan waktu kepada siswa untuk belajar dan mendampingi siswa dalam belajarnya. Hal ini, akan memberikan motivasi kepada siswa untuk selalu belajar sepanjang waktu. Selain itu, orang tua wajib mengetahui perkembangan kemajuan belajar anaknya. Orang tua dapat juga berperan sebagai nara sumber pembelajaran di sekolah.

3. Lembar Kerja Siswa

Buku Siswa dapat berfungsi sebagai lembar kerja siswa misalnya pada Buku Siswa kelas III Menyanyangi Tumbuhan Dan Hewan Pada halaman tersebut siswa diminta untuk mengamati video animasi *Powtoon* dan menjelaskan Kembali hasil video yang di depan kelas, di dalam pembelajaran video yang di depan kelas yaitu : mengetahui pola irama pelajaran SBDP, Memahami Isi Pesan Dari Anak Daun dan Akar pelajaran Bahasa Indonesia, dan menjumlahkan Hasil Bilangan Cacah Matematika

4. Hasil Kerja Siswa dapat Dimanfaatkan dalam Penilaian

Di dalam Buku Siswa terdapat halaman-halaman berisi format yang dapat digunakan sebagai lembar kerja untuk dihimpun sebagai bahan portofolio yang dapat dijadikan sumber penilaian hasil pembelajaran.

2. Buku guru

Buku Guru adalah panduan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Buku Guru berisi langkah-langkah pembelajaran yang didesain menggunakan pendekatan saintifik sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013. Berikut ini penjelasan tentang fungsi buku guru.

1. Sebagai petunjuk penggunaan Buku Siswa.

Ketika guru akan menggunakan Buku Siswa bagi siswa dalam menyelenggarakan proses pembelajaran, maka terlebih dahulu guru harus mempelajari terlebih dahulu Buku Guru. Guru harus menemukan informasi sebagai berikut.

- Urutan acuan materi pelajaran yang dikembangkan dari Standar Kompetensi, Kompetensi Inti, dan Kompetensi Dasar dari masing-masing muatan mata pelajaran, yang kemudian disatukan dalam satu tema tertentu.
- Jaringan tema dari masing-masing tema yang berisi kompetensi dasar dan indikator dari masing-masing muatan mata pelajaran yang harus dicapai.
- Pemilahan pembelajaran yang dikembangkan dari subtema dengan tujuan agar guru secara bertahap dapat menyelenggarakan proses pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik.

2. Sebagai acuan kegiatan pembelajaran di kelas

Buku Guru menyajikan hal-hal sebagai berikut.

- Menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai pada setiap pilihan pembelajaran dari masing-masing subtema. Dengan demikian guru akan

segera mengetahui hasil pembelajaran yang harus dicapai dari proses pembelajaran yang dilakukannya.

- Menjelaskan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam menyelenggarakan proses pembelajaran, Dengan demikian sebelum menyelenggarakan proses pembelajaran guru sudah menyiapkan media media pembelajaran yang diperlukan.
- Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang harus dilakukan dalam menyelenggarakan proses pembelajaran. Uraian ini selain dapat membantu guru dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, guru akan dapat melakukan tahapan pembelajaran dengan sistematis mengikuti langkah-langkah pembelajaran tersebut.
 - Menjelaskan tentang teknik dan instrument penilaian yang dapat digunakan dalam setiap pilihan pembelajaran yang mungkin memiliki karakteristik tertentu.
 - Menjelaskan jenis lembar kerja yang sesuai dengan pilahan pembelajaran yang ada dalam Buku Siswa.

3. Penjelasan tentang Metode dan Pendekatan

Pembelajaran yang digunakan dalam proses Pembelajaran. Buku Guru memuat Informasi tentang model dan strategi pembelajaran yang digunakan sebagai acuan penyelenggaraan proses pembelajaran Kurikulum 2013 berbasis aktivitas. Artinya dalam mengimplementasikan kurikulum guru harus mengelola pembelajaran yang memberikan peluang yang sebanyak- banyaknya kepada siswa untuk melakukan kegiatan. Diharapkan guru dapat mengembangkan model dan

Materi pembelajaran karena buku siswa hanya merupakan contoh agenda kegiatan siswa.

c. Karakteristik Siswa

Setelah mempelajari keseluruhan Karakteristik Siswa dapat Memahami Materi yang saya Berikan kepada siswa Kelas III AR, Siswa sangat Aktif dalam Pembelajaran Video Animasi berbasis *Powtoon* yang di dalam video tersebut Menceritakan Pembelajaran SBDP Tentang Pola Irama, Bahasa Indonesia Mengetahui Isi Pesan Anak Daun dan Akar, dan Matematika Tentang Bilangan Cacah, siswa sangat disiplin masalah pakaian, sikap sangat baik, dan menghargai guru yang lagi menjelaskan.

- Suku yang saya ketahui di SD Plus Darul Ilmi Murni ada yang bermarga dan ada yang tidak bermarga yaitu: jawa, batak, dan ada karo, kebanyakan suku karo di Kelas III AR SD Darul Ilmi Murni.
- Minat siswa sangat antusias dalam belajar, mereka paling senang pembelajaran audio visual.
- Gaya belajar siswa sangat senang dalam belajar dan sangat aktif dalam menjawab pertanyaan
- Latar belakang ekonomi kebanyakan siswa memiliki kendaraan roda 4 (mobil), karena di SD tersebut uang SPP terbilang mahal.

2. Desain

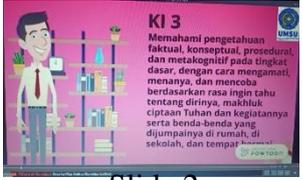
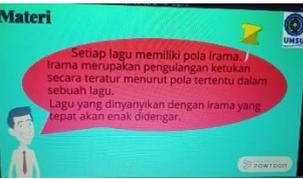
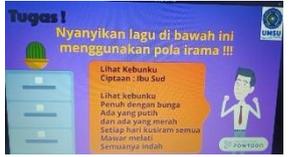
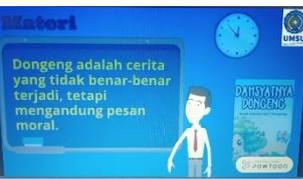
Powtoon adalah layanan presentasi online dengan fitur animasi yang sangat menarik seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, transisi yang lebih hidup, dan pengaturan timeline yang sangat sederhana. Cara membuat video animasi pembelajaran gratis di *Powtoon* :

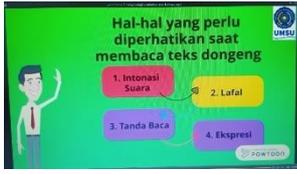
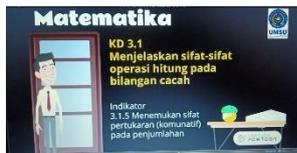
1. Buka web *Powtoon*
2. Pilih *Powtoon* login jika sudah mendaftar dan jika belum mendaftar dahulu menggunakan email
3. Pilih template yang akan anda jadikan sebuah video animasi misalnya tentang pembelajaran
4. Pilih background di bagian sebelah kanan dapat upload dari laptop atau memilih warna dapat juga membayar untuk fitur lebih dengan versi pro atau berbayar
5. Pilih text masukkan tulisan yang anda inginkan
6. Masukkan dan pilih karakter yaitu gambar animasi
7. Dapat juga menambahkan props, shapes, gambar sampai dengan music pendukung video animasi yang ada di *Powtoon*
8. Jika proses editing selesai selanjutnya pilih publish di bagian pojok kanan atas untuk download anda diharuskan menggunakan fitur pro atau berbayar. Dapat di share ke youtube.

