

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI LAGU TRADISIONAL BERBASIS
POWTOON DI KELAS III SD MUHAMMADIYAH 09 MEDAN**

SKRIPSI

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

Oleh

CAHYA KAMILA
NPM.1902090287

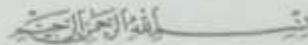


**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2024**



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 Selasa, Tanggal 09 Januari 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Cahya Kamila
NPM : 1902090287
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Video Animasi Lagu Tradisional Berbasis Powtoon di Kelas III SD Muhammadiyah 09 Medan

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

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

Ketua

PANITIA PELAKSANA



Sekretaris

Dra. Hj. Svamsuyahputa, M.Pd.

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

ANGGOTA PENGUJI:

1. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.
2. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.
3. Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd., M.Pd.

1.

2.

3.



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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Cahya Kamila
NPM : 1902090287
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Video Animasi Lagu Tradisional Berbasis *Postoon* di Kelas III SD Muhammadiyah 09 Medan.

Sudah layak disidangkan.

Medan, Mei 2024

Disetujui oleh:

Pembimbing

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

Diketahui oleh:

Ketua Program Studi

Dra. H. Evansurnita, M.Pd.

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



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

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



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Cahya Kamila
NPM : 1902090287
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Video Animasi Lagu Tradisional Berbasis Powtoon di Kelas III SD Muhammadiyah 09 Medan.

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
5 November 2023	Revisi Abstrak	
11 November 2023	Revisi Bab IV pada analisis kurikulum	
16 November 2023	Revisi Bab IV pada tabel kompetensi dasar	
25 November 2023	Revisi angket respon guru	
1 Desember 2023	Revisi Bab IV penambahan pada bagian bagian pada video animasi	
15 Desember 2023	Acc sidang meja hijau	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Medan, Desember 2023

Dosen Pembimbing

Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.L, M.Pd,



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

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Cahya Kamila
NPM : 1902090287
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengembangan Video Animasi Lagu Tradisional Berbasis Powtoon di Kelas III SD Muhammadiyah 09 Medan" adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



CAHYA KAMILA

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

CAHYA KAMILA (1902090287) “Pengembangan Video Animasi Lagu Tradisional Berbasis *Powtoon* Di Kelas III SD Muhammadiyah 09 Medan”. Skripsi, Medan: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video animasi lagu tradisional berbasis *powtoon* di kelas III SD Muhammadiyah 09 Medan, mengetahui kevalidan media serta kepraktisan yang diperoleh dari respon guru dan peserta didik dengan adanya media tersebut. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Research and Delopment* (R&D) atau penelitian dan pengembangan menurut model Borg and Gall. Langkah-langkah yang dilalui dalam penelitian, antara lain: Potensi masalah, Pengumpulan data, Desain Produk Video Animasi, Validasi desain, validasi animasi, Revisi Desain video animasi, uji coba produk. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah video animasi lagu tradisional berbasis *powtoon*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi lagu tradisional berbasis *powtoon* yang dikembangkan menggunakan model Borg and Gall ditanyakan valid. Tingkat kevalidan media pembelajaran berdasarkan penelitian, antara lain: a) Validator ahli materi memperoleh presentasi 92,86% dengan kategori “sangat valid”, b) Validator ahli media memperoleh presentasi 96,66% dengan kategori “sangat valid”, c) Validator ahli bahasa memperoleh presentasi 96% dengan kategori “sangat valid”. Penilaian kepraktisan media video animasi berbasis *powtoon* dari guru memperoleh presentasi 88% dengan kategori “sangat praktis”, serta respon media video animasi kepada siswa yang didapat dari uji coba kelompok besar memperoleh presentasi 81,10% dengan kategori “sangat praktis”.

Kata Kunci: *Video Animasi, Lagu Tradisional, Powtoon*

KATA PENGANTAR



Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “*Pengembangan Video Animasi Lagu Tradisional Berbasis Powtoon Kelas III SD Muhammadiyah 09 Medan*”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program strata-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. **Bapak Prof Dr. Agussani, M.AP.** selaku rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. **Ibu Dra. Hj. Syamsyurnita, M.Pd.** selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
3. **Ibu Dr. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.** selaku wakil dkan I fakultas keguruann dan ilmu Pendidikan
4. **Bapak Dr. Mandra Saragih S.Pd, M.Hum.** selaku wakil dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Ibu Suci Perwita selaku Ketua Prodi Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

5. **Ibu Suci Perwita Sari.,M.Pd.** Selaku ketua prodi program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
6. **Bapak Ismail Saleh Nasution.,S.Pd.,M.Pd.** Selaku sekretaris prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
7. **Bapak Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd.** Selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan saran dan motivasi dalam penyusunan proposal skripsi.
8. **Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar** yang telah memberikan bimbingan saran dan motivasi dalam penyusunan proposal skripsi.
9. Terimakasih untuk kedua orang tua saya, **Bapak Rinaldi dan Ibu Nurhayati** yang selalu mendoakan dan mendukung dalam penulisan proposal.
10. Terimakasih kepada **Bapak atau Ibu guru SD Muhammadiyah 09 Medan** yang telah membantu dan mendukung penyusunan proposal saya ini.

Peneliti menyadari skripsi ini masih terdapat kekurangan belum sempurna serta tidak luput dari kesalahan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati peneliti mengharapkan segala kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca demi menyempurnakan skripsi ini. Harapan peneliti semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pendidik umumnya dan khususnya pada peneliti. Akhir kata, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu dalam

penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu semoga Allah membalas kebaikan kalian semua. Aminnn

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatu.

Medan, Desember 2023

CAHYA KAMILA

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kerangka Teoritis	9
1. Media Pembelajaran	9
2. Video Animasi	16
3. Powtoon	19
4. Seni Budaya dan Prakarya	24
5. Lagu Tradisional	28
B. Kerangka Konseptual	31
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	33

B. Subjek dan Objek Penelitian	34
C. Desain Penelitian.....	34
D. Teknik Pengumpulan Data	39
E. Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Penelitian	50
B. Pembahasan.....	71
C. Keterbatasan Penelitian	73
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	74
B. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN	79

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 KKM Siswa Kelas 3 SD Muhammadiyah 09 Medan.....	4
Tabel 3.1 Rencana Dan Pelaksanaan Penelitian.....	33
Tabel 3.2 Data Peserta Didik.....	34
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Intrument Validasi Ahli materi	40
Tabel 3.4 Kisi-kisi Intrument Validasi Ahli Media	41
Tabel 3.5 Kisi-kisi instrument Validasi Ahli Bahasa	42
Tabel 3.6 Angket Praktis Respon Peserta Didik	43
Tabel 3.7 Angket Praktis Respon Guru	44
Tabel 3.8 Kategori Skala Likert	45
Tabel 3.9 Kriteria Kevalidan Media Pembejaran	46
Tabel 3.10 Kategori Skala Likert.....	47
Tabel 3.11 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran	48
Tabel 3.12 Kriteria Presentase Aktivitas Belajar Siswa	49
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar	52
Tabel 4.2 Bagian-Bagian Pada Video Animasi.....	59
Tabel 4.3 Hasil Validasi Produk Dari Ahli Materi	63
Tabel 4.4 Hasil Validasi Produk Dari Ahli Media	64
Tabel 4.5 Hasil Validasi Produk Dari Ahli Bahasa	65
Tabel 4.6 Data analisis kepraktisan produk oleh guru	67
Tabel 4.7 Data analisis respon siswa	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Halaman <i>Sign Up</i>	21
Gambar 2.2 Tampilan <i>Template</i>	22
Gambar 2.3 Hasil Presentasi	22
Gambar 2.4 Kerangka Berfikir	32
Gambar 3.1 Tahapan Desain Penelitian	35
Gambar 4.1 Hasil Validasi Produk	67
Gambar 4.2 Hasil Uji Coba Produk	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus	79
Lampiran 2 RPP	82
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Materi.....	87
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Media	90
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	92
Lampiran 6 Angket Respon Guru.....	94
Lampiran 7 Angket Respon Siswa	98
Lampiran 8 Dokumentasi	102
Lampiran 9 Surat Izin Penelitian	103
Lampiran 10 Surat Balasan Penelitian	104

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Iswahyudi, (2013:35) menyatakan pembelajaran merupakan proses yang diselenggarakan oleh guru untuk mendampingi siswa dalam memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan serta sikap. Pembelajaran adalah suatu proses sistematis dan sistemik, yang bersifat interaktif dan komunikatif antara guru dan peserta didik, sumber belajar dan lingkungan untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan belajar baik di kelas maupun diluar kelas untuk menguasai kompetensi yang ditentukan. Pendidik sebagai komponen proses belajar mengajar merupakan motivator terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Karena proses belajar mengajar merupakan suatu proses transfer ilmu pengetahuan dan nilai-nilai, maka seharusnya setiap pendidik sebagai subjek yang bekecimpung dalam pendidikan untuk mengusahakan agar proses pembelajaran dengan semestinya pada akhirnya akan dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Iwan Falahudin (2014) menyatakan proses belajar mengajar merupakan kegiatan yang terjadi pada semua orang tanpa mengenal batas usia, dan berlangsung seumur hidup. Belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya untuk merubah perilakunya. Dengan demikian, hasil dari kegiatan proses belajar mengajar adalah berupa perubahan perilaku yang relatif permanen pada diri orang yang belajar.

Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran disekolah yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan. media pembelajaran berupa media presentasi yang dapat dengan mudah diterima adalah media yang dapat menyampaikan lima bentuk informasi, yaitu: garis, simbol, gambar, gerakan, dan suara. media yang terdapat lima bentuk informasi tersebut adalah gambar hidup (film) dan televisi (video), tidak semua jenis film dan televisi dapat menyampaikan semua jenis informasi. media pembelajaran mendapat respon yang baik bagi peserta didik. selain itu media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Dalam melaksanakan pembelajaran guru juga dituntut untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif, karena media pembelajaran adalah merupakan faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya (Ahem et al., 2016).

Ketersediaan media dalam proses belajar mengajar dapat mempengaruhi perkembangan kognitif siswa, pemberian media pembelajaran dapat melatih siswa untuk aktif ketika belajar baik itu memberikan tanggapan cara menyelesaikan masalah, menyebutkan yang ia lihat, menceritakan kembali, dapat membedakan, mengelompokkan memahami, menggunakan penalaran serta komunikasi yang baik. Menurut guru kelas, siswa dapat sepenuhnya tertarik dalam proses pembelajaran jika ada hal atau sesuatu yang menarik perhatiannya. Ketersediaan media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa masih belum memadai. Kurang tersedianya media pembelajaran yang dapat mengembangkan berbagai aspek

perkembangan dasar pada diri siswa. pada dasarnya penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat di perlukan untuk menarik perhatian siswa.

Peranan media pembelajaran sangat penting,karena media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan informasi yang dapat memperlancar proses belajar dan hasil belajar.hal ini berarti media pembelajaran memiliki kaitan yang sangat erat,proses pembelajaran tidak akan berjalan lancar tanpa adanya media pembelajaran yang tepat.media adalah perantara atau pengantar pesan dari pemberi ke penerima pesan.media pembelajaran disekolah dasar harus bersifat menarik dan lucu karena sifat dari siswa sekolah dasar yang lebih memilih bermain daripada belajar.oleh sebab itu media yang digunakan harus tepat sasaran dan efektif sehingga materi yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa sekolah dasar.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada bulan Juni 2023 di SD Muhammadiyah 09 Medan Khususnya pada kelas III diketahui bahwa dalam proses pembelajaran, masih rendahnya pengetahuan siswa tentang lagu tradisional, keterbatasannya media pembelajaran yang ada di SD Muhammadiyah 09, pendidik selama ini menggunakan media pembelajaran yang bersifat visual, seperti media gambar dan berpatokan pada buku. Dari media gambar tersebut tampilannya kurang menarik dan terkesan monoton, tidak komunikatif dan sulit dipahami oleh peserta didik. Dari segi materi, media gambar dalam penyampaiannya tidak jelas karena hanya berupa gambar. Sedangkan yang dibutuhkan peserta didik media yang bisa bergerak dan terdapat suara, media yang dapat menjelaskan materi agar peserta didik lebih memahami dalam proses

pembelajaran, kurangnya waktu dalam pelaksanaan media pembelajaran juga menjadi pemicu dalam kelangsungan belajar.

Adapun dampak dari permasalahan diatas, dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar pada siswa. Dalam mengatasi persoalan diatas, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik seperti media video berbasis *powtoon* yang menunjukkan bahwa adanya media pembelajaran video ini mampu menangani kesulitan peserta didik dalam memahami materi saat proses pembelajaran berlangsung dan efektif mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik.

Powtoon adalah aplikasi web berbasis IT yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang didalamnya terdapat fitur-fitur menarik seperti fitur untuk membuat presentasi atau video animasi yang dapat digunakan dengan mudah dan menarik (Ernalida,2018).

Sari, M. (2017) berpendapat bahwa *powtoon* merupakan salah satu jenis layanan online yang memiliki fitur animasi dengan fitur-fitur yang menarik dalam penyampaian pesan berupa video. Sejalan pengertian diatas, *powtoon* merupakan layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi yang sangat menarik di antaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan egek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah. Fitur animasi *powtoon* sangat menarik namun mudah dalam pembuatannya (Pangestu,M.D. (2018).

Vidio interaktif *powtoon* adalah suatu aplikasi *powtoon* merupakan salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat vidio animasi. *Powtoon* merupakan singkatan dari *powerpoint* dan *cartoon* yang berfungsi untuk memberikan presentasi yang menarik minat bagi semua orang melalui animasi. Dengan *powtoon* siapapun dapat membuat vidio animasi yang menarik untuk mempermudah guru dan siswa dalam memahami materi (Prastowo, 2012).

Media Video Berbasis *Powtoon* telah banyak digunakan oleh peneliti sebelumnya. penelitian yang dilakukan oleh Wisnarni, Erviyenni, dan Haryati (2016) diketahui bahwa aplikasi video animasi *powtoon* dinyatakan valid sebagai media pembelajaran yang layak untuk digunakan. Adapun penelitian yang dilakukan oleh 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. Adkhar (2016) juga meneliti 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.

Penelitian terdahulu terfokus pada materi IPA. Adapun menjadi pembeda pada penelitian ini yaitu untuk pengembangan *powtoon* dengan materi yang berbeda ,yang dimana ahli diatas mengembangkan video animasi *powtoon* pada

pembelajaran ipa sedangkan si peneliti mengembangkan video animasi pada pembelajaran lagu tradisional.

Penelitian penting dilakukan untuk memberikan informasi dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah dan membuat keputusan. Dengan begitu, penelitian ini baik bagi kepentingan pengembangan program maupun kepentingan ilmu pengetahuan. Dengan demikian, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Animasi Lagu Tradisional Berbasis Powtoon Kelas III SD Muhammadiyah 09 Medan”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dapat diperoleh informasi tentang permasalahan yang ditemukan adalah :

1. Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar lagu tradisional.
2. Media pembelajaran yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran masih kurang atau masih sedikit.
3. Minimnya waktu untuk menggunakan media pembelajaran
4. Guru menggunakan media pembelajaran yang bersifat visual, seperti media gambar dan berpatokan pada buku.
5. Guru tidak menerapkan media yang bisa bergerak dan terdapat suara, media yang dapat menjelaskan materi agar peserta didik lebih memahami dalam proses pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan video animasi berbasis *Powtoon* pada lagu tradisional Kelas III SD Muhammadiyah 09 Medan yang dikembangkan memenuhi kriteria valid ?
2. Bagaimana mengembangkan video animasi berbasis *Powtoon* pada lagu tradisional Kelas III SD Muhammadiyah 09 Medan yang dikembangkan memenuhi kriteria praktis ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penulis dapat mengemukakan sejumlah tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian tersebut. Rumusan masalah dan tujuan penelitian harus mempunyai keterkaitan yang jelas dan dapat memaparkan apa yang menjadi masalah dan apa yang akan dicapai. Tujuan penelitian ini adalah:

1. untuk mengembangkan video animasi berbasis *Powtoon* pada lagu tradisional yang berkriteria valid.
2. untuk mengembangkan video animasi berbasis *Powtoon* pada lagu tradisional yang berkriteria praktis dan efektif.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dirancang untuk mengembangkan media *powtoon* yang dapat meningkatkan pemahaman konsep pada siswa kelas III SD Muhammadiyah 09 Medan. Manfaat penelitian dapat berupa manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

untuk mengembangkan pengetahuan guru khususnya, guru harus mampu menggunakan dan mengembangkan video pembelajaran yang menarik untuk membantu berlangsungnya proses pembelajaran

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya kualitas pembelajaran di SD Muhammadiyah 09 Medan.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan guru mengenai penggunaan media pembelajaran Siswa serta dapat memberikan manfaat dalam mengembangkan kualitas mengajar guru.

c. Bagi Peneliti

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

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dan bisa dikembangkan menjadi lebih sempurna.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Di dalam dunia Pendidikan tentu kita mengenal media pembelajaran, media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam proses belajar sebagai jembatan untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran dari sumber (guru) kepada penerima pesan (siswa) terutama di SD.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk membantu proses pembelajaran sehingga dapat mendorong terciptanya proses pembelajaran yang efektif bagi murid. Media secara umum, bisa dipahami sebagai perantara dari suatu informasi yang berasal dari sumber informasi untuk diterima oleh penerima, informasi tersebut bisa berupa apapun, baik yang bermuatan pendidikan, politik, teknologi maupun informasi atau yang bisa disebut dengan berita. Media yang digunakan juga sangat beragam tergantung dari jenis informasi yang akan disampaikan baik berupa fisik maupun digital. Istilah media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar (Miarso, 2011).

Menurut Jupriyanto (2011) Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pengajaran dapat disampaikan dengan baik dan

lebih sempurna. Sedangkan menurut Sanjaya (2010), Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, komputer dan lain sebagainya. Selain alat-alat tersebut orang dan bahan serta peralatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap juga disebut sebagai media pembelajaran

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar.

b. Karakteristik Media Pembelajaran

Enha (2015:14) menyatakan bahwa karakteristik media pembelajaran antara lain :

- 1) Media Pendidikan memiliki pengertian fisik, artinya dapat dilihat, didengar atau diraba oleh panca indera.
- 2) Media Pendidikan memiliki pengertian non fisik, artinya mengandung pesan.
- 3) Penekanan media Pendidikan terdapat pada media audio dan visual.
- 4) Media Pendidikan adalah alat bantu di dalam maupun di luar kelas.
- 5) Media Pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi guru dan siswa.
- 6) Media Pendidikan dapat digunakan secara masal.

Menurut Hernawan (2007:22) karakteristik media pembelajaran ada beberapa jenis yaitu :

- 1) Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat.
- 2) Media audio adalah media yang hanya dapat didengar
- 3) Media audio visual merupakan kombinasi audio visual atau biasa disebut media pandang dengar.

Sedangkan menurut Asyhar (2011:53) mengungkapkan karakteristik pada media pembelajaran adalah :

- 1) Media Visual, media yang didalamnya terdapat unsur-unsur yang terdiri dari garis, bentuk warna dan tekstur.
- 2) Media audio, merupakan media yang isi pesannya hanya diterima melalui indra pendengar.
- 3) Media audio visual, media ini dapat menampilkan unsur gambar (Visual) dan suara (audio).
- 4) Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media untuk merangsang semua indra dalam satu kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik media pembelajaran ada empat yaitu media visual, audio, audio visual dan multimedia. Dimana media pembelajaran merupakan alat bantu yang sangat dibutuhkan dalam rangka komunikasi guru dan siswa. untuk mencapai tujuan pembelajaran dan materi tersampaikan dengan terstruktur.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton Arsyad (2013:25) fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, hal ini mengakibatkan berkurangnya ragam penafsiran terhadap materi yang disampaikan.
- 2) Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan siswa dapat terus terjaga dan fokus.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif, dengan demikian akan menyebabkan siswa lebih aktif di kelas (siswa menjadi lebih partisipatif).
- 4) Lama waktu pembelajaran dapat disingkatkan.
- 5) Kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan apabila terjadi sinergis dan adanya integrasi antara materi dan media yang akan disampaikan.
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapanpun dan dimanapun, terutama jika media yang dirancang dapat digunakan secara individu.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif dan beban guru dapat sedikit dikurangi dan mengurangi kemungkinan mengulangi penjelasan yang berulang-ulang.

Sedangkan Menurut Rowntree (2013:100) ada enam fungsi media pembelajaran yaitu:

- 1) Membangkitkan motivasi belajar.
- 2) Mengulang apa yang telah dipelajari sebelumnya

- 3) Menyediakan stimulus belajar.
- 4) Mengaktifkan respon siswa.
- 5) Memberikan umpan balik dengan segera.
- 6) Menggalakkan Latihan secara efektif.

Sejalan dengan itu menurut Sudrajat (2011:20) mengemukakan fungsi media pembelajaran yaitu

- 1) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa.
- 2) Media pembelajaran dapat melampaui batas ruang kelas.
- 3) Media pembelajaran dapat menimbulkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan.
- 4) Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
- 5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit dan realistis.
- 6) Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
- 7) Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang kongkrit sampai dengan abstrak.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki banyak fungsi dalam proses belajar mengajar dengan adanya media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, siswa menjadi lebih interaktif, menanamkan konsep dasar yang benar dan media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian siswa terus terjaga dan fokus.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran menurut Sudjana dan Rifai (2013:28) yaitu:

- 1) Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka.
- 2) Makna bahan pengajaran akan lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan pada komunikasi verbal melalui kata-kata. Dengan menggunakan media maka metode mengajar akan berbeda, disesuaikan dengan materi ajar yang akan diberikan.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung dan memerankan.

Sedangkankan manfaat media pembelajaran menurut Enha (2015:15)

adalah :

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajarn dapat meningkatkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran tidak hanya menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran tetapi juga memudahkan siswa dalam menerima materi karena terlibat secara langsung, tidak hanya mendengarkan dan membayangkan tetapi siswa mengamati secara langsung. Dengan adanya media pembelajaran juga bermanfaat untuk gurudalam mencapai tujuan pembelajaran.

e. Tujuan Media Pembelajaran

Sanaky (2013 : 45) Menyatakan bahwa tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran dalam bentuk : (a) mempermudah proses pembelajaran dikelas, (b) meningkatkan efesiensi proses pembelajaran, (c) menjaga relefasi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar. (d) membantu konsentrasi murid dalam proses pembelajaran. Dengan media tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi pembelajaran secara berulang-ulang, sebab dengan menggunakan media murid akan lebih mudah memahami pelajaran. Media pembelajaran dapat membantu murid dalam menyuap materi pembelajaran lebih mendalam melalui media pemahaman murid.

f. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran

Menurut Hamalik (2013: 45) media pembelajaran memiliki kelebihan yaitu :

- 1) Media pembelajaran membantu meningkatkan keefektifan pencapaian tujuanpembelajaran.

- 2) Media pembelajaran memperlancar proses pembelajaran sehingga siswa dapat dengan mudah dan cepat memahami materi.
- 3) Dengan media pembelajaran bisa menciptakan adanya interaksi antara siswa dengan lingkungan sekitarnya.

Adapun kekurangan media pembelajaran menurut Arsyad (2013: 89)

yaitu :

- 1) Pembuatan media membutuhkan biaya yang cukup mahal Visual yang terbatas
- 2) Tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diharapkan sehingga perlu dirancang khusus untuk kebutuhan tertentu.

g. Cara Melatih Media Pembelajaran

Adapun cara melatih media pembelajaran yaitu sebagai berikut :

- 1) Menganalisis potensi, kebutuhan dan karakteristik siswa didik
- 2) Merumuskan tujuan intruksional yang ingin dicapai
- 3) Memilih, merubah dan merencanakan materi pembelajaran yang menarik.

2. Video Animasi

a. Pengertian Video Animasi

Media animasi termasuk jenis media visual audio, karena terdapat gerakan gambar dan suara. Media animasi pembelajaran merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Media animasi pembelajaran dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan pun digunakan untuk menyampaikan materi

pelajaran (Relis, 2018).

Media animasi merupakan gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara sistematis sehingga bergerak sesuai dengan alur hitungan waktu. Objek yang dimaksud adalah gambar (manusia, hewan, tumbuhan, gedung dan sebagainya) serta tulisan teks. Video merupakan teknologi pengiriman sinyal elektronik dari suatu gambar yang bergerak atau sebuah teknologi yang digunakan untuk menangkap, merekam, serta memproses gambar bergerak (Putu, 2018).