Pada video yang saya buat menggunakan *Powtoon* pada subtema 2 Menyanyangi

Tumbuhan dan Hewan terdiri dari :

No	Desain	Keterangan
1	 <p style="text-align: center;">Cover</p>	Pada cover saya mengucapkan salam pembuka untuk anak-anak kelas 3 yang ada di SD Plus Darul Ilmi Murni Kecamatan Namorambe Kabupaten Deli Serdang

2	 <p>Slide 2</p>	<p>Pada Slide 2 ini saya menjelaskan tentang Kompetensi Inti yang saya gunakan untuk pembelajaran ini saya menggunakan KI 3</p>
3	 <p>Slide 3</p>	<p>Pada Slide 3 mata pelajaran yang pertama yaitu SBDP pada Kompetensi Dasar 3.2 dengan indikator 3.2.2 dan 4.2.1</p>
4	 <p>Slide 4</p>	<p>Pada Slide 4 ini adalah materi dari pelajaran SBDP tentang lagu</p>
5	 <p>Slide 5</p>	<p>Pada Slide 5 ini adalah pemberian tugas kepada peserta didik yaitu menyanyikan lagu “Lihat Kebunku”</p>
6	 <p>Slide 6</p>	<p>Pada Slide 6 ini saya menambahkan video dari lagu “Lihat Kebunku” durasi untuk video tidak boleh Panjang untuk itu saya mengedit video terlebih dahulu sebelum dimasukkan ke dalam slide <i>Powtoon</i></p>
7	 <p>Slide 7</p>	<p>Pada Slide 7 adalah mata pelajaran yang kedua yaitu Bahasa Indonesia disini saya menggunakan Kompetensi Dasar 3.8 dengan indikator 3.8.4 dan 4.8.1</p>
8	 <p>Slide 8</p>	<p>Pada Slide 8 ini adalah materi dari pelajaran Bahasa Indonesi tentang pengertian Dongeng</p>

9	 <p>Slide 9</p>	<p>Pada Slide 9 saya menjelaskan hal-hal yang perlu diperhatikan saat membaca teks dongeng</p>
10	 <p>Slide 10</p>	<p>Pada Slide 10 saya memberikan tugas yaitu mencari isi pesan dari dongeng “Anak Daun dan Akar”</p>
11	 <p>Slide 11</p>	<p>Pada Slide 11 adalah mata pelajaran yang ketiga yaitu Matematika disini saya menggunakan Kompetensi Dasar 3.8 dengan indikator 3.8.4 dan 4.8.1</p>
12	 <p>Slide 12</p>	<p>Pada Slide 12 ini adalah materi dari pelajaran Matematika tentang pengertian bilangan cacah</p>
13	 <p>Slide 13</p>	<p>Pada Slide 13 ini saya juga menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah</p>
14	 <p>Slide 14</p>	<p>Pada Slide 14 ini saya menjelaskan sifat komunitatif (pertukaran) pada penjumlahan dan perkalian</p>
15	 <p>Slide 15</p>	<p>Pada Slide 15 ini saya memberikan Latihan soal cerita, dan slide ini juga slide penutup untuk saya mengakhiri kegiatan yang ada divideo, karena disini saya tidak dapat menambahkan slide lagi untuk slide penutup.</p>

3. Development

Tahap pengembangan (*Development*) yaitu tahap lanjutan dari desain yang telah dirancang untuk menjadi sebuah produk. Produk yang telah dibuat harus melalui tahap uji validasi agar produk tersebut layak untuk digunakan. Pada tahap pengembangan ini untuk menghasilkan bentuk akhir bahan ajar Tematik setelah melalui revisi berdasarkan masukan dari para ahli dan data hasil uji coba. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut :

a. Validasi Ahli

Media pembelajaran yang telah didesain, selanjutnya divalidasi terhadap tiga validator. Validator terdiri atas materi, ahli desain media, dan ahli Bahasa. Validator dilakukan oleh dosen validator dan guru sekolah dasar. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Dalam hal ini peneliti mengacu pada saran-saran serta petunjuk dari para ahli.

1. Validasi Ahli Materi

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 *Powtoon*. Materi terdiri dari 4 aspek dengan skor yang diperoleh 12 dari skor yang diharapkan 17.

Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh 63 dari 68 skor yang diharapkan. Sehingga persentase hasil penilaian media pembelajaran *Powtoon* dari ahli materi sebagai berikut :

$$S_v = \frac{S_r}{S_m} \times 100\%$$

$$S_v = \frac{63}{68} \times 100\%$$

$$= 93 \%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka penilaian yang dilakukan oleh ahli materi terhadap media pembelajaran *Powtoon* sebesar 93% dalam kategori sangat baik.

2. Validasi Ahli Desain Media

Validasi ahli desain media merupakan penialain dan evaluasi kelayakan desain media pembelajaran *Powtoon*. Validasi ahli desain media bertujuan untuk mengetahui apakah desain media yang digunakan di media pembelajaran sudah sesuai dengan indikator yang telah ditentukan, serta untuk mengetahui saran dan masukan untuk penyempurnaan media pembelajaran. Penilaian dilakukan dengan memberikan produk berupa media pembelajaran *Powtoon* beserta angket ahli Bahasa yang terdiri dari 3 indikator. Proses validasi terhadap ahli desain media dilakukan sebanyak 1 kali. Validasi desain media oleh validator dilakukan dengan mengirimkan link produk media pembelajaran dan mengirimkan angket lembar penilaian kepada dosen ahli desain media melalui aplikasi *WhatsApp*. Adapun ringkasan hasil validasi ahli desain media dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.1 Ringkasan Hasil Validasi Ahli Desain Media

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor yang diperoleh
1	Media	4	16

2	Tampilan Program	4	14
3	Kebahasaan	9	29
Jumlah		17	59

Hasil validitas dari validator ahli desain media yang terdiri dari aspek Media terdiri dari 4 indikator diperoleh skor 16 dari 16 skor yang diharapkan, kemudian pada aspek tampilan program terdiri dari 4 indikator diperoleh skor 14 dari 16 skor yang diharapkan, sedangkan pada aspek kebahasaan terdiri dari 9 indikator diperoleh skor 29 dari 36 skor yang diharapkan.

$$S_v = \frac{S_r}{S_m} \times 100\%$$

$$S_v = \frac{59}{68} \times 100\%$$

$$= 87\%$$

Berdasarkan hasil analisis angket materi diperoleh skor sebesar 87% dalam kategori baik.

3. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli Bahasa merupakan penilaian dan 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. Penilaian dilakukan dengan memberikan produk berupa media pembelajaran beserta angket ahli Bahasa yang terdiri dari 14 indikator. Adapun ringkasan hasil validasi Bahasa dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.2 Ringkasan Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor yang diperoleh
1	Lugas	4	15
2	Komunikatif	2	6
3	Dialogi dan interaktif	3	10
4	Karakter perkembangan peserta didik	3	10
5	Penggunaan istilah dalam dimbol	2	6
Jumlah		14	47

$$S_v = \frac{S_r}{S_m} \times 100\%$$

$$S_v = \frac{47}{56} \times 100\%$$

$$= 84 \%$$

Berdasarkan hasil analisis angket ahli bahasa diperoleh skor sebesar 84% dalam kategori baik.

4. Implementasi

Pada tahap ini saya melakukan penelitian di kelas IIIA Reguler, sebelum penelitian dilakukan saya melakukan uji coba produk di kelas IIIB Reguler.

a. Uji Coba Produk kelompok Kecil di kelas IIIB Reguler

Pada tahap ini dilakukan dengan uji coba kelompok kecil dengan jumlah responden 10 orang siswa, pemakaian di lakukan di kelas III B Reguler SD Plus Darul Ilmi Murni. Tahap ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang akan dikembangkan sebagai media yang menarik. Uji coba dilakukan sesuai dengan materi pembelajaran siswa yang telah ditetapkan di RPP, lalu materi tersebut dipaparkan dengan menggunakan media *Powtoon* dengan alokasi waktu 45 menit. Hasil Uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel. 4.3 Angket Responden siswa pada Kelompok Kecil

	Siswa	Jumlah

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Saya lebih suka belajar dengan menggunakan media video	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	46
2	Saya lebih bisa mengikuti belajar dengan baik tentang apa yang dijelaskan guru	4	4	5	5	3	4	5	5	5	4	44
3	Saya merasa cepat bosan apabila mengikuti belajar yang hanya mencatat dan mendengarkan saja tanpa ada pendekatan secara langsung	3	4	3	4	3	5	4	3	4	3	36
4	Belajar dengan metode ceramah membuat saya cepat bosan dan cenderung lebih suka berbicara dengan teman dibandingkan memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	36
5	Saya lebih senang berdiskusi membahas tentang materi pelajaran dengan teman saya	4	4	4	4	5	5	3	3	5	4	41
6	Saya kurang bisa pahami dengan jenis materi yang disampaikan hanya dengan metode ceramah saja tanpa ada contoh-contoh	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	35

gambar video												
Jumlah											238	
Rata-rata											39,6	

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

Keterangan : P = Besar presentase

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

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

$$P = \frac{39,6}{50} \times 100\%$$

$$P = 79,2 \%$$

Hasil uji coba kelompok kecil oleh 10 peserta didik kelas IIIB Reguler SD Plus Darul Ilmi Murni Kec.Namorambe. Diketahui bahwa media mendapatkan penilaian 39,6 dengan presentase 79,2% kategori baik.