Menurut Rahmayanti (2016: 431), media video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi. Adapun pengertian media video animasi menurut (Husni 2021: 17) mengemukakan bahwa “Video animasi adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara pecakapan atau dialog dan suara-suara lainnya.” Selain itu (Johari *et al.*, 2014) yang menyatakan bahwa “Media animasi merupakan pergerakan sebuah objek atau gambar sehingga dapat berubah posisi. Selain pergerakan objek dapat mengalami perubahan bentuk dan warna.”

Dari beberapa teori diatas yang menjelaskan tentang pengertian media video animasi, dapat ditarik kesimpulan bahwa video animasi adalah sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan dari berbagai objek yang disusun secara sistematis dan bergerak sesuai dengan alur yang telah ditentukan pada

setiap hitungan waktu.

b. Karakteristik Video Animasi

Dalam media pembelajaran peran alat atau media pembelajaran juga memberikan pengaruh yang besar terhadap minat belajar siswa. Alat atau media pembelajaran yang tepat akan membantu memperlancar penerimaan materi kepada siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik media video animasi yaitu (Hasmira, Anwar & Yusuf, 2017):

- 1) Media video animasi memiliki audio dan video yang tayang secara bersamaan.
- 2) Media video animasi dapat ditayangkan pada gadget, bantuan proyektor dan laptop, media video animasi dapat ditayangkan berulang kali.
- 3) Isi dalam video sesuai dengan materi dan karakter siswa
- 4) Media video harus menarik sehingga dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa.

c. Kelebihan Video Animasi

Kelebihan media animasi antara lain (Sukanta, 2017):

- 1) Penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, image, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar peserta didik.
- 2) Tidak membuat peserta didik menjadi jenuh.
- 3) Gambar serta warna warni yang terdapat dalam video menjadi daya tarik peserta didik.
- 4) Gambar objek lebih fleksibel dan terlihat seperti nyata.

- 5) Lebih komunikatif
- 6) Mudah dibuat dan dimodifikasi
- 7) Mudah dalam menyampaikan materi pelajaran.

d. Kekurangan Video Animasi

Selain kelebihan media video animasi juga memiliki kekurangan.

Kekurangan media video animasi adalah sebagai berikut (Andrian, dkk., 2014):

- 1) Video-video animasi memerlukan waktu yang lama untuk membuat suatu video.
- 2) Belum semua guru bisa menggunakan media video animasi.
- 3) Memerlukan software untuk membuat video agar hasilnya bagus.
- 4) Pembuatan media video membutuhkan biaya yang mahal.
- 5) Media video animasi membutuhkan bantuan media lain untuk menambah hasil yang bagus agar konsentrasi belajar siswa meningkat.

3. Powtoon

a. Pengertian Powtoon

Powtoon merupakan aplikasi berbasis web yang digunakan untuk membuat presentasi animasi dengan memanipulasi gambar, menyediakan musik dan menambahkan suara. Animasi merupakan rangkaian gambar yang disatukan dapat membentuk gerakan. Powtoon memiliki fitur animasi yang sangat menarik (Sutriono, 2018). Aplikasi Powtoon memiliki karakter-karakter yang dapat memberikan ketertarikan bagi peserta didik untuk memahami suatu materi. Peserta didik dapat menerima informasi secara audio dan visual yang dapat dikombinasikan menjadi suatu video animasi yang menarik.

Menurut Sari (2017) mengemukakan bahwa powtoon merupakan salah satu jenis layanan online yang memiliki fitur animasi yang menarik dalam penyampaian pesan berupa video. Sedangkan Pangestu (2018:73) mengemukakan bahwa powtoon merupakan layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi yang sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Andriati, dkk. (2016) mengemukakan powtoon merupakan aplikasi berbasis web yang disediakan bagi pengguna untuk membuat video animasi dengan memanipulasi benda, gambar impor, menyediakan musik dan pengguna dapat menambahkan suara.

Powtoon sangat cocok digunakan untuk membuat media pembelajaran karena dapat menimbulkan suasana santai dalam pembelajaran di kelas. Aplikasi ini masih dianggap asing oleh beberapa orang karena aplikasi ini masih cukup baru di kalangan masyarakat. Popularitas Powtoon bisa menghasilkan animasi movie yang menakjubkan dibanding dengan video biasanya karena Powtoon jauh efektif, efisien dan hidup. Ada berbagai ilustrasi animasi yang menjelaskan konsep materi pembelajaran sehingga penyampaian materinya yang semula abstrak dapat disajikan dengan kongkret. Hal tersebut didukung oleh pendapat Edwin, dkk. (2018) yang mengatakan bahwa "Powtoon adalah media pembelajaran yang berupa media pembelajaran audio dan visual, dimana media pembelajaran ini lebih memudahkan kita untuk menyampaikan materi pembelajaran dan menjadikan metode pembelajaran menjadi lebih sederhana."

Sehingga dapat disimpulkan bahwa powtoon merupakan layanan aplikasi untuk membuat sebuah media yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah.

b. Manfaat powtoon

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

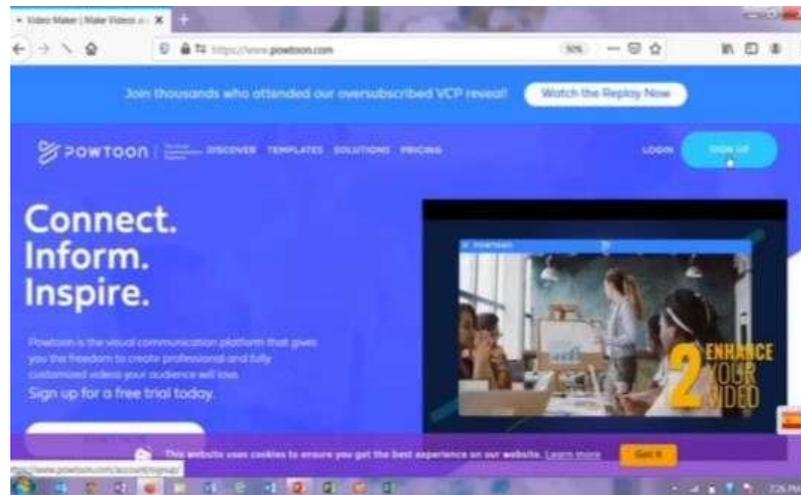
- 1) media *Powtoon* dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat *verbalistis*
- 2) Media *Powtoon* dapat mengatur kecepatan pemutaran media dengan *timelapse*.
- 3) Media *Powtoon* dapat mengatasi keterbatasan ruang, dan waktu.
- 4) Media *Powtoon* dapat mengatasi penggunaan media yang bervariasi untuk mengatasi kepasifan siswa (Maesyarah, 2018).

c. Langkah-Langkah Menggunakan *Powtoon*

Powtoon adalah aplikasi untuk membuat video, tetapi disini peneliti memanfaatkan untuk membuat video pembelajaran tematik, dalam video ini berisi tentang materi yang berisikan tentang berbagai pekerjaan yang akan disampaikan. Menurut Novia (2020), langkah-langkah dalam mengoperasikan *Powtoon* adalah sebagai berikut yaitu :

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

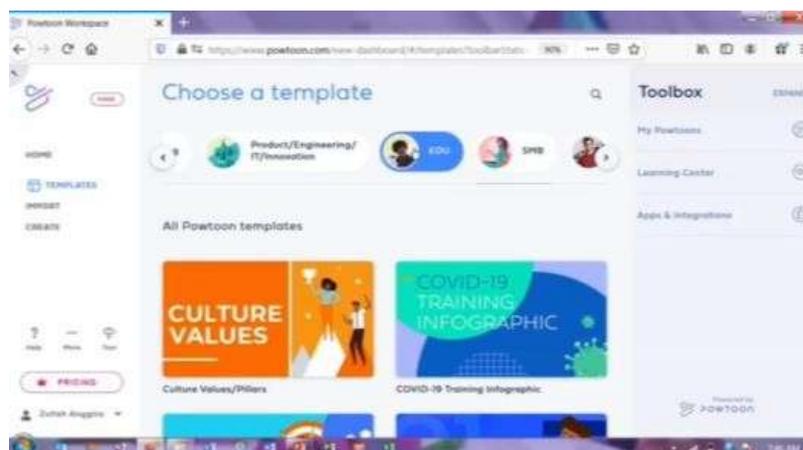
2) Setelah muncul halaman awal *Powtoon* seperti gambar di bawah ini



Gambar 2.1: Halaman *sign up*

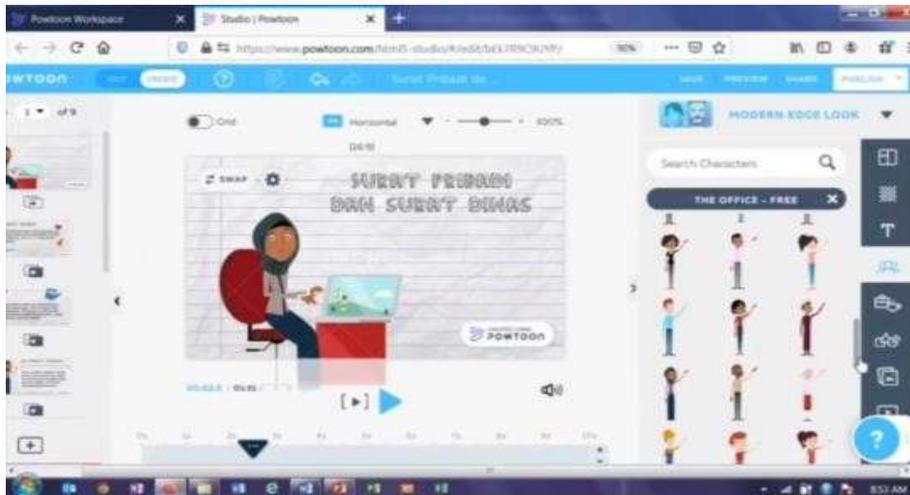
Dengan mengklik *sign up* apabila belum mempunyai akun, sedangkan yang sudah mempunyai akun dapat mengklik *login*.

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



Gambar 2.2: Tampilan *template*

- 4) Berikut ini tampilan *template* aplikasi pembuatan presentasi, di mana kalian dapat mengedit video presentasi sampai *finish*.



Gambar 2.3 hasil presentasi

- 5) Powtoon siap digunakan, bisa langsung mengedit atau membuat media Powtoon :
- Klik tombol add untuk menambahkan slide baru, sedangkan untuk mengganti atau menambah custom, pilih modern edge look (tampilan premium) atau customize mode (free app) di pojok kanan atas.
 - Untuk menambah karakter, klik slide/panah merah di bawah untuk menentukan waktu kemunculan. Setelah itu baru klik icon karakternya.
 - Untuk menambah objek lain, geser slide merah ke detik selanjutnya tambahkan teks yang diinginkan.
 - Untuk mengupload gambar dari drive computer/laptop sendiri dengan cara klik menu Images dan pilih upload image.
- 6) Setelah selesai membuat video di Powtoon klik Export. Kemudian akan muncul tampilan export option dengan pilihan: a) Publish to (untuk publish

presentasi yang dibuat ke akun Powtoon); b) Upload to (upload ke akun lain seperti slide share dan youtube); c) Download to (dapat juga dikonversikan ke format lain seperti office file, MP4, ppt dan pdf); d) Share with (share presentasi ke akun sosial media lainnya).

d. Kelebihan Powtoon

Kelebihan Media Powtoon terdapat pada penggunaannya yaitu dapat diputar ulang apabila file video Powtoon diberikan kepada siswa. Pemutaran kembali dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, sehingga lebih memudahkan siswa tersebut untuk belajar (Maesyarah, 2018). Penggunaannya cukup mudah karena langkah yang dilakukan yaitu pemutaran video seperti biasa pada komputer, laptop, vcd/dvd player

Media Powtoon terdapat berbagai ilustrasi animasi yang menjelaskan konsep materi pembelajaran sehingga penyampaian materinya yang semula abstrak dapat disajikan dengan kongkrit. Media Powtoon dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. serta mengatasi gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dengan bantuan timelapse.

Media Powtoon mencakup segala aspek indera penglihatan dan pendengaran. Dapat digunakan dalam kelompok besar dan animasi animasi pada media sangat pas untuk presentasi dalam pembelajaran karena mengatasi kebosanan siswa.

e. Kekurangan Powtoon

Menurut Hendrik & Lita (2020), kelemahan media Powtoon antara lain sebagai berikut:

- 1) Ketergantungan pada ketersediaan dukungan sarana teknologi.
- 2) Mengurangi kreativitas dan invasi dari jenis media pembelajaran lainnya.
Pada aplikasi Powtoon ini, semua fitur sudah tersedia sehingga tinggal dipilih dan diedit sesuai keinginan kita.
- 3) Membutuhkan dukungan SDM yang professional untuk mengoperasikannya

4. Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP)

a. Pengertian Mata Pelajaran SBDP

Mata pelajaran seni budaya merupakan aktivitas belajar yang menampilkan karya seni estetik, dan kreatif yang berakar pada norma, nilai, perilaku dan produk seni budaya bangsa. Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya pada dasarnya merupakan pendidikan yang berbasis budaya yang aspek-aspek nya meliputi seni rupa, seni musik, seni tari, seni drama dan sebagainya (Prastowo, 2019).

Seni Budaya dan Prakarya sebagai salah satu bidang studi dalam pembelajaran dengan melihat latar belakang akan dapat menumbuhkan kecerdasan moral secara kompetitif, latar belakang tersebut sebagai berikut, yaitu bahwa muatan seni budaya dan keterampilan. Dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Seni adalah sebuah pengetahuan yang dituangkan atau diekspresikan

melalui karya seni dan konsep seni (Sudira, 2010: 2). Karena itu mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya.

Menurut pendapat Ki Hajar Dewantara (Susanto, 2013) menyatakan bahwa Pendidikan kesenian merupakan salah satu faktor penentu dalam membentuk kepribadian anak. Pendidikan seni dapat dijadikan dasar pendidikan dalam membentuk jiwa dan kepribadian, berkahlak mulia (akhlakul karimah). Oleh sebab itu, mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) sangat penting keberadaannya disekolah karena mata pelajaran ini memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural.

Pembelajaran seni budaya dan prakarya merupakan interaksi dari proses pendidikan yang didalamnya terdapat hubungan timbal balik antara pendidik dengan peserta didik dan hubungan timbal balik tersebut memiliki tujuan edukatif tertentu yang menggunakan seni sebagai media pendidikan dengan mengakomodasikan kebutuhan peserta didik untuk kegiatan yang kreatif sesuai dengan kemampuannya masing-masing (Eny, 2014: 8).

Pengertian seni budaya dan prakarya bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut yaitu, memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan, menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan, menampilkan kreativitas seni budaya dan keterampilan dalam tingkat lokal, regional maupun global (Naisah, 2013: 8).

Adapun aspek-aspek dalam mata pelajaran SBdP, sebagai berikut:

- 1) Seni rupa, yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak dan sebagainya.
- 2) Seni musik, yang meliputi memainkan alat musik, kemampuan olah vocal.
- 3) Seni tari, mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan atau tanpa rangsangan bunyi, dan apresiasi terhadap gerak tari.
- 4) Seni drama, yang meliputi keterampilan pementasan dengan memadukan seni musik, seni tari, dan peran.
- 5) Keterampilan, mencakup segala aspek kecakapan hidup (life skills), yang meliputi keterampilan personal, sosial, vocal, dan akademik (Prastowo, 2019)

Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami konteks ilmu pengetahuan, teknologi dan seni serta berperan dalam perkembangan sejarah peradaban dan kebudayaan, baik dalam tingkat lokal, nasional, regional, maupun global. Pembelajaran seni tingkat pendidikan dasar dan menengah bertujuan mengembangkan kesadaran seni dan keindahan dalam arti umum, baik dalam domain konsepsi, apresiasi, kreasi, penyajian, maupun tujuantujuan psikologis edukatif untuk pengembangan kepribadian peserta didik secara positif.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa SBdP adalah pelajaran penting di sekolah yang tidak semata-mata dimaksudkan untuk membentuk peserta didik

menjadi pelaku seni atau seniman, namun lebih menitikberatkan pada sikap dan perilaku kreatif, terampil, etis dan estetis.

b. Fungsi Mata Pelajaran SBDP

Mata pelajaran seni Budaya dan Prakarya (SBdP) memiliki fungsi sebagai berikut:

1) Sebagai Media Ekspresi

Sering kali siswa kurang mampu mengeluarkan isi hatinya lewat bahasa lisan, dan menurut siswa bahasa tulisan lebih sulit untuk mengungkapkan isi hatinya. Dalam keadaan seperti ini seni dapat membantu untuk mengekspresikan ide dan isi hatinya.

2) Sebagai Media Komunikasi

Komunikasi mengandung arti keinginan untuk menyampaikan sesuatu pada orang lain. Keinginan berkomunikasi dapat melalui berbagai media seperti suara, tulisan, gerak, maupun gambar. Melalui suara komunikasi dapat diwujudkan dalam bentuk nyanyian, musik dan gerak.

3) Sebagai Media Bermain

Bermain merupakan ekspresi bebas yang paling jelas yang ada pada anak-anak, bermain dapat juga dilaksanakan dalam pelajaran kesenian. Dalam kegiatan ini siswa dapat bermain sesuai dengan pembawaannya.

4) Sebagai Media Pengembangan Bakat Seni

Pendidikan seni rupa yang ideal memberikan kesempatan kepada anak yang berbakat untuk memelihara dan mengembangkan potensi atau bakatnya sejak awal masa sekolahnya (Prastowo, 2019).

Adapun urgensi pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) sebagai salah satu mata pembelajaran yang diajarkan di SD/MI merupakan salah satu mata pelajaran yang membantu mengembangkan jasmani dan rohani anak untuk membentuk kepribadian dan menyiapkan manusia yang memiliki nilai estetis dan memahami perkembangan seni budaya nasional. Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) memiliki fungsi dan tujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan dalam berkarya dan berapresiasi.

5. Lagu Tradisional

a. Pengertian Lagu Tradisional

Lagu tradisional adalah lagu-lagu daerah yang biasanya dimainkan untuk suatu upacara tertentu seperti pernikahan, syukuran dan hari-hari besar keagamaan lainnya. Lagu daerah merupakan jenis lagu yang ide penciptanya berdasarkan atas budaya dan adat istiadat dari suatu daerah tertentu, di dalam lagu tersebut terkandung suatu makna pesan untuk masyarakat serta suasana atau keadaan masyarakat setempat, dan bahasa yang digunakan adalah bahasa daerah setempat.

Al Ashadi Alimin (2014:32) mengatakan bahwa lagu daerah merupakan khasanah yang tak ternilai harganya, dan lagu daerah memiliki beberapa fungsi penting, fungsi penting tersebut misalnya sebagai pengiring upacara adat, pengiring sebuah pertunjukan atau permainan tradisional, dan sebagai media komunikasi dalam suatu pertunjukan merupakan kekayaan budaya bangsa.

Malatu (2014) mengatakan bahwa lagu daerah adalah lagu yang berasal dari suatu daerah menjadi populer dan banyak dinyanyikan oleh rakyat daerah tersebut maupun rakyat lainnya. Lagu daerah Indonesia tidak hanya sekedar

alunan musik yang enak didengar,tetapi juga memiliki fungsi,antara lain untuk upacara adat,pengiring,pertunjukan,pengiring permainan tradisional,dan media komunikasi. Sedangkan menurut Candra (2012:2) menyatakan Lagu daerah merupakan salah satu wujud karya seni yang menjadi bagian kebudayaan yang dikenal oleh masyarakat.

Seperti yang dikatakan setyobudi, dkk (2007), walaupun ada lagu-lagu khusus yang aturannya tetap dan bersifat magis untuk ritual adat dan keagamaan,kebanyakan lagu-lagu daerah dipakai sebagai sarana hiburan masyarakat dan dekat dengan rakyat jelata. Akibatnya, lagu-lagu daerah juga sering disebut lagu rakyat. Lagu daerah memiliki cirri serta karakter tersendiri bahasa dan gaya yang digunakan sesuai dengan bahasa dan gaya daerah setempat/ Lagu daerah biasanya merujuk kepada sebuah lagu yang mempunyai irama khusus bagi sebuah daerah.

Dapat disimpulkan lagu tradisional adalah lagu yang berasal dari daerah tertentu dengan ide penciptaan berdasarkan atas budaya dan adat istiadat suatu daerah tertentu, lagu daerah terkandung suatu makna ,pesan untuk masyarakat, serta suasana/keadaan masyarakat setempat dan bahasa yang digunakan adalah bahasa daerah setempat.

b. Ciri-Ciri Lagu Tradisional.

Menurut Ali (2010) menjelaskan beberapa cirri khas lagu daerah,antara lain sebagai berikut:

- 1) menceritakan tentang keadaan lingkungan ataupun budaya masyarakat setempat yang sangat dipengaruhi oleh adat istiadat setempat.

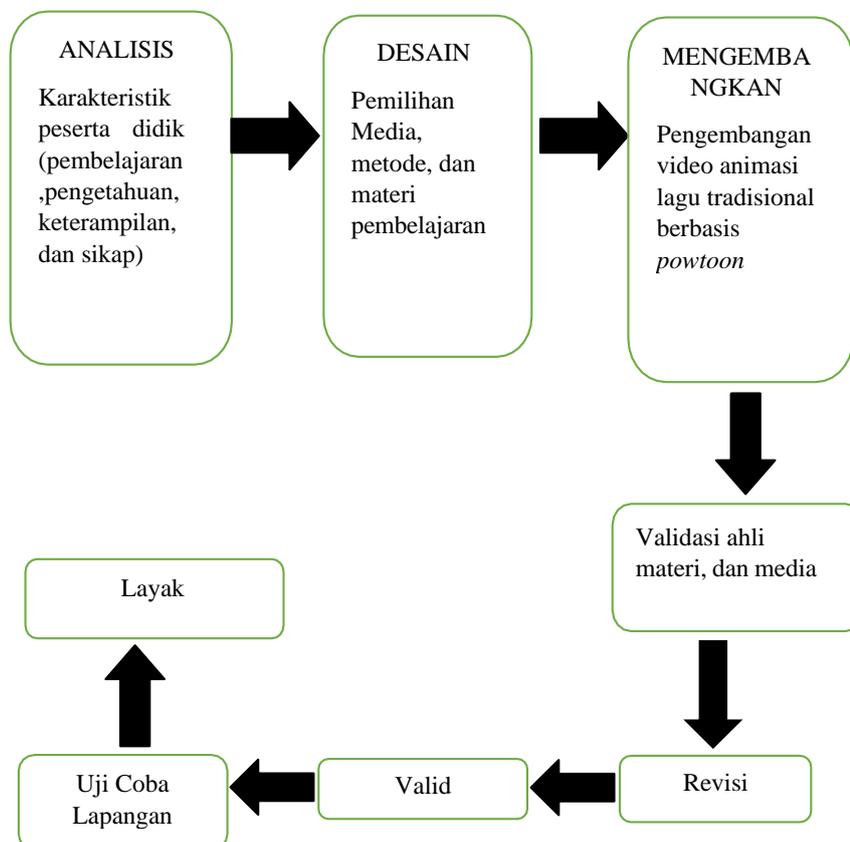
- 2) bersifat sederhana sehingga untuk mempelajari lagu daerah tidak tidak membutuhkan pengetahuan musik yang cukup mendalam seperti membaca dan menulis not balok.
- 3) jarang diketahui pengarangnya.
- 4) mengandung nilai-nilai kehidupan, unsure-unsur kebersamaan sosial serta keserasian dengan lingkungan hidup sekitar.
- 5) sulit dinyanyikan oleh seseorang yang berasal dari daerah lain ,karena kurangnya penguasaan dialek atau bahasa setempat sehingga penghayatan kurang maksimal.
- 6) mengandung nilai-nilai kehidupan yang unik dan khas.

B. Kerangka Konseptual

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara penyampaian isi materi pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran yang cukup besar dalam kegiatan pembelajaran SD. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis dan mengatasi pasif pada anak sehingga anak akan lebih aktif belajar. dalam proses pembelajaran seharusnya menggunakan media yang dapat mendukung pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah vidio animasi yang berbasis *powtoon* sebagai upaya meningkatkan kognitif anak.

Powtoon merupakan aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk membuat video dengan mudah, karena tampilan kerja *powtoon* yang sangat mirip

powerpoint, serta telah dilengkapi dengan berbagai fitur pilihan karakter yang sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah, memiliki objek, latar belakang dan musik, sehingga pengguna dapat membuat video dengan menggunakan fitur-fitur yang telah tersedia, selain itu pengguna juga dapat mengimpor gambar atau video.