No	Revisi Media	Hasil Revisi
1	Nilai angket responden siswa di bawah 3	Memberikan penjelasan kepada siswa tentang penjelasan angket

b. Uji Coba Pemakaian pada Kelompok Besar kelas IIIA Reguler

Setelah melakukan validasi dan perbaikan, maka Langkah berikutnya yaitu uji coba lapangan dengan siswa sesungguhnya. Hasil setelah dilakukan uji coba dengan peserta didik sebanyak 27 orang yang ada di kelas IIIA Reguler SD Plus Darul Ilmi Murni Kec.Namorambe diketahui media mendapatkan nilai 26,40 dengan persentase nilai 88,02. Kategori sangat valid tidak perlu revisi. Dengan demikian pengembangan media ini telah berhasil sampai tujuan dari penelitian melihat respon siswa, apakah media dapat layak digunakan atau tidak dalam pembelajaran.

Tabel. 4.4 Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor (27 siswa)	Skor Rata-rata
1	Saya lebih suka belajar dengan menggunakan media video	116	4,29
2	Saya lebih bisa mengikuti belajar dengan baik tentang apa yang dijelaskan guru	129	4,77
3	Saya merasa cepat bosan apabila mengikuti belajar yang hanya mencatat dan mendengarkan saja tanpa ada pendekatan secara langsung	115	4,25
4	Belajar dengan metode ceramah membuat saya cepat bosan dan cenderung lebih suka berbicara dengan teman dibandingkan memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru	118	4,37
5	Saya lebih senang berdiskusi membahas tentang materi pelajaran dengan teman saya	121	4,48
6	Saya kurang bisa pahami dengan jenis materi yang disampaikan hanya dengan metode ceramah saja tanpa ada contoh-contoh gambar video	114	4,22
Jumlah		713	26,40

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

Keterangan : P = Besar presentase

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

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

$$P = \frac{26,40}{30} \times 100\%$$

$$P = 88,02\%$$

Berdasarkan hasil penilaian uji coba kelompok besar diperoleh skor sebesar 88,02% dalam kategori baik.

5. Evaluasi

Setelah uji coba melakukan validasi dan perbaikan, maka Langkah berikutnya yaitu uji coba lapangan dengan siswa sesungguhnya. Hasil setelah

dilakukan uji coba dengan peserta didik sebanyak 27 orang yang ada di kelas IIIA Reguler SD Plus Darul Ilmi Murni Kec.Namorambe diketahui media mendapatkan nilai 26,40 dengan persentase nilai 88,02. Kategori sangat valid tidak perlu revisi. Dengan demikian pengembangan media ini telah berhasil sampai tujuan dari penelitian melihat respon siswa, apakah media dapat layak digunakan atau tidak dalam pembelajaran.

sedangkan kelompok kecil Hasil uji coba kelompok kecil oleh 10 peserta didik kelas IIIB Reguler SD Plus Darul Ilmi Murni Kec.Namorambe. Diketahui bahwa media mendapatkan penilaian 22,4 dengan presentase 79,33% kategori baik.

B. Pembahasan Penelitian

Penelitian ini menghasilkan video animasi media berbasis *Powtoon*

termasuk jenis media audio visual. Edgar dale adalah seorang ahli dibidang membaca dan jurnalisme dan pemimpin dalam tradisi humanistik, dia menulis tiga buku berurusan dengan Audio Visual Metode dalam mengajar. Edgar (1946) menjelaskan dalam bukunya tentang Audio Visual dalam mengajar. Tingkat yang paling nyata terletak dibagian yang paling bawah,1 kerucut ke tingkat paling abstrak dari pengalaman terletak pada titik kerucut dari pengalaman kerucut dale mulai dari bagian atas kerucut ke bawah sebagai berikut: Simbol Verbal, Simbol Visual, Radio, Rekaman, Gambar, Pameran dan lainnya. Edgar Dale menyebutkan kategori pengalaman sebagai berikut : 1) pengalaman langsung, pengalaman yang disengaja, 2) pengalaman yang dibuat-buat, 3) partisipasi dramatis, 4) demonstrasi, 5) kunjungan lapangan, 6) pameran, 7) gambar bergerak, 8) rekaman

radio, gambar diam (audio dengan visual gambar), 9) symbol visual, 10) symbol verbal. Edgar Dale menyatakan bahwa media audio visual berada pada posisi kedelapan.

Oleh karena itu Teori Edgard Dale dapat menjadi rujukan dalam menjelaskan media pembelajaran. Teori ini memiliki sumbangsih yang sangat penting untuk memilih media pembelajaran yang paling mudah dan efisien. Sehingga paradigma pembelajaran saat ini sudah seharusnya bergeser dari pembelajaran pasif menuju pembelajaran aktif (*active learning*), di mana pembelajar memiliki peran yang aktif dalam proses pembelajaran dengan mengutamakan terjadinya interaksi. Perkembangan teknologi pun kini mulai mampu mengalihkan paradigma pembelajaran tradisional yang hanya mengandalkan tatap muka di kelas menjadi suatu pembelajaran dengan sentuhan dunia maya yang tidak terbatas ruang dan waktu. Untuk media pembelajaran itu bagian dalam pembelajaran daring.

Penelitian ini sesuai dengan Teori Edgard gale bahwa pembelajaran lebih mengutamakan keaktifan peran serta siswa dalam berinteraksi dengan situasi belajarnya melalui panca inderanya baik melalui penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman dan pengecap, sehingga pada modus berbuat yaitu katakan dan lakukan. mengemukakan bahwa pengalaman belajar yang di peroleh peserta didik akan semakin banyak jika media pembelajaran semakin konkret peserta didik mempelajari bahan ajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Raihanati, dkk (2020) bahwa pada penelitiannya dari 3 validasi melalui angket pakar materi mendapat 82%, pakar media mendapat 84% dan dikategorikan sangat layak, respon siswa

mencapai 96,7% dan dinyatakan sangat layak. Sedangkan pada penelitian saya dari 3 validasi melalui angket pakar materi mendapat 93%, pakar bahasa mendapat 84%, pakar media mendapat 87% dan dikategorikan sangat layak, tanggapan siswa mencapai 88,02% dan dinyatakan efektif.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian Andrianto (2018), bahwa hasil penelitian dari validasi media pembelajaran animasi melalui angket oleh pakar materi mendapat nilai 90%, pakar Bahasa mendapat nilai 88 %, lalu pada pakar desain itu mendapat 83 %, dan dikategorikan sangat layak sedangkan pada penelitian saya untuk pakar materi mendapat nilai 93%, pakar Bahasa mendapat nilai 84 %, lalu pakar desain mendapat 88%.

Kesimpulannya penelitian ini sesuai dengan Edgar Gale (1946) dan penelitian Raihanati, dkk (2020) dan Andrianto (2018).

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menghadapi beberapa keterbatasan yang dapat mempengaruhi kondisi dari penelitian yang dilakukan. Adapun keterbatasan tersebut adalah :

1. Keterbatasan waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama pembuatan skripsi. Waktu yang singkat ini termasuk sebagai salah satu faktor yang dapat mempersempit ruang gerak penelitian. Sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil penelitian yang telah dilakukan.