Gambar 2.4 Kerangka Berpikir

Peneliti penting untuk mengembangkan video animasi lagu tradisional berbasis *powtoon* sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran khususnya pada mata pelajaran SBDP materi lagu tradisional.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SD Muhammadiyah 09 yang beralamat di Jl Rakyat/Nuri No 4A, Sidorame Timur ,Kec. Medan Perjuangan, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Waktu Penelitian ini dilaksanakan dari bulan September sampai dengan Oktober 2023.

Berikut adalah tabel rencana pelaksanaan penelitian :

3.1 Tabel Rencana Dan Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan						
		Jun 2023	Jul-Agt 2023	Sep 2023	Okt 2023	Nov 2023	Des 2023	Jan 2024
1	Observasi Awal	■						
2	Penyusunan Proposal		■					
3	Bimbingan Proposal		■					
4	Acc Proposal			■				
5	Seminar Proposal				■			
6	Pelaksanaan Penelitian				■	■	■	
7	Pengolahan data, Analisis, Penyusunan Laporan					■	■	
8	Hasil Akhir Dan Kesimpulan							■
9	Sidang Skripsi							■

B. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dan objek penelitian merupakan sasaran untuk mendapatkan tujuan tertentu mengenai suatu hal yang dibuktikan secara objektif. Menurut Mulyana (2001: 21) istilah objektif dan subjektif seringkali dikaitkan dengan istilah kuantitatif dan kualitatif. Istilah objektif dalam frase “pendekatan objektif”, sering juga diasosiasikan sebagai empiris, behavioristik, positivistik, mekanistik, deterministik, klasik, linier, atau kuantitatif. Sedangkan “subjektif” dalam frase “pendekatan subjektif” sering dihubungkan sebagai interpretif, fenomenologis, konstruktivis, naturalistik, holistik, eksploratori, kualitatif. Adapun subjek dalam penelitian ini merupakan peserta didik kelas III SD Muhammadiyah 09 Medan. Berikut data yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.2 Data Peserta Didik

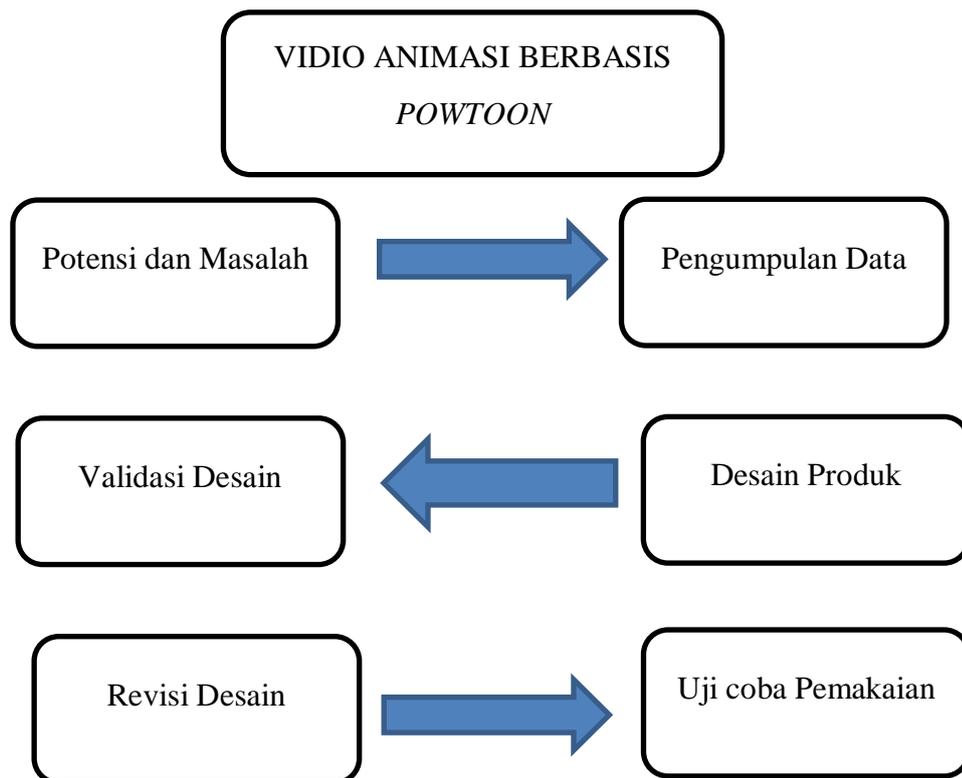
Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
III SD	5	18	23

C. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain penelitian *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang disampaikan oleh Borg and Gall dalam Sugiyono, (2019:35). Strategi untuk mengembangkan suatu produk pendidikan oleh Borg and Gall disebut sebagai penelitian dan pengembangan yaitu suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah berupa video animasi lagu tradisional berbasis *Powtoon*.

Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti akan mengembangkan video animasi lagu tradisional berbasis *powtoon*. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2016:298) terdapat 10 langkah, yaitu: 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain produk, 4) Validasi desain, 5) Revisi desain, 6) Uji coba produk, 7) Revisi produk, 8) Uji coba pemakaian, 9) Revisi produk dan 10) Produksi massal.

Akan tetapi pada penelitian hanya sampai pada 6 langkah yaitu revisi produk, karena pada taraf pendidikan S1 langkah tersebut sudah layak digunakan dan juga pertimbangan dari waktu yang cukup lama.



Gambar 3.1 Tahapan Desain Penelitian

1. Potensi dan Masalah

Pada awal kegiatan sebelum melakukan pengembangan video animasi lagu tradisional berbasis powtoon di kelas III. Peneliti melihat bahwa ketika melaksanakan proses pembelajaran di kelas, guru menjelaskan materi yang terlihat monoton sehingga menimbulkan minat belajar peserta didik rendah, sehingga peserta didik memperoleh nilai hasil belajar yang tidak memuaskan.

2. Pengumpulan Data

Terkait dengan potensi dan masalah di atas, langkah selanjutnya mengumpulkan data. Peneliti perlu dikumpulkan berbagai informasi yang bisa digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan bisa mengatasi masalah itu. Peneliti akan meneliti untuk menghasilkan sebuah produk berbasis animasi. Dalam hal ini peneliti terlebih dahulu melaksanakan pengumpulan data seperti validasi angket kepada peserta didik, validasi ahli materi, dan validasi ahli desain media

3. Desain Produk

Rancangan ketika membuat desain produk awal yaitu dengan mengumpulkan bahan-bahan yang akan dilaksanakan dengan cara mencari di jurnal, ataupun buku. Selanjutnya dilakukan juga penyusunan materi yang diambil dari buku. Serta membuat materi menggunakan video animasi berbasis powtoon.

4. Validasi Desain

Validasi desain dalam penelitian ini dapat digunakan dengan cara mendatangkan beberapa pakar yang sudah berpengalaman untuk menilai sebuah produk yang hendak dirancang. Oleh karena itu dalam hal ini jelas setelah Media

video animasi lagu tradisional berbasis Powtoon selesai dirancang, lalu peneliti melakukan penelitian sebagai cara untuk memvalidasikan media tersebut apakah valid atau tidaknya media tersebut untuk digunakan, yang dilakukan oleh ahli desain media dan ahli materi yaitu :

a. Uji Validasi Desain

Uji ahli desain untuk video animasi berbasis powtoon yaitu ahli desain yang dibutuhkan untuk meringkas komponen-komponen Media. Ahli ini mengetahui standard yang diterapkan ketika pembuatan media pada pembelajaran Tematik agar dapat mengetahui kevalidan.

b. Uji Validasi Materi

Uji ahli materi ini bertujuan agar bisa menguji kevalidan dari sisi materi juga kevalidan video animasi berbasis powtoon. Uji ahli materi ini yaitu orang yang mengerti dalam mata pelajaran tematik yang terdiri atas satu orang.

c. Uji Validasi Bahasa

Uji validasi bahasa ini bertujuan agar bisa menguji kevalidan dari sisi bahasa juga kevalidan video animasi berbasis Powtoon. Uji ahli bahasa ini yaitu orang yang mengerti dalam tata bahasa yang baik dan benar yang terdiri atas satu orang.

5. Revisi Desain

Setelah desain produk di validasikan oleh materi, dan ahli desain media video animasi berbasis powtoon maka dapat diketahui kelemahan dari media yaitu pada bagian gambar dan kombinasi desain warna. Apabila perubahan yang dilakukan untuk menghasilkan produk baru sangat besar dan mendasar. Akan

tetapi perubahan ini tidak terlalu besar maka produk baru ini siap dipakai dilapangan sebenarnya.

6. Uji coba pemakaian

Produk yang telah selesai dikerjakan selanjutnya di uji cobakan ketika kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas III SD Muhammadiyah 09 Medan. Untuk uji coba produk dilakukan dengan seluruh siswa kelas III terdiri dari 23 orang peserta. Uji coba ini dimaksudkan agar mendapatkan informasi apakah Vidio animasi berbasis powtoon pada lagu tradisional dapat menarik sebagai media yang digunakan ketika proses pembelajaran berlangsung.

D. 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 Validasi dan Lembar Angket Praktis

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Lembar angket Validasi yang meliputi: (1) Lembar angket untuk ahli materi, (2) Lembar angket untuk ahli media, (3) Lembar angket untuk ahli bahasa. Lembar Angket Praktis yang meliputi: 1) Lembar Observasi Guru dan 2) Lembar Observasi Siswa yang pertama digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas materi pembelajaran dan pengembangan aspek sistem penyampaian pembelajaran yang diisi oleh ahli materi Lagu Tradisional. Lembar angket kedua digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas media pembelajaran oleh ahli media. Lembar angket ketiga digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas bahasa yang digunakan oleh

ahli bahasa. untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.3, tabel 3.4, tabel 3.5 dibawah ini :

1). Instrumen Validasi Ahli Materi

Instrumen validasi ahli materi digunakan untuk mengukur kelayakan isi (materi), Untuk mengukur apakah materi yang disampaikan dalam video animasi valid atau tidak, serta untuk mengetahui saran atau masukan validator dari segi materi terhadap video animasi berbasis *powtoon* pada pembelajaran lagu tradisional yang telah dikembangkan. Adapun kisi-kisi validasi ahli materi sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Sub Indikator	No. Item
1	Kualitas Isi	Kesesuaian materi dengan indikator video animasi berbasis <i>powtoon</i> .	1
		Materi yang didalam berbasis <i>powtoon</i> yang dijelaskan berdasarkan materi pelajaran.	2
		Kesesuaian simulasi gambar.	3
		Kesesuaian evaluasi dengan materi pertumbuhan hewan	4
		Video dikembangkan secara jelas, lengkap dan mudah dipahami.	5
		Keakuratan konsep dan devinisi.	6
2	Keakuratan materi dan soal	Keakuratan materi pada pelajaran menggunakan video animasi berbasis <i>powtoon</i> .	7

		Keakuratan soal-soal yang dikerjakan melalui video animasi berbasis powtoon.	8
		Evaluasi soal dengan materi dan berbasis powtoon.	9
3	Kemuktahiran Materi dan soal	Penyajian evaluasi mudah dipahami dan sesuai dengan materi.	10,11
		Penggunaan soal-soal mencakup penerapan materi memberikan pengalaman belajar.	12,13

Sumber : Zulfa, (2021 : 56)

2). Instrumen Validasi Ahli Media

Instrumen validasi ahli desain video animasi berbasis powtoon digunakan untuk mengukur apakah bahasa yang disampaikan dalam media video animasi berbasis powtoon valid atau tidak, serta untuk mengetahui saran atau masukan validator dari segi materi terhadap media. Adapun kisi-kisi instrumen validasi untuk ahli media dapat dilihat dibawah ini:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek	Komponen	Indikator Komponen	No Butir
Kelayakan Gambar	Ukuran video	Ukuran fisik video	1
	Desain gambar media	Tata letak gambar	2
		Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca	3
		Pemilihan Warna yang digunakan menarik	4
		Konsistensi tata letak	5

	Desain Media	Unsur tata letak gambar	6,7
		Unsur tata letak lengkap	8,9
		Tata letak mempercepat pemahaman	10
		Pemilihan gambar yang menarik	11
		Pemilihan warna yang menarik	12
		Ukuran yang seimbang	13
		Huruf yang digunakan sesuai ukuran	14,15

Sumber : Zulfa, (2021: 58)

3). Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Instrumen validasi ahli 41 ideo 41 41 ideo animasi berbasis powtoon digunakan untuk mengukur apakah 41 ideo 41 yang disampaikan dalam media 41 ideo animasi berbasis powtoon valid atau tidak, serta untuk mengetahui saran atau masukan validator dari segi materi terhadap media. Adapun kisi-kisi intrumen validasi untuk ahli 41 ideo 41 dapat dilihat dibawah ini:

Tabel 3.5 Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir soal
1	Ukuran Fisik Media	Kesesuaian Bahasa	1	2
		Kesesuaian ukuran dengan materi media	2	
2	Desaian kulit caver media powtoon	Penampilan unsur tata letak pada caver	3	4
		Menampilkan pusat pandang yang baik	4	

		Komposisi dan ukuran unsur tata letak	5	
		Warna unsur tata letak dan memperjelas fungsi	6	
3	Tipografi caver	Ukuran huruf	7	4
		Warna judul media	8	
		Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi jenis huruf	9	
		Tidak menggunakan huruf hias dan jenis huruf sesuai isi media	10	
4	Ilustrasi Isi	Menggambarkan isi/materi ajar dan mengungkapkan karakter	11	2
		Bentuk, warna, ukuran, sesuai realita	12	
5	Tata letak isi media	Penempatan umsur tata letak konsisten berdasarkan pola	13	5
		Penempatan judul bab dan yang setara seragam/konsisten	14	
		Ilustrasi dan keterangan gambar	15	
		Penempatan hiasan tidak mengganggu judul	16	
		Penempatan judul tidak mengganggu pemahaman	17	
6	Tipografi isi media	Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf	18	3
		Tidak menggunakan jenis huruf hias	19	
		Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan	20	

Sumber: Zulfa, (2021: 58)

a. Kisi-Kisi Instrumen angket Respon praktis Peserta Didik

Instrumen ini diberikan kepada peserta didik pada saat uji coba produk. Instrumen respon peserta didik digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan 42ideo animasi berbasis powtoon serta untuk mengetahui saran atau masukan dari media yang telah dikembangkan.