2. Keterbatasan objek penelitian

Objek penelitian terhambat karena saat melakukan penelitian, objek

penelitian sedang dalam remedial untuk ujian. Sehingga harus meminta izin kepada kepala sekolah dan orang untuk mendatangkan lagi objek penelitian di saat hari libur.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media video animasi pembelajaran berbasis *Powtoon* didasari oleh model pengembangan R&D. Tahapan dalam pengembangan media video pembelajaran berbasis *Powtoon* ini dimulai dari menganalisis terlebih dahulu potensi dan masalah, pengumpulan data dan materi produk, desain naskah dan produk media video animasi pembelajaran, pengujian, revisi, validasi, implementasi di sekolah yang diteliti kemudian dievaluasi. Media video animasi pembelajaran berbasis *Powtoon* berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk kelas III SD mata pelajaran TEMATIK pada Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan di SD Plus Darul Ilmi Murni Kec. Namorambe.
2. Media video pembelajaran berbasis *Powtoon* yang telah disusun selanjutnya diukur keefektifannya berdasarkan pendapat para ahli yaitu dari ahli materi diperoleh persentase 93% termasuk dalam kategori sangat baik. Dari ahli media diperoleh 87% dan dikategorikan baik. Sedangkan dari ahli Bahasa diperoleh persentase 84% dan dikategorikan baik. Dan dari respons siswa diperoleh persentase 88,02% hal ini dapat diartikan bahwa media video animasi pembelajaran berbasis *Powtoon* pada Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan termasuk dalam kategori baik. Siswa tertarik dan dapat memahami materi yang disampaikan melalui media

video animasi pembelajaran berbasis *Powtoon* yang didesain secara atraktif dan lucu.

B. Saran

Berdasarkan simpulan diatas maka dapat disarankan

3. Guru sebaiknya belajar dan lebih memanfaatkan kemampuan dalam bidang teknologi, karena seiring dengan kemajuan teknologi maka dunia pendidikan juga akan membutuhkan teknologi sebagai salah satu komponen penting dalam penunjang proses pembelajaran.
4. Perlunya penelitian lebih lanjut tentang penggunaan media video animasi pembelajaran berbasis *Powtoon* apakah dapat digunakan untuk mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang lain.
5. 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 Development.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Muhidin, Sambas dan Maman Abdurahman. 2007. *Analisis Korelasi, Regresi, dan Jalur dalam Penelitian*, Bandung : CV Pustaka Setia.
- Alwi,Syafruddin. 2001. *Manajemen Sumber Daya Manusia Edisi pertama*.Yogyakarta: Cetakan pertama BPFE.
- Arief S Sadiman, dkk.2008. *Media pendidikan*.Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Arief S Sadiman, dkk.1984. *Media pendidikan*.Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Suatu Penelitian Pendekatan Praktek*.Edisi Revisi Kelima. Jakarta:Penerbit Rineka Cipta.
- Arikunto,Suharsimi.2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2019. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azhar, Arsyad. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grapindo persada. Cetakan ke XVI.
- Astuti,Tri. 2013 “ Pengembangan media pembelajaran kartun 3D berbasis Muvizu pada mata pelajaran matematika kelas 1 di SD Lab School Unnes”. Universitas Negeri Semarang.
- Borg & Gall,2003. *Education Research*. New York : Allyn and Bacon.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi Salma Prawiradilaga. 2007. *Prinsip Desain Pembelajaran*, Cet. 2, Jakarta: Prenada Media Grup,
- Djaramah,Syaiful Bahri, Azwan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Henra, Tanjung, Siti A(2018) “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berorientasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa SMA Se-Kuala Nagan Raya Aceh” *Jurnal GENTA MULIA* ISSN: 2301-6671 Volume IX No. 2, Juli 2018 Page: 56-70. Diakses dari <https://ejournal.stkipbbm.ac.id>
- Kustiono.2010. *Media Pembelajaran : Konsep,Nilai Edukatif, Klasifikasi,Praktek Pemanfaatan dan Pengembangan*.Semarang: UNNES Press
- Miarso, Yusufhadi. 2009. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Niken Henu Jeningtyas (2017) “Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Materi Penyimpangan Sosial Di Smp Negeri 15 Semarang” jurnal unnes. Diakses dari <http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/31070>
- Prawiradilaga, Dewi Salma.2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta:Kencana
- Rizza Yustianingsih, dkk (2017) “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Kelas VIII. Jurnal nasional pendidika matematika p-ISSN 2549-8495 | e-ISSN 2549-4937 di akses dari jurnal.ugj.ac.id/index.php/JNPM/article/view/563
- Ross, Westerfield, Jordan (2006 *Corporate Finance Fundamentals*. 7th ed. Newyork: McGraw-hill.
- Rudi Susilana dan Cepi Riyana.2007.*Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Seels, B dan RC Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran, Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta
- Sudjana dan Ahmad Rifa’i. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sudjana dan Ahmad Rifa’i. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*,Bandung:Alfabeta.
- Sugiyono, 2017, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung:Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2010. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sumaatmadja, Nursid.1996. *Studi Geografi Suatu Pendekatan dan Analisa Keruangan*. Bandung: Alumni.
- Susilana Rudi dan Cepi Riyana.2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Standar Nasional Pendidikan (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 22 tahun 2006 tentang . Jakarta: Sinar Grafika
- Undang-Undang Sisdiknas 2003 (Sistem Pendidikan Nasional)
- Warsito, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Desain dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

LAMPIRAN

Lampiran 1**SILABUS**

Nama Satuan : SD Plus Darul Ilmi Murni
Subtema : 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan
Kelas/Semester : III / 1

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.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	AW	Sumber Belajar
Bahasa Indonesia						
3.5 Menggali informasi tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan melalui wawancara dan/atau eksplorasi lingkungan. 3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan.	Subtema 1 3.8.1 Menjelaskan pengertian dongeng. 3.8.2 Menyebutkan unsur-unsur dongeng. 3.8.3 Mengidentifikasi karakter tokoh dalam dongeng 3.8.4 Mengidentifikasi pesan/amanat dalam dongeng. 4.8.1 Menceritakan kembali isi dongeng dengan Bahasa sendiri 4.8.2 Menulis dongeng berdasar gambar seri	Subtema 1 <i>Teks dongeng tentang hewan dan tumbuhan</i> <ul style="list-style-type: none"> Pengertian dongeng Jenis-jenis dongeng Unsur-unsur dalam dongeng Karakter tokoh dalam dongeng Pesan/amanat dalam dongeng Isi dongeng berdasar gambar seri.	Subtema 1 <ul style="list-style-type: none"> Membaca dongeng dengan nyaring. Diskusi daring tentang pengertian dongeng. Menjawab pertanyaan tentang isi dongeng. Menceritakan kembali isi dongeng dengan bahasa sendiri. Menemukan unsur-unsur pada dongeng yang dibaca. Menemukan karakter tokoh dalam dongeng yang dibaca. Menemukan pesan/amanat dalam 	Penilaian pengetahuan Teknik : tes tertulis dan penugasan Instrumen: soal dan lembar tugas yang mengacu pada IPK dari KI 3. Penilaian keterampilan Teknik: <i>performance assessment</i> Instrumen: 1. Rubrik penilaian praktik menceritakan kembali isi dongeng. 2. Rubrik penilaian praktik menulis dongeng berdasar gambar.	6 J P	<ul style="list-style-type: none"> Buku Siswa Kelas III SD/MI Tema 2 revisi 2018 Bupena 3A Lingkungan Internet Sumber lain yang relevan

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	AW	Sumber Belajar
Matematika						
<p>3.1 Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah</p> <p>4.1 Menyelesaikan Masalah yang melibatkan penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah</p>	<p>Subtema 1</p> <p>3.1.5 Menemukan sifat pertukaran (komutatif) pada penjumlahan</p> <p>4.1.5 Menggunakan sifat pertukaran (komutatif) pada penjumlahan untuk menyelesaikan masalah</p>	<p>Subtema 1</p> <p><i>Teks dongeng tentang hewan dan tumbuhan</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Sifat pertukaran (komutatif) pada penjumlahan <p>Soal cerita tentang sifat komutatif pada penjumlahan</p>	<p>Subtema 1</p> <ul style="list-style-type: none"> Menonton video pemaparan materi tentang sifat pertukaran/komutatif pada penjumlahan Menyelesaikan soal cerita tentang sifat pertukaran/komutatif pada penjumlahan Membuat soal cerita yang 	<p>Penilaian pengetahuan</p> <p>Teknik : tes tertulis dan penugasan Instrumen: soal dan lembar tugas yang mengacu pada IPK dari KI 3.</p> <p>Penilaian Keterampilan</p> <p>Teknik: <i>performance assessment Instrumen:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> Rubrik penilaian praktik menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan sifat pertukaran (komutatif) pada 	6 JP	<ul style="list-style-type: none"> Buku Siswa Kelas III SD/MI Tema 2 revisi 2018 Bupena 3A Lingkungan Internet Sumber lain yang relevan

	4.1.6	Membuat soal cerita yang berkaitan dengan sifat pertukaran (komutatif) pada penjumlahan		berkaitan dengan sifat pertukaran/komutatif pada penjumlahan	penjumlahan 2. Rubrik penilaian praktik membuat soal cerita yang berkaitan dengan sifat pertukaran (komutatif) pada penjumlahan Rubrik penilaian praktik menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan sifat pertukaran (komutatif) pada penjumlahan		
--	-------	---	--	--	--	--	--

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	AW	Sumber Belajar
SBDP						
<p>3.1 Mengetahui unsur-unsur seni rupa dalam karya dekoratif</p> <p>3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu</p> <p>3.3 Mengetahui dinamika gerak tari</p> <p>3.4 Mengetahui Teknik potong, lipat, dan sambung</p> <p>4.1 Membuat karya dekoratif</p> <p>4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu</p>	<p>Subtema 1</p> <p>3.22 Mengidentifikasi bunyi yang dihasilkan benda dalam pola irama sederhana</p> <p>4.2.1 Menyanyikan lagu anak dengan nada dan pola irama yang tepat</p>	<p>Subtema 1</p> <p><i>Teks dongeng tentang hewan dan tumbuhan</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Pola irama dalam bunyi benda • Irama dan nada dalam lagu anak 	<p>Subtema 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimak lagu anak dengan iringan tepuk tangan • Mengidentifikasi bunyi yang dihasilkan benda dalam pola irama lagu • Menyanyikan lagu anak dengan pola irama dan nada yang tepat 	<p>Penilaian pengetahuan</p> <p>Teknik : tes tertulis dan penugasan Instrumen: soal dan lembar tugas yang mengacu pada IPK dari KI 3.</p> <p>Penilaian Keterampilan</p> <p>Teknik: <i>performance assessment</i></p> <p><i>Instrumen:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rubrik penilaian praktik menyanyikan lagu anak dengan pola irama dan nada yang tepat 	4 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Siswa Kelas III SD/MI Tema 2 revisi 2018 • Bupena 3A • Lingkungan • Internet • Sumber lain yang relevan

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Plus Darul Ilmi Murni

Kelas / Semester : 3 /1

Tema : Menyayangi Tumbuhan dan Hewan (Tema 2)

Sub Tema : Manfaat Tumbuhan bagi Kehidupan Manusia (Sub Tema 1)

Muatan Terpadu: Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP

Pembelajaran ke : 3

Alokasi waktu : 1 hari

A. TUJUAN

1. Dengan memperhatikan penjelasan guru, siswa dapat mengidentifikasi bentuk pola irama dengan bernyanyi dengan tepat.
2. Dengan membaca lirik lagu, siswa dapat menyanyikan lagu Lihat Kebunku yang memiliki pola irama sederhana dengan tepat.
3. Dengan menyimak teks dongeng yang dibacakan, siswa menemukan pesan yang terdapat dalam dongeng yang didengar dengan tepat.
4. Dengan kegiatan diskusi, siswa dapat menceritakan kembali isi dongeng dengan bahasa sendiri secara lisan.
5. Dengan kegiatan review, siswa dapat menemukan sifat pertukaran pada penjumlahan dengan tepat.
6. Dengan mengamati sifat pertukaran pada penjumlahan, siswa dapat menggunakan sifat pertukaran pada penjumlahan untuk menyelesaikan soal-soal dengan tepat.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 	15 menit

Kegiatan Inti	<p>Ayo Bernyanyi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dan guru mendiskusikan tentang manfaat bunga bagi kehidupan manusia. Siswa didorong untuk mengajukan pertanyaan seputar bunga dan manfaatnya. (Creativity and Innovation) • Siswa bersama-sama membaca lirik lagu berjudul “Lihat Kebunku.” • Siswa menyimak guru yang mencontohkan cara bernyanyi lagu berjudul Lihat Kebunku yang memiliki pola irama sederhana. • Siswa menyanyikan lagu Lihat Kebunku bersama-sama yang dipandu oleh guru. • Siswa dibagi dalam beberapa kelompok. Tiap kelompok menyanyikan lagu Lihat Kebunku secara bergantian. (Gotong Royong) • Siswa menyanyikan lagu Lihat Kebunku secara individual bila waktu masih tersedia. • Guru mengamati siswa saat bernyanyi. <p>Ayo Menulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendiskusikan pesan yang terdapat dalam isi dongeng. Setiap kelompok menuliskan pesan yang terkandung pada isi dongeng di buku siswa • Selanjutnya guru dan siswa mendiskusikan hasil kerja tiap kelompok hingga disimpulkan pesan moral yang terkandung pada isi dongeng. (Creativity and innovation, Critical Thinking and Problem Formulation) <p>Ayo Berlatih</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyimak review tentang sifat pertukaran pada penjumlahan yang dilakukan guru. • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada hal-hal yang kurang dimengerti. • Siswa mengerjakan latihan yang menerapkan sifat pertukaran pada penjumlahan. • Setelah semua siswa menyelesaikan soal-soal latihan, guru dan siswa membahas jawaban tiap-tiap soal. • Siswa diminta memeriksa jawaban masing-masing dan diminta jujur jika ada yang benar atau salah. • Siswa mengumpulkan hasil kerjanya kepada guru. Siswa juga merapikan peralatan yang digunakan untuk disimpan di tempatnya. <p>(Critical Thinking and Problem Formulation)</p>	<p>140</p> <p>menit</p>
------------------------------------	--	-------------------------

Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mapu mengemukakan hasil belajar hari ini 2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 3. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya. 4. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi. 5. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa. 	15 menit
---------------------------------------	---	-----------------

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Mengetahui
Kepala Sekolah,



FITRI JULIANA, S.Pd

Namorambe,
Guru Kelas 3



AHMAD FAUZI

Satuan Pendidikan	: Darul Ilmi Murni
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia, PPKn, Matematika
Tema/Sub Tema/PB	: 2. Menyayangi Tumbuhan dan Hewan/ 4. Menyayangi Hewan/ 6
Kelas/ Semester	: III/ 1
Materi Pokok	: Dongeng, Keberagaman Karakteristik Individu, Pecahan Sederhana
Alokasi Waktu	: 120

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Bahasa Indonesia

No.	Kompetensi Dasar	IPK
3.3	Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan	3.3.1. Menjelaskan tokoh yang terdapat dalam dongeng secara tertulis.
4.3	Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif	4.3.1. Memerankan tokoh dongeng yang dibaca.

PPKn

No.	Kompetensi Dasar	IPK
1.3	Mensyukuri keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	1.3.1. Meyakini keberagaman karakteristik individu di rumah sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.
2.3	Menampilkan kebersamaan dalam keberagaman karakteristik individu di rumah.	2.3.1 Menerapkan kebersamaan dalam keberagaman karakteristik individu di rumah.
3.3	Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di rumah.	3.3.1. Membuat daftar tugas individu berdasarkan peran-perannya dalam kehidupan sehari-hari sebagai wujud pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam "Garuda Pancasila".
4.3	Menuliskan makna keberagaman karakteristik individu di rumah.	4.3.1. Menceritakan pengalaman melaksanakan tugas sesuai perannya dalam kehidupan

No.	Kompetensi Dasar	IPK
		sehari-hari di lingkungan sekolah sebagai wujud pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam “Garuda Pancasila”.

Matematika

No.	Kompetensi Dasar	IPK
3.1	Menjelaskan bilangan cacah sampai dengan 1000 dan pecahan sederhana (seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$) yang disajikan pada garis bilangan.	3.1.1. Menentukan pecahan sederhana (seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$) sesuai dengan gambar
4.1	Menggunakan bilangan cacah sampai dengan 1000 dan pecahan sederhana (seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$) yang disajikan pada garis bilangan.	4.1.1. Menuliskan pecahan senilai menggunakan gambar.

B. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan kegiatan review, siswa dapat menentukan pecahan sederhana (seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$) sesuai dengan gambar dengan benar.
2. Dengan kegiatan review, siswa dapat menuliskan pecahan senilai menggunakan gambar dengan benar.
3. Dengan kegiatan diskusi, siswa dapat membuat daftar tugas individu berdasarkan peran-perannya dalam kehidupan sehari-hari sebagai wujud pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam “Garuda Pancasila” dengan tepat.
4. Siswa menceritakan pengalaman melaksanakan tugas sesuai perannya dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan rumah sebagai wujud pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam “Garuda Pancasila”.