Adapun kisi-kisi instrumen validasi untuk respon peserta didik dapat dilihat sebagai berikut ini:

Tabel 3.6 Angket Praktis respon peserta didik

Aspek	Indikator	Butir Penilaian
Tampilan video animasi powtoon	Tampilan video menarik	1,2,3
	Dilengkapi gambar-gambar yang sesuai dengan materi	4,5,6
	Tata tulisan bersifat jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.	7,8
Penyajian Materi	Materi diuraikan dengan jelas	9,10
	Materi yang ada sesuai dengan materi pembelajaran, kompetensi dasar dan indikator.	11,12,13
Penggunaan video animasi berbasis powtoon pada materi lagu tradisional	Media digunakan secara mandiri dengan melihat petunjuk yang ada.	14,15
	Materi mudah dipahami peserta didik.	16

Sumber : Zulfa, (2021 : 60)

b. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Untuk Respon Guru

Instrumen ini diberikan kepada guru saat uji coba produk. Digunakan untuk mengetahui kevalidan selaku pendidik untuk mengetahui kevalidan video animasi berbasis powtoon pada materi lagu tradisional di SD Muhammadiyah 09 Medan. Serta untuk mengetahui saran atau masukan dari video yang telah dikembangkan.

Tabel 3.7 Angket Praktis respon Guru

Aspek	Indikator	Butir Penilaian
Tampilan	Kejelasan teks	1
	Kejelasan gambar	2
	Kemenarikan gambar	3
	Kesesuaian gambar dengan materi	4
Penyajian Materi	Penyajian materi	5
	Kejelasan kalimat	6,7

	Kejelasan Istilah	8,9
	Kesesuaian contoh dengan materi	10,11
Manfaat	Kemudahan Belajar	12,13
	Ketertarikan menggunakan vidio	14
	Peningkatan kreativitas siswa	15

Sumber: Zulfa, (2021: 56)

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah kegiatan pengolahan data yang diperoleh dari hasil perhitungan menggunakan rumus-rumus atau aturan yang ada. Sugiyono, (2013:207) mengatakan bahwa analisis data penelitian merupakan tindakan yang dilakukan oleh peneliti setelah data dari seluruh responden dan kemudian metabulisasikan data dari seluruh responden terkumpul yaitu dengan mengumpulkan data berdasarkan variabel dan jenis responden dan kemudian mentabulasikan data dari seluruh responden dan menyajikan data yang diteliti dan melakukan data dari angket hasil validasi media berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa serta hasil angket berdasarkan penilaian guru dan penilaian siswa dan analisis hasil observasi aktivitas belajar siswa.

1. Analisis Hasil Lembar Angket Validasi Media Pembelajaran

Analisis hasil validasi media dilakukan dengan menganalisis data yang diperoleh dari lembar angket. Angket yang digunakan dalam melihat kelayakan media menggunakan *skala likert*. Skala pengukuran *skala likert* tipe ini terdiri dari jawaban berupa sangat baik, baik, cukup, kurang baik, tidak baik. *Skala likert* memiliki rentang 1-5, dengan nilai terbesar yakni 5. Analisis kevalidan media bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang digunakan telah layak dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Tabel 3.8 Kategori Skala Likert

Jawaban Item Instrumen	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Sumber: Sugiyono (2015)

Analisis data yang diperoleh dari angket dengan *skala likert* dihitung dengan rumus :

$$VR = \frac{\sum_i^n Vi}{n}$$

Dimana:

VR : rata-rata skor validasi

V_i : total skor validasi tiap validator

n : banyak validasi

Dasar yang digunakan untuk melakukan analisis hasil kevalidan media pembelajaran disesuaikan dengan kriteria yang diadaptasi dari Larson dan Farber (2015: 67) sebagai berikut :

Tabel 3.9 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran

Skor Dalam Persen (%)	Kategori Kevalidan Media
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Tidak Valid
0-21%	Sangat tidak Valid

Jika hasil menunjukkan presentase kurang dari 60%, maka video animasi berbasis powtoon yang telah dikembangkan dinyatakan tidak valid dan perlu dilakukan perbaikan, agar dapat digunakan. Apabila hasil evaluasi menunjukkan presentase lebih dari 60% maka produk tersebut dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

2. Analisis Hasil Lembar Angket Penilaian Guru Dan Siswa

Analisis hasil penilaian guru dan siswa dilakukan dengan menganalisis data yang diperoleh dari lembar angket penilaian guru dan penilaian siswa terhadap video animasi berbasis powtoon pada saat uji coba produk pada skala kecil.

Analisis hasil angket penilaian guru dan siswa dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah video animasi berbasis powtoon yang digunakan praktis dalam proses pembelajaran disekolah dasar. Skala pengukuran yang digunakan pada analisis angket penilaian guru dan penilaian siswa yaitu dengan menggunakan *skala likert*. Skala pengukuran *skala likert* tipe ini terdiri dari jawaban berupa sangat setuju, ragu-ragu, tidak setuju, sangat tidak setuju..

Tabel 3.10 Kategori Skala Likert

Jawaban Item Instrumen	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: (Sugiyono, 2013)

Analisis data yang diperoleh dari angket dengan skala likert dihitung dengan rumus :

$$VR = \frac{\sum_i^n Vi}{n}$$

Dimana:

VR : rata-rata skor validasi

Vi : total skor validasi tiap validator

n : banyak validasi

Dasar yang digunakan untuk melakukan analisis hasil kevalidan media pembelajaran disesuaikan dengan kriteria yang diadaptasi dari Larson dan Farber (2015: 67) sebagai berikut :

Tabel 3.11 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran

Skor Dalam Persen (%)	Kategori Kevalidan Media
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Tidak Praktis
0-21%	Sangat tidak Praktis

Jika hasil menunjukkan presentase kurang dari 60%, maka video animasi berbasis powtoon yang telah dikembangkan dinyatakan tidak Praktis dan perlu dilakukan perbaikan, agar dapat digunakan. Apabila hasil evaluasi menunjukkan presentase lebih dari 60% maka produk tersebut dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

3. Analisis Hasil Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Analisis hasil aktivitas belajar diperoleh dari lembar observasi saat proses pembelajaran tanpa menggunakan video animasi lagu tradisional berbasis powtoon dan proses pembelajaran dengan menggunakan video animasi lagu tradisional berbasis powtoon. Analisis aktivitas belajar siswa bertujuan untuk mengetahui seberapa besar aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran dengan tidak menggunakan media dan dengan menggunakan video animasi lagu tradisional berbasis powtoon . Adapun perhitungan presentase aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran setelah diterapkan media pembelajaran sebagai berikut :

Presentase klasikal aktivitas siswa menurut Yonny (Susilo & Reffice et.al., 2021).

$$\text{Skor} : \sum \frac{\text{Skor keseluruhan yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

Kriteria presentase aktivitas belajar siswa dalam saat kegiatan pembelajaran seperti pada tabel berikut ini :

Tabel 3.12 Kriteria Presentase Aktivitas Belajar Siswa

Presentase	Kriteria
75% -100%	Sangat Tinggi
50% -74,99%	Tinggi
25% -49,99%	Sedang
0% -24,99%	Rendah

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Analisis

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

a. Analisis Kurikulum

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

Pada tahap kurikulum akan dijelaskan kompetensi inti, kompetensi dasar serta indikator yang pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti menggunakan Kompetensi Inti yaitu :

KI 1: Sikap Spiritual

Menanggapi, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2: Sikap Sosial

Menghargai perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, rasa ingin tahu, estetika, percaya diri, motivasi internal, toleransi, gotong royong dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI 3: Pengetahuan

Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian yang tampak mata.

KI 4: Keterampilan

Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan abstrak (menulis, membaca, menghitung, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan dari berbagai sumber lainnya yang sama dalam sudut pandang/teori.

Tabel 4.1 Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar	Indikator
Seni Budaya dan Prakarya	
1.1 Menerima, menanggapi, menghargai keberagaman dan keunikan musik daerah sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan.	1.1.1 Mendengarkan lagu daerah dan tradisi yang dinyanyikan melalui media video animasi
2.1 Menunjukkan sikap menghargai, jujur, disiplin melalui aktivitas kesenian.	2.1.1 Menjelaskan ragam makna dan keunikan lagu tradisional.
3.1 Memahami teknik dan gaya lagu daerah secara perseorangan.	3.1.1 Mengamati dan mengidentifikasi penyajian lagu tradisional. 3.1.2 Menyimpulkan makna dari keunikan lagu tradisional yang telah dipelajari.
4.1 Menyanyikan lagu daerah secara perseorangan.	4.1.1 Menyanyikan lagu daerah dengan bimbingan guru

b. Analisis Materi Pembelajaran

1) Buku Siswa

Buku siswa adalah buku yang diperuntukkan bagi peserta didik yang dipergunakan sebagai panduan aktivitas pembelajaran untuk memudahkan peserta didik 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 terselenggaranya pembelajaran kontekstual, artinya peserta didik dapat mempelajari sesuatu yang relevan dengan kehidupan yang dialaminya.

Buku siswa disusun untuk memfasilitasi siswa mendapat pengalaman belajar bermakna. Isi sajian buku diarahkan agar siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran melalui kegiatan mengamati, bertanya, menalar, mencoba, berdiskusi serta meningkatkan kemampuan berkomunikasi baik antar teman maupun 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.

Dibawah ini dijelaskan peran dan fungsi buku siswa yang dapat dirinci sebagai berikut :

a) Panduan bagi siswa dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan pembelajaran

Setiap pembelajaran pada masing-masing buku memiliki beberapa pembelajaran sesuai dengan materi yang dibahas terdiri dari berbagai kegiatan yang harus dilakukan oleh peserta didik, misalnya; mengamati sesuatu, di dalam buku tertulis artinya guru mengajak peserta didik untuk mengamati gambar atau tanyangan video animasi berbasis Powtoon. Kegiatan menceritakan di dalam buku tertulis supaya guru mengajak peserta didik untuk menceritakan sesuatu dari hasil mengamati atau menceritakan pengalaman yang mereka alami. Kegiatan melakukan, dalam buku tertulis agar guru mengajak peserta didik untuk melakukan sesuatu kegiatan misalnya materi Lagu Tradisional. Di materi tersebut peserta didik mendengarkan dan mengamati video animasi yang telah dilihat dari

materi Lagu Tradisional.

b) 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 “Ayo berlatih”. Orang tua siswa membimbing peserta didik untuk mempelajari Lagu Tradisional. Dalam hal kerjasama dengan orang tua, guru hendaknya memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar dan mendampingi peserta didik dalam hal belajar. Hal ini, akan meningkatkan keaktifan peserta didik untuk selalu belajar sepanjang waktu. Selain itu, orang tua wajib mengetahui perkembangan dan kemajuan belajar anaknya. Orang tua dapat juga berperan sebagai narasumber pembelajaran di sekolah.

c) Lembar Kerja Siswa

Buku siswa dapat berfungsi sebagai lembar kerja siswa misalkan pada buku siswa SBDP kelas III Materi Lagu Tradisional, pada kegiatan tersebut siswa diminta mengamati video animasi berbasis Powtoon dan menjelaskan kembali hasil video yang di depan kelas, di dalam pembelajaran SBDP video yang ditayangkan yaitu: penyajian lagu-lagu tradisional.

d) Hasil kerja siswa dapat dimanfaatkan dalam penilaian

Di dalam buku siswa terdapat halaman-halaman berisi format yang dapat digunakan sebagai lembar kerja sebagai bahan portofolio yang dapat

dijadikan sumber penilaian hasil pembelajaran siswa.