5. Dengan menyimak teks dongeng, siswa dapat menemukan pesan yang terdapat dalam dongeng yang di dengar dengan tepat.
6. Dengan mengamati teks dongeng, siswa dapat menceritakan kembali isi dongeng dengan gambar.

C. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa melaksanakan pembiasaan membaca surat-surat pendek dan dilanjutkan dengan berdoa. 2. Siswa memberi salam kepada guru. 3. Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. 4. Guru memeriksa kerapian siswa serta kebersihan kelas. 5. Guru bersama siswa menyanyikan lagu nasional “Garuda Pancasila”. 6. Guru bersama siswa membaca Pancasila. 7. Siswa melaksanakan tepuk PPK. 8. Guru dan siswa melaksanakan kegiatan literasi. 9. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. 	15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama siswa berdiskusi untuk menentukan nilai pecahan berdasarkan gambar. 2. Guru membimbing siswa menuliskan pecahan senilai dengan menggunakan gambar. 3. Guru bersama siswa mendiskusikan daftar tugas individu sesuai peran-perannya di rumah. 4. Siswa menceritakan pengalaman melaksanakan tugas sesuai perannya di rumah dalam bentuk tulisan. 5. Siswa membaca dongeng “Si Kancil dan Buaya” secara bergantian. 6. Guru bersama siswa berdiskusi tentang isi pesan yang ada dalam dongeng “Si Kancil dan Buaya”. 7. Guru membimbing siswa untuk memeragakan tokoh yang ada dalam dongeng “Si Kancil dan Buaya”. 	115 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung ; <ol style="list-style-type: none"> a. Dongeng b. Keberagaman Karakteristik Individu c. Pecahan Sederhana 2. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran. 3. Guru melakukan kegiatan evaluasi. 4. Guru bersama siswa melakukan operasi semut untuk menjaga kebersihan kelas 5. Peserta didik menyanyikan <i>lagu daerah 'Burung Kakak Tua'</i> 6. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang peserta didik. 	20 menit

D. Penilaian

a. Teknik Penilaian

- 1) Sikap:
 1. Jurnal sikap
- 2) Keterampilan:
 1. Praktik
 2. Produk
- 3) Pengetahuan
 1. Tes tulis bentuk uraian
 2. Tes lisan

Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

Mengetahui
Kepala Sekolah,


FITRI JULIANA, S.Pd

Medan , 03 juni 2022


AHMAD FAUZI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : Darul Ilmi Murni

Kelas / Semester : 3/1

Tema : Menyayangi Tumbuhan dan Hewan (Tema 2)

Sub Tema : Menyayangi Hewan (Sub Tema 4)

Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP

Pembelajaran ke : 1

Alokasi waktu : 2X35

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dibimbing melalui aplikasi Daring (Whatsapp Group), siswa dapat mengidentifikasi langkah-langkah cara perawatan hewan dari teks yang dibaca dengan benar.
2. Dibimbing melalui aplikasi Daring (Whatsapp Group), Dengan mengamati penjelasan guru, siswa dapat menentukan posisi pecahan sederhana (seperti dan) pada gambar.
3. Dibimbing melalui aplikasi Daring (Whatsapp Group), Dengan mengamati penjelasan guru, siswa dapat mengidentifikasi macam-macam teknik potong dalam suatu karya keterampilan merobek dan menggunting dengan tepat.
4. Dibimbing melalui aplikasi Daring (Whatsapp Group), Dengan kegiatan bersama orang tua siswa dapat membuat karya keterampilan menggunakan macam-macam teknik potong (merobek dan menggunting) dengan tepat.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	Deskripsi Kegiatan
Kegiatan Pendahuluan	
Orientasi	1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa yang dipandu melalui Group Whatsapp (Voicemail). 2. Mengisi Presepsi melalui Google Form https://forms.gle/ssprj1T42JkWkfLV6
Appersepsi	3. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik “Anak-anak apakah kalian menyukai hewan?” “siapa yang tahu hewan kelinci?”
Motivasi	4. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.
Kegiatan Inti	
	<ul style="list-style-type: none"> • Dengan dipandu melalui Group Whatsapp, Guru memberikan petunjuk untuk siswa dapat membaca teks tentang kelinci kesayangan Dayu. • Siswa dan guru mendiskusikan kata-kata yang belum dipahami siswa. • Guru mendorong siswa memahami cara-cara merawat kelinci melalui teks. • Siswa berlatih menjawab pertanyaan sesuai teks yang dibaca. (Critical Thinking and Problem Solving) <ul style="list-style-type: none"> • Dengan dipandu melalui Group Whatsapp, guru memberi petunjuk kepada Siswa untuk menyiapkan buah jeruk • Guru menjelaskan pecahan dengan menggunakan buah jeruk (Melalui Vidio Pembelajaran). • Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang

	<p>pecahan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Satu jeruk dinyatakan dalam lambang pecahan biasa dibaca satu persatu. • Satu jeruk dikupas dapat terbagi menjadi beberapa bagian seperti dipotong menjadi dua bagian sama besar dinyatakan • dalam lambang pecahan biasa dibaca satu per dua. • Guru membagikan link permainan agar Siswa dapat berlatih mengerjakan soal pecahan. https://wordwall.net/play/6008/215/526 • Dengan mencocokkan bilangan pecahan pada pohon pecahan. • Dengan dipandu melalui Group Whatsapp, Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang cara mewarnai. Ada kegiatan Keterampilan menggunakan macam-macam teknik potong (merobek dan menggunting) • Siswa bersama orang tua memotong kertas warna yang akan digunakan untuk mewarnai menjadi potongan-potongan kecil. Memotong kertas dengan cara menggunting atau dengan merobek. • Siswa mewarnai gambar wortel yang ada pada buku dengan cara menempel potongan kertas sampai semua permukaan gambar tertutup.) • Guru memberikan pujian kepada siswa dengan memberikan emoticon yang sesuai.
Kegiatan Penutup	
	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat resume dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. • Guru : Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. <p>Refleksi dan Konfirmasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.

C. PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian.

2. Penilaian Pengetahuan

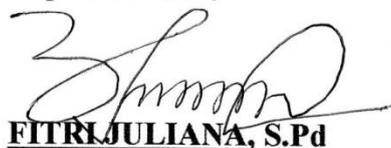
Penilaian pengetahuan dapat dilakukan menggunakan aplikasi Wordwall dan mengerjakan tugas individu serta latihan soal yang ada di Teks Kelinci Kesayangan Dayu. Hasilnya dapat dikirimkan melalui Whatsapp Group.

3. Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan dapat dilakukan dengan cara siswa menempelkan sobekan kertas pada gambar wortel. Orang tua menemani dan mengawasi anak saat merobek kertas dan menempel.

Mengetahui

Kepala Sekolah,



FITRI JULIANA, S.Pd

Medan, 03 juni 2022



AHMAD FAUZI

NPM : 1702090063

Lampiran 3

A. Lembar Validasi Pengembangan Media Video Berbasis *Powtoon* Pada Subtema 2 Menyanyangi Tumbuhan dan Hewan Kelas III SD Plus Darul Ilmi Murni Kecamatan Namorambe Untuk Ahli Materi

Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Berbasis *Powtoon* Pada Subtema 3 Menyanyangi Tumbuhan dan Hewan Kelas III SD Plus Darul Ilmi Murni Kecamatan Namorambe
 Materi : Menyanyangi Tumbuhan dan Hewan
 Sasaran Program : Siswa Kelas III SD Plus Darul Ilmi Murni
 Penyusun : Ahmad Fauzi
 Validator : Melyani Sari Sitepu.S.Sos.,M.Pd.
 Tanggal : 05-06-2022

Bapak/ibu terhormat

Saya memohon bantuan ibu validator tentang “ Pengembangan Media Video Berbasis *Powtoon* Pada Subtema 3 Menyanyangi Tumbuhan dan Hewan Kelas III SD Plus Darul Ilmi Murni Kecamatan Namorambe”. 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 terimah kasih

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi instrument ini di validasi oleh ahli materi
 2. Berilah tanda check list (√) pada pilihan skor 1,2,3,dan 4
- Skor 1 : Kurang Baik/Kurang Setuju
 Skor 2 : Cukup Baik/ Cukup Setuju
 Skor 3 : Baik/ Setuju
 Skor 4 : Sangat Baik/ Sangat Setuju

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	✓			
		Kedalaman materi pembelajaran		✓		
		Kesesuaian dengan kurikulum	✓			
		Ketepatan urutan materi pembelajaran	✓			
		Kuliatas penyajian pendahuluan	✓	✗		
		Kuliatas 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.	Kebahasaan	Ketercenaan materi dan pemaparan yang logis	✓			
		Penggunaan bahasa	✓			
		Kemudahan pemahaman bahasa	✓			
4	Kegrafikan	Kualitas tempilan	✓			
		Ilustrasi dan animasi	✓			
	Jumlah		48	15		

Komentar dan saran

Sesuaiakan warna background dan tulisan

Rentang nilai

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

$$N = \frac{63}{68} \times 100 = 93 \%$$

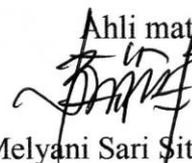
Kesimpulan

Materi Pembelajaran Tematik Subtema 2 Menyanyangi Tumbuhan dan Hewan

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

Medan, 8 juni 2022

Ahli materi



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

B. Lembar Validasi Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Subtema 2 Menyanyangi Tumbuhan dan Hewan Kelas III SD Plus Darul Ilmi Murni Kecamatan Namorambe Untuk Ahli Bahasa

Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Subtema 3 Menyanyangi Tumbuhan dan Hewan Kelas III SD Plus Darul Ilmi Murni Kecamatan Namorambe
 Materi : Menyanyangi Tumbuhan dan Hewan
 Sasaran Program : Siswa Kelas III SD Darul Ilmi Murni
 Penyusun : Ahmad Fauzi
 Validator : Amin Basri, S. PdI.,M.Pd
 Tanggal : 30-05-2022

Bapak/ibu terhormat

Saya memohon bantuan bapak/ibu validator tentang “ Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Subtema 3 Menyanyangi Tumbuhan dan Hewan Kelas III SD Plus Darul Ilmi Murni Kecamatan Namorambe”. 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 terimah kasih

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi instrument ini di validasi oleh ahli bahasa
2. Berilah tanda check list (√) pada pilihan skor 1,2,3,dan 4
 Skor 1 : Kurang Baik/Kurang Setuju
 Skor 2 : Cukup Baik/ Cukup Setuju
 Skor 3 : Baik/ Setuju
 Skor 4 : Sangat Baik/ Sangat Setuju

B. Aspek Penilaian

ASPEK KELAYAKAN KUALITAS STRATEGI PEMBELAJARAN

NO.	ASPEK	INDIKATOR	SKOR			
			4	3	2	1
1.	Lugas	Pernyataan struktur kalimat pada media pembelajaran menyanyangi tumbuhan dan hewan berbasis powtoon	✓			
		Penggunaan kalimat pada pembelajaran menyanyangi tumbuhan dan hewan berbasis powtoon	✓			
		Penggunaan kalimat pada media pembelajaran tumbuhan dan hewan berbasis powtoon sudah efektif	✓			

		Penggunaan kalimat pada media pembelajaran menyangi tumbuhan dan hewan berbasis powtoon sesuai usia peserta didik		✓		
NO.	ASPEK	INDIKATOR	SKOR			
			4	3	2	1
2.	Komunikatif	Kejelasan pesan dalam materi menyangi tumbuhan dan hewan berbasis powtoon		✓		
		Kejelasan informasi dalam materi pembelajaran menyangi tumbuhan dan hewan berbasis powtoon		✓		
3.	Dialogi dan interaktif	Kejelasan kalimat dalam materi pembelajaran menyangi tumbuhan dan hewan berbasis powtoon dalam motivasi peserta didik	✓			
		Kemampuan kalimat dalam materi pembelajaran menyangi dan hewan berbasis powtoon dalam mendorong kreativitas peserta didik		✓		
		Kemampuan kalimat dalam materi pembelajaran menyangi tumbuhan dan hewan berbasis powtoon dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik		✓		
4.	Karakter perkembangan peserta didik	Kesesuaian media, media pembelajaran menyayangi tumbuhan dan hewan berbasis powtoon dengan kemampuan kognitif peserta didik		✓		
		Kesesuaian media, media pembelajaran menyangi tumbuhan dan hewan berbasis powtoon dengan kemampuan afektif peserta didik		✓		
		Kesesuaian media, media pembelajaran menyangi tumbuhan dan hewan berbasis	✓			

No.	ASPEK	INDIKATOR	SKOR			
			4	3	2	1
5.	Penggunaan istilah dalam simbol	Ketetapan istilah pada media pembelajaran menyanggati tumbuhan dan hewan berbasis powtoon		✓		
		Kejelasan penggunaan symbol pada media pembelajaran menyanggati tumbuhan dan hewan berbasis powtoon		✓		
	Jumlah		20	27		

Komentar Dan Saran

Layak digunakan dengan proses penyempurnaan yang semakin maju

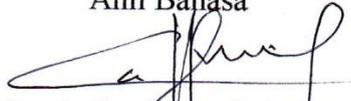
Kesimpulan

Materi Pembelajaran Tematik Subtema 3 Menyanggati Tumbuhan dan Hewan Ini :

- ① Layak Digunakan Tanpa Revisi
2. Layak Digunakan Dengan Revisi
3. Revisi Sebagian Dari Produk
4. Revisi Total

Medan, 30 Mei 2022

Ahli Bahasa


(Amin Basti, S. PdI., M. Pd)

C. Lembar Validasi Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Subtema 2 Menyanyangi Tumbuhan dan Hewan Kelas III SD Plus Darul Ilmi Murni Kecamatan Namorambe Untuk Ahli Media

Judul penelitian : Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Subtema 3 Menyanyangi Tumbuhan dan Hewan Kelas III SD Plus Darul Ilmi Murni Kecamatan Namorambe
 Materi : Menyanyangi Tumbuhan dan Hewan
 Sasaran Program : Siswa Kelas III SD Plus Darul Ilmi Murni
 Penyusun : Ahmad Fauzi
 Validator : Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.
 Tanggal : 30-05-2022

Bapak/ibu terhormat

Saya memohon bantuan bapak/ibu validator tentang “ Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Subtema 3 Menyanyangi Tumbuhan dan Hewan Kelas III SD Plus Darul Ilmi Murni Kecamatan Namorambe”. 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 terima kasih

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi instrument ini di validasi oleh ahli media
2. Berilah tanda check list (√) pada pilihan skor 1,2,3,dan 4
 Skor 1 : Kurang Baik/Kurang Setuju
 Skor 2 : Cukup Baik/ Cukup Setuju
 Skor 3 : Baik/ Setuju
 Skor 4 : Sangat Baik/ Sangat Setuju

B. Aspek penilaian

ASPEK KELAYAKAN KUALITAS STRATEGI PEMBELAJARAN

NO.	ASPEK	INDIKATOR	SKOR			
			4	3	2	1
1.	Media	Media pembelajaran video animasi powtoon dapat dikelola dengan mudah	✓			
		Media pembelajaran video animasi powtoon dapat dikelola dengan mudah digunakan dalam pengoperasiannya (naivigasi)	✓			
		Media pembelajaran video animasi powtoon dapat dikelola dengan mudah alis	✓			

		Media pembelajaran video animasi powtoon dapat dikelola dengan mudah dapat digunakan kembali untuk siswa belajar di rumah	✓			
No.	ASPEK	INDIKATOR	SEKOR			
			4	3	2	1
2.	Tampilan program	Tampilan sesuai karakter siswa	✓			
		Kekontrasan huruf (<i>font</i>)	✓			
		Proporsi/keterbacaan teks		✓		
		Kesesuaian video animasi powtoon dengan materi		✓		
3.	Kebahasaan	Kejelasan suara (suara dapat didengar dengan baik dan sudah tepat)		✓		
		Media tidak membosankan			✓	
		Bahasa yang digunakan interaktif			✓	
		Bahasa yang digunakan mudah di pahami		✓		
		Kualitas video animasi powtoon	✓			
		Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓			
		Originalitas video	✓			
		Mampu mengurangi verbalisme dalam proses mengajar	✓			
		Keseluruhan program tersaji secara sistematis		✓		
	Jumlah		40	15	4	

Komentar dan saran

1. Pengisian suara diperlukan untuk kejelasan materi karena jika tidak durasi terlalu cepat untuk dibaca siswa
2. Dalam tematik penjelasan materi harusnya dijelaskan sesuai tema dalam media powtoon ini materi terlihat berdiri masing masing tiap mata pelajaran sehingga tema yang ada tidak menggambarkan tujuan pembelajaran
3. Gunakan model pembelajaran tematik agar lebih sistematis

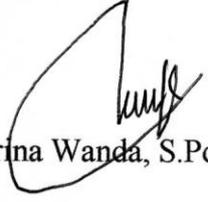
Kesimpulan

Materi Pembelajaran Tematik Subtema 3 Menyanyangi Tumbuhan dan Hewan Ini :

1. Layak Digunakan Dengan Revisi

Medan, 02 Juni 2022

Ahli Media



(Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.)