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 kurikulum 2013, berikut ini penjelasan tentang fungsi buku guru yaitu:

a) Sebagai Pentunjuk Penggunaan Buku Siswa

Ketika guru akan membagikan Buku Siswa kepada peserta didik dalam menyelenggarakan proses pembelajaran, maka terlebih dahulu guru harus mempelajari Buku Guru. Guru harus menemukan informasi sebagai berikut.

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

b) Sebagai Acuan Kegiatan Pembelajaran di Kelas

- ❖ Menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai pada setiap pilihan pembelajaran masing-masing materi pembelajaran. 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 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-teknik instrumen penilaian yang dapat digunakan dalam setiap pilihan pembelajaran yang mungkin memiliki katarakter tertentu.
- ❖ Menjelaskan jenis lembar kertas yang sesuai dengan pilihan 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. Karakter Siswa

Setelah mempelajari keseluruhan karakter peserta didik dalam memahami materi yang peneliti berikan kepada siswa/siswi kelas III SD Muhammadiyah 09 Medan, peserta didik sangat aktif dalam pembelajaran Video Animasi berbasis Powtoon, yang ada di dalam video tersebut pembelajaran Lagu Tradisional, peserta didik sangat disiplin, bersikap baik, menghargai guru pada saat menerangkan pembelajaran.

- 1) Peserta didik sangat antusias dalam pembelajaran yang peneliti berikan, mereka menyukai pembelajaran audio visual, karena bisa meningkatkan berpikir kritis dan cepat tanggap dalam memahami pembelajaran.
- 2) Gaya pembelajaran peserta didik sangat senang dan tertib dalam pembelajaran yang berlangsung, peserta didik sangat aktif dalam menjawab pertanyaan yang peneliti berikan.

2. Desain

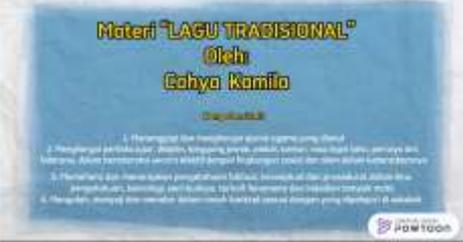
Powtoon adalah layanan presentasi online dengan fitur animasi yang sangat menarik seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, transisi yang lebih hidup, dan pengaturan *timeline* yang sangat sederhana. Cara membuat video animasi pembelajaran gratis di *Powtoon* :

- a. Buka web *Powtoon*,
- b. Pilih *Powtoon login* jika sudah mendaftar dan jika belum mendaftar dahulu menggunakan email,
- c. Pilih *template* yang akan anda jadikan sebuah video animasi misalnya tentang pembelajaran Lagu Tradisional,
- d. Pilih *background* di bagian sebelah kanan dapat upload dari laptop atau memilih warna dapat juga membayar untuk fitur lebih dengan versi pro atau berbayar,
- e. Pilih *text* masukkan tulisan yang anda inginkan,
- f. Masukkan dan pilih karakter yaitu gambar animasi,
- g. Dapat juga menambahkan *props, shapes*, gambar sampai dengan *music* pendukung video animasi yang ada di *Powtoon*.
- h. Jika proses *editing* selesai selanjutnya pilih *publish* di bagian pojok kanan atas untuk download anda diharuskan menggunakan fitur pro atau berbayar. Dapat dibagikan ke youtube.

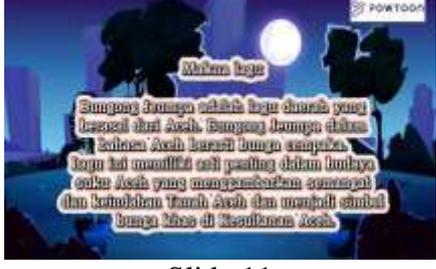
Video yang peneliti buat menggunakan *Powtoon* pada pembelajaran SBDP

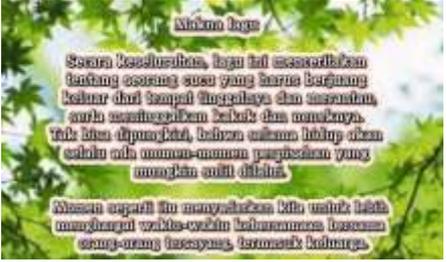
Materi Lagu Tradisional terdiri dari :

Tabel 4.2 Bagian-Bagian Pada Video Animasi

No	Desain	Keterangan
1	   <p data-bbox="616 1350 695 1384">Cover</p>	<p data-bbox="919 461 1362 999">Pada cover peneliti memperkenalkan diri, lalu memaparkan KI, KD dan Indikator pada pembelajaran Lagu Tradisional, serta .mengucapkan salam kepada anak-anak kelas III SD Muhammadiyah 09 Medan dan</p>
2	 <p data-bbox="616 1715 695 1749">Slide 2</p>	<p data-bbox="919 1431 1362 1570">Pada slide 2 peneliti menjelaskan gambaran umum materi yang akan diajarkan yaitu Lagu Tradisional</p>

3	 <p>Slide 3</p>	<p>Pada slide 3 peneliti menjelaskan definisi dari Lagu Tradisional</p>
4	 <p>Slide 4</p>	<p>Pada slide 4 peneliti menjelaskan tentang ciri-ciri khas dari musik di setiap daerah</p>
5	 <p>Slide 5</p>	<p>Pada slide 5 peneliti memberikan penjelasan tentang definisi musik tradisional</p>
6	 <p>Slide 6</p>	<p>Pada slide 6 peneliti memberikan kesimpulan tentang musik tradisional</p>
7	 <p>Slide 7</p>	<p>Pada slide 7 peneliti memberikan video lagu tradisional beserta lirik, musik, dan gerak tariannya</p>

8	 <p style="text-align: center;">Slide 8</p>	<p>Pada slide 8 peneliti menunjukkan pakaian adat, tarian adat, rumah adat, untuk mendukung ciri khas lagu tradisional yang sedang ditayangkan</p>
9	 <p style="text-align: center;">Slide 9</p>	<p>Pada slide 9 peneliti menjelaskan mengenai makna dari lagu tradisional yang sudah ditayangkan agar ada pesan moral yang bisa dibagikan kepada siswa</p>
10	 <p style="text-align: center;">Slide 10</p>	<p>Pada slide 10 peneliti memberikan video lagu tradisional ke-2 beserta lirik, musik, dan gerak tariannya. Dilengkapi dengan pakaian adat, rumah adat, untuk mendukung ciri khas lagu tradisional yang sedang ditayangkan</p>
11	 <p style="text-align: center;">Slide 11</p>	<p>Pada slide 11 peneliti menjelaskan mengenai makna dari lagu tradisional ke-2 yang sudah ditayangkan agar ada pesan moral yang bisa dibagikan kepada siswa</p>
12	 <p style="text-align: center;">Slide 12</p>	<p>Pada slide 12 peneliti memberikan video lagu tradisional ke-3 beserta lirik, musik, dan gerak tariannya. Dilengkapi dengan pakaian adat, rumah adat, untuk mendukung ciri khas lagu tradisional tersebut</p>

13	 <p>Slide 13</p>	Pada slide 13 peneliti menjelaskan mengenai makna dari lagu tradisional ke-3 yang sudah ditayangkan agar ada pesan moral yang bisa dibagikan kepada siswa
14	 <p>Slide 14</p>	Pada slide 14 peneliti mengucapkan terima kasih kepada siswa karena sudah menyaksikan video pembelajaran <i>powtoon</i>

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 di sekolah. Pada tahap pengembangan ini untuk menghasilkan bentuk akhir bahan ajar Materi Lagu Tradisional setelah melalui revisi berdasarkan masukan dari para ahli dan 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 terdiri atas ahli 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 pembelajaran yang dikembangkan.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi merupakan penilaian dan evaluasi kelayakan materi yang digunakan media pembelajaran dari aplikasi *Powtoon*. Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui apakah materi yang digunakan di media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* sudah sesuai dengan indikator yang telah ditentukan, serta untuk mengetahui saran dan masukan untuk penyempurnaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon*.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Produk Dari Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	x	Kriteria
1	Kelengkapan struktur desain	5	Sangat baik
2	Kelengkapan materi pembelajaran	4	Baik
3	Keluasan materi	4	Baik
4	Kedalaman materi	4	Baik
5	Keakuratan konsep dan definisi	4	Baik
6	Tidak menggunakan kata yang bermakna ganda	5	Sangat baik
7	Keakuratan data dan fakta	5	Sangat baik
8	Keakuratan contoh desain	5	Sangat baik
9	Keakuratan gambar	5	Sangat baik
10	Keakuratan istilah-istilah	5	Sangat baik
11	Gambar sesuai materi	5	Sangat baik
12	Kemampuan merangsang tingkat berfikir peserta didik	5	Sangat baik
13	Mendorong rasa ingin tahu	5	Sangat baik
14	Menciptakan kemampuan bertanya	4	Baik

Dari data yang tertera di atas merupakan hasil perhitungan :

$$\begin{aligned}
 P &= (x/(\sum xi) \times 100\% \\
 &= (65/70) \times 100\% \\
 &= 92,86 \% \text{ (Sangat valid)}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari ahli materi, video animasi lagu tradisional berbasis *powtoon* untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Setelah peneliti validasi dan mendapatkan hasil dengan proporsi 92,86 % dengan kategori “sangat valid”.

c. Validasi Ahli Media

Tabel 4.4 Hasil Validasi Produk Dari Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	x	Kriteria
1	Kesesuaian ukuran desain media	5	Sangat baik
2	Penampilan unsur tata letak pada gambar	4	Baik
3	Warna unsur tata letak memperjelas fungsi	5	Sangat baik
4	Tidak menggunakan kombinasi banyak huruf	5	Sangat baik
5	Tampilan menarik	5	Sangat baik
6	Menarik perhatian siswa	5	Sangat baik
7	Konsistensi tata letak	5	Sangat baik
8	Spasi antara teks sesuai	4	Baik
9	Dilengkapi keterangan gambar	5	Sangat baik
10	Penempatan hiasan terlihat menarik	5	Sangat baik
11	Spasi baris susunan teks normal	5	Sangat baik
12	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami	5	Sangat baik

Dari data yang tertera di atas merupakan hasil perhitungan :

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

$$= (58/60) \times 100\%$$

$$= 96,66 \% \text{ (Sangat valid)}$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari ahli media, video animasi lagu tradisional berbasis *powtoon* memperoleh proporsi 96,66 % dengan kategori “sangat valid”.

d. Validasi Ahli Bahasa

Tabel 4.5 Hasil Validasi Produk Dari Ahli Bahasa

No	Aspek yang dinilai	x	Kriteria
1	Kesesuaian bahasa	5	Sangat baik
2	Kesesuaian ukuran dengan materi media	5	Sangat baik
3	Penampilan unsur tata letak cover	5	Sangat baik
4	Menampilkan pusat pandang yang baik	5	Sangat baik
5	Komposisi dan ukuran unsur tata letak	5	Sangat baik
6	Warna unsur tata letak dan memperjelas fungsi	4	Baik
7	Ukuran huruf	5	Sangat baik
8	Warna judul media	4	Baik
9	Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi jenis huruf	5	Sangat baik
10	Jenis huruf sesuai isi media	4	Baik
11	Menggambarkan isi/materi ajar dan mengungkapkan karakter	5	Sangat baik
12	Bentuk, warna, ukuran, sesuai realita	4	Baik

13	Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola	5	Sangat baik
14	Penempatan judul bab seragam	5	Sangat baik
15	Ilustrasi dan keterangan gambar	5	Sangat baik
16	Penempatan hiasan tidak mengganggu judul	5	Sangat baik
17	Penempatan judul tidak mengganggu pemahaman	5	Sangat baik
18	Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf	5	Sangat baik
19	Tidak menggunakan jenis huruf hias	5	Sangat baik
20	Variasi huruf tidak berlebihan	5	Sangat baik