Lampiran 4

Uji Kelayakan Produk Oleh Ahli Materi

Nama Ahli Materi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Melyani Sari Sitepu, S.Sos, M.Pd	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4
Jumlah	63																
Rata-rata	3,70																
Persentase	93%																

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

Jadi hasilnya = 93 % (sangat baik)

Media Video Animasi Berbasis Powtoon sangat baik digunakan untuk menunjang pembelajaran pada kelas 3A Reguler mata pelajaran Tematik.

Uji Kelayakan Produk Oleh Ahli Media

Nama Ahli Media	Media				Tampilan Program				Kebahasaan								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Karina Wanda S.SPd, M.Pd	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	2	3	4	4	4	4	3
Jumlah	16				14				29								
Rata-rata	1				0,87				0,81								
Persentase	87%																

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

Jadi hasilnya = 87 % (Baik)

Media Video Animasi Berbasis Powtoon baik digunakan untuk menunjang pembelajaran pada kelas 3A Reguler mata pelajaran Tematik.

Uji Kelayakan Produk Oleh Ahli Bahasa

Nama Ahli Bahasa	Lugas				Komunikatif		Dialogi dan Interaktif			Karakter Perkembangan Didik			Penggunaan Istilah dalam Simbol	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Amin Basri, S.SPdI, M.Pd	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3
Jumlah	15				6		10			10			6	
Rata-rata	0,94				0,75		0,83			0,83			0,75	
Persentase	84%													

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

Jadi hasilnya = 84 % (Baik)

Media Video Animasi Berbasis Powtoon baik digunakan untuk menunjang pembelajaran pada kelas 3A Reguler mata pelajaran Tematik.

Lampiran 5

**Angket Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Subtema 2
Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Kelas III SD Plus Darul Ilmi Murni
Kecamatan Namorambe Untuk Siswa**

Nama : Agha Inson
Kelas : III AR
Nama Sekolah: Darul Ilmi Murni

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	PertanyaanAngket	5	4	3	2	1
1	Saya lebih suka belajar dengan menggunakan media video		✓			
2	Saya lebih bias 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		✓			

**Angket Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Subtema 2
Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Kelas III SD Plus Darul Ilmi Murni
Kecamatan Namorambe Untuk Siswa**

Nama : ASYA
Kelas : III AR
Nama Sekolah: Darul ilmi murni

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	PertanyaanAngket	5	4	3	2	1
1	Saya lebih suka belajar dengan menggunakan media video		√			
2	Saya lebih bias 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		√			

**Angket Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Subtema 2
Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Kelas III SD Plus Darul Ilmi Murni
Kecamatan Namorambe Untuk Siswa**

Nama : Mhd. Rizt ya Rosya

Kelas : III A1

Nama Sekolah: Darul ilmi murni

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	PertanyaanAngket	5	4	3	2	1
1	Saya lebih suka belajar dengan menggunakan media video	✓				
2	Saya lebih bias 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 6

Uji Kelayakan Produk Menurut Siswa

No	Subjek Penelitian	Pernyataan						Jumlah	Persen	Kategori
		1	2	3	4	5	6			
1	Subjek 1	5	5	5	5	3	3	26	87%	Baik
2	Subjek 2	4	4	5	4	5	4	26	87%	Baik
3	Subjek 3	3	4	5	4	4	4	24	80%	Baik
4	Subjek 4	4	4	3	5	5	5	26	87%	Baik
5	Subjek 5	5	5	5	5	4	4	28	93%	Sangat Baik
6	Subjek 6	4	5	4	4	5	4	26	87%	Baik
7	Subjek 7	5	5	5	4	4	4	27	90%	Sangat Baik
8	Subjek 8	5	5	4	5	5	5	29	97%	Sangat Baik
9	Subjek 9	4	5	4	4	5	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
12	Subjek 12	3	5	5	5	4	5	27	90%	Sangat Baik
13	Subjek 13	4	5	5	5	4	5	28	93%	Sangat Baik
14	Subjek 14	5	4	4	4	4	4	25	83%	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	3	5	4	24	80%	Baik
18	Subjek 18	5	5	3	4	5	5	27	90%	Sangat Baik
19	Subjek 19	3	5	4	4	4	3	23	77%	Baik
20	Subjek 20	5	5	5	5	4	4	28	93%	Sangat Baik
21	Subjek 21	5	5	3	3	4	5	25	83%	Baik
22	Subjek 22	4	5	4	4	5	5	27	90%	Sangat Baik
23	Subjek 23	4	5	4	4	5	4	26	87%	Baik
24	Subjek 24	5	4	4	5	4	3	25	83%	Baik
25	Subjek 25	4	5	4	4	4	5	26	87%	Baik
26	Subjek 26	4	4	5	5	5	4	27	90%	Sangat Baik
27	Subjek 27	5	5	4	5	5	4	28	93%	Sangat Baik
Jumlah								2.290		
Rata-rata								85		

Lampiran 7



Suasana pembelajaran menggunakan media Powtoon



Pengisian Angket



Bersama Kepela Sekolah



Bersama Wali Kelas Kelompok Besar



Bersama Wali Kelas Kelompok Kecil

Lampiran 8

SURAT IJIN PENELITIAN



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

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

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400
Website : <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@yahoo.co.id

Nomor : 1019/IL.3-AU/UMSU-02/F/2022 Medan, 02 Zulqaidah 1439 H
Lamp : --- 03 Juni 2018 M
Hal : **Mohon Izin Riset**
Kepada : **Yth, Bapak Kepala**
SD Plus Darul Ilmi Murni Kec. Namorambe
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 sarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama Mahasiswa : Ahmad Fauzi
N P M : 1702090063
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Video animasi Berbasis Powtoon Pada Sub Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan di kelas III Plus darul Ilmi Murni Kec. Namorambe

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.

Wassalam
Dekan



[Signature]
Dra. Hj. Syamsuyurnifa, M.Pd.
NIDN:0004066701

**** Pertinggal****



Lampiran 9

SURAT TELAH MELAKUKAN PENELITIAN



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM HAJI MASRI
SEKOLAH DASAR (SD) PLUS
 ISLAMIC INTERNATIONAL SCHOOL
DARUL ILMU MURNI
 Status : Terakreditasi Peringkat A NSS : 102070101560 NPSN : 10215146
 Jl. Besar Namorambe Titikuning 20356 Telp. 061 - 7033 061, Fax : 061 - 7033 336
 www.darulilmi-murni.org E-mail : admin@darulilmi-murni.org
 Deli Serdang - Sumatera Utara - Indonesia

SURAT KETERANGAN

Nomor : 23/SD.DIM/C/VII/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah SD Plus Darul Ilmi Murni Kecamatan Namorambe Kabupaten Deli Serdang, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : AHMAD FAUZI
 NPM : 1702090063
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jenis Program : Strata Satu (S1)
 Universitas : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Benar nama tersebut akan melaksanakan **Penelitian** dalam rangka Menyusun skripsi dengan Judul : “ **Pengembangan Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Sub Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan di kelas III Plus Darul Ilmi Murni Kec. Namorambe**” Pada bulan Juni – Juli 2022

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Namorambe , 27 Juli 2022

Mengetahui,

Kepala Sekolah

JULIANA, S.Pd