Dari data yang tertera di atas merupakan hasil perhitungan :

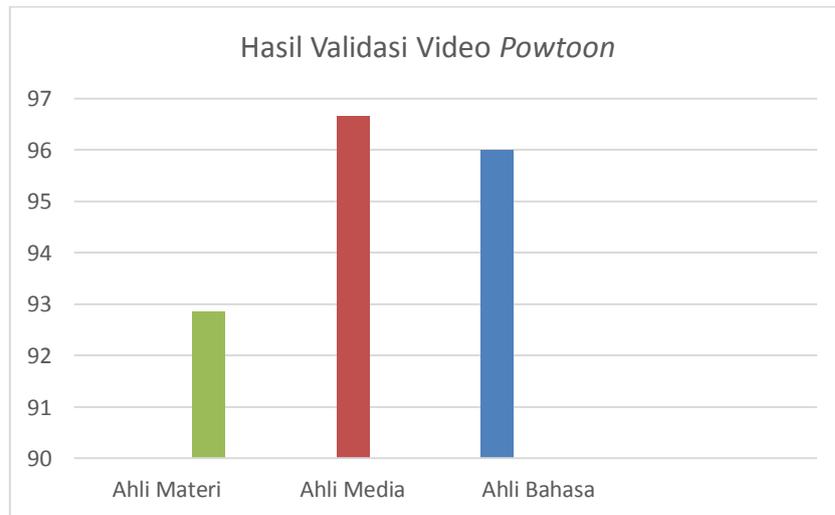
$$P = (x / (\sum xi) \times 100\%$$

$$= (96/100) \times 100\%$$

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

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari ahli bahasa, video animasi lagu tradisional berbasis *powtoon* memperoleh proporsi 96 % dengan kategori “sangat valid”.

Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, video animasi lagu tradisional berbasis *powtoon* sangat baik untuk dikembangkan. Hanya ada saran tambahan dari ahli materi untuk menjadikan video animasi lebih variatif dengan menambahkan lebih dari satu lagu tradisional. Berikut tampilan hasil validasi pengembangan video *powtoon*:



Gambar 4.1 Hasil Validasi Produk

e. Uji Coba Produk

Tahapan uji coba produk, peneliti melakukan uji kepraktisan sebanyak dua kali dengan guru yang ada di SD Muhammadiyah 09 Medan. Berdasarkan uji coba pertama produk video *powtoon* diperoleh proporsi 73,33%. Menurut guru, media video *powtoon* termasuk dalam kategori “Praktis namun perlu melakukan revisi”. Maka dari itu, peneliti memperbaiki produk *powtoon* tersebut untuk melanjutkan ke tahap berikutnya. Adapun saran yang diberikan guru adalah lebih baik lagi dalam mempraktekkan media *powtoon* dalam pembelajaran di kelas.

Adapun hasil analisis uji coba produk setelah direvisi oleh peneliti yang kemudian dinilai kembali oleh guru dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

Tabel 4.6 Data Analisis Kepraktisan Produk Oleh Guru

No	Aspek yang dinilai	x	Kriteria
1	Gambar yang disajikan terlihat jelas	4	Setuju
2	Adanya keterangan setiap gambar yang disajikan	4	Setuju
3	Gambar yang disajikan sesuai materi	5	Sangat Setuju
4	Gambar yang disajikan menarik	5	Sangat Setuju
5	Teks/tulisan pada media mudah dibaca	4	Setuju
6	Gambar yang disajikan sudah sesuai	4	Setuju
7	Tulisan yang digunakan mudah dipahami	4	Setuju
8	Materi lagu tradisional menampilkan video animasi pada <i>powtoon</i>	5	Sangat Setuju
9	Tujuan pembelajaran dirumuskan jelas	5	Sangat Setuju
10	Media sesuai dengan materi	5	Sangat Setuju
11	Pemilihan warna yang menarik	4	Setuju
12	Pemilihan warna yang cocok membuat siswa tertarik	4	Setuju
13	Siswa lebih kreatif	4	Setuju
14	Siswa mudah memahami materi pembelajaran	4	Setuju
15	Siswa bersemangat belajar sambil bermain	5	Sangat Setuju

Data analisis yang di atas merupakan hasil perhitungan dengan rumus:

$$P = (66/75) \times 100\%$$

$$= 88 \% \text{ (Sangat Praktis)}$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari uji kepraktisan media oleh guru, video animasi lagu tradisional berbasis *powtoon* mendapatkan hasil dengan proporsi 88 %. Menurut guru kelas, media video *powtoon* termasuk dalam kategori “Sangat Praktis dan tidak perlu melakukan revisi lagi”. Maka dari itu, peneliti dapat melanjutkan tahap berikutnya. Hal tersebut juga didukung oleh

peningkatan yang terjadi setelah melakukan perbaikan produk dan menayangkan kembali powtoon di kelas, peningkatan yang diperoleh sebesar 14,67%.

Peneliti juga melakukan uji coba media kepada 23 orang peserta didik di kelas III SD Muhammadiyah 09 Medan. Pada tahapan ini uji coba dilaksanakan pada kelompok besar untuk mengetahui respon siswa, apakah media dapat layak digunakan atau tidak dalam pembelajaran. Hasil analisis uji coba yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut :

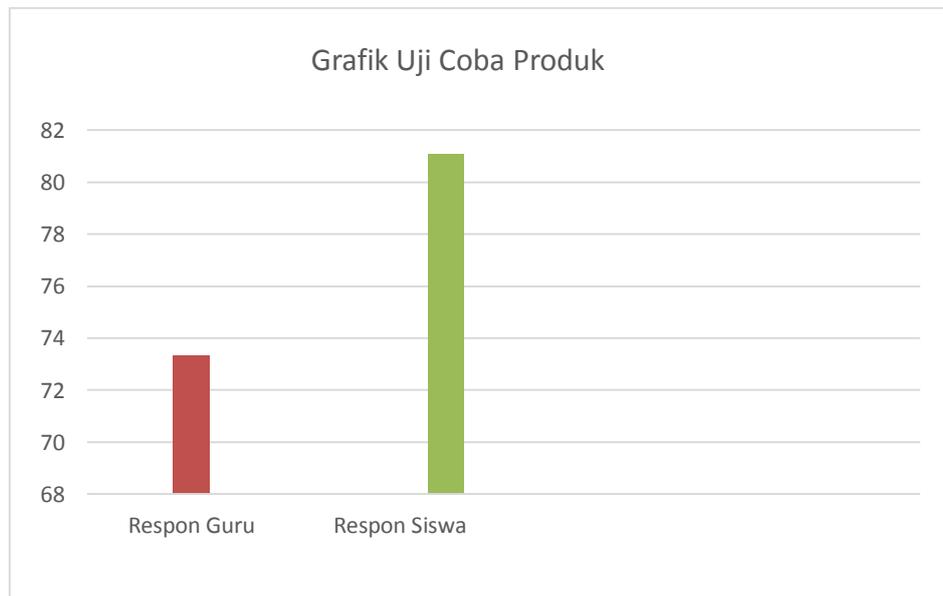
Tabel 4.7 Data Analisis Respon Siswa

Respon	Pernyataan															F	N
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
Peserta Didik 1	4	4	4	1	3	4	4	3	3	4	4	5	4	5	5	57	75
Peserta Didik 2	5	3	4	2	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	64	75
Peserta Didik 3	5	3	2	5	5	5	5	4	5	5	4	1	4	5	5	63	75
Peserta Didik 4	4	4	5	1	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	66	75
Peserta Didik 5	5	4	4	2	5	4	4	4	5	5	3	5	5	3	4	62	75
Peserta Didik 6	4	5	4	1	4	5	4	3	5	4	2	2	5	5	3	56	75
Peserta Didik 7	5	5	5	1	2	5	5	5	5	4	4	2	4	3	4	59	75
Peserta Didik 8	4	5	3	1	4	4	5	4	4	4	4	1	4	5	5	57	75
Peserta Didik 9	5	5	4	2	5	5	5	4	4	4	4	3	4	4	5	63	75
Peserta Didik 10	5	4	4	2	5	5	4	5	4	4	4	3	5	5	5	64	75
Peserta Didik 11	5	4	4	2	5	5	4	5	4	4	4	1	3	3	4	57	75
Peserta Didik 12	2	2	4	1	1	3	1	5	4	4	1	1	2	4	5	40	75
Peserta Didik 13	5	4	4	2	2	5	5	4	4	2	2	3	3	2	5	47	75
Peserta Didik 14	4	5	4	1	4	4	4	5	2	4	4	2	4	4	5	56	75
Peserta Didik 15	4	5	3	1	4	5	4	3	5	5	3	3	4	5	5	59	75
Peserta Didik 16	4	4	5	2	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	65	75
Peserta Didik 17	5	4	5	3	5	4	5	5	5	5	5	2	3	5	5	66	75
Peserta Didik 18	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	70	75
Peserta Didik 19	5	5	5	1	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	68	75
Peserta Didik 20	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	68	75
Peserta Didik 21	4	4	4	2	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	65	75
Peserta Didik 22	4	4	3	1	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	62	75
Peserta Didik 23	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	3	4	3	4	66	75
Jumlah																1399	1725
Rata-rata kepraktisan																81,10 %	

$$P = (1399/1725) \times 100\%$$
$$= 81,10\% \text{ (Sangat Praktis)}$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari peserta didik pada uji coba kelompok besar, video animasi lagu tradisional berbasis *powtoon* dengan proporsi 81,10 %, artinya kategori produk “sangat praktis” sehingga layak digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil uji coba produk yang dinilai dan direspon oleh guru kelas dan peserta didik, menunjukkan bahwa video animasi lagu tradisional berbasis *powtoon* layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas. Berikut tampilan hasil uji coba produk dalam bentuk grafik :



Gambar 4.2 Hasil Uji Coba Produk

B. Pembahasan

Pada penelitian ini untuk mengembangkan video animasi lagu tradisional berbasis *powtoon* kelas III SD yang layak digunakan dan menambah keaktifan belajar siswa pada proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil penelitian dari ahli media video *powtoon* mendapatkan nilai 96,66 dengan kategori “Sangat valid”, hasil dari ahli bahasa mendapatkan nilai 96 dengan kategori “Sangat valid”, serta hasil dari ahli materi mendapatkan nilai 92,86 dengan kategori “Sangat valid”. Jadi dapat disimpulkan bahwa media video *powtoon* pembelajaran SBDP materi Lagu Tradisional layak untuk digunakan dalam penelitian ini.

Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dalam proses belajar mengajar dan mampu memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. 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 pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik akan semakin banyak jika media pembelajaran semakin konkret.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, proses pembelajaran mampu membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Selain peserta didik mendengarkan materi yang dijelaskan, dengan adanya media mampu mengoptimalkan pengamatan melalui indera penglihatan dengan menggunakan video animasi lagu tradisional berbasis *powtoon* mampu

menfokuskan peserta didik dalam proses pembelajaran selama video tersebut ditayangkan.

Berdasarkan hasil uji coba pemakaian produk di kelas III SD, media video *powtoon* dinilai mampu untuk membantu guru dalam menyampaikan pelajaran dan menambah keaktifan belajar siswa. Wali kelas III SD Muhammadiyah 09 Medan memberikan respon positif terhadap pengembangan video animasi lagu tradisional berbasis *powtoon*, dengan penilaian sebesar 88 artinya produk video *powtoon* sangat praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan respon siswa dengan adanya penggunaan media video *powtoon* dalam pembelajaran juga sangat baik, dengan penilaian sebesar 81,10 artinya produk video *powtoon* sangat praktis untuk menambah keaktifan belajar siswa.

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 penelitian Mashuri & Budiyono (2020), perolehan skor validasi oleh materi menunjukkan presentasi mencapai 84% dan untuk ahli media presentasi skor yang didapat sebesar 77%. Berdasarkan konservasi pencapaian maka media pembelajaran video animasi mendapatkan predikat “layak” digunakan dan dinyatakan “valid”. Hasil validasi media

pembelajaran yang dilakukan oleh wali kelas menunjukkan presentasi penilaian media mencapai 89%, dan untuk presentasi penilaian materi pada media pembelajaran video animasi mencapai 87%.

Berdasarkan hasil penjabaran di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *powtoon* yang dikembangkan sudah bisa digunakan atau layak digunakan untuk media dalam proses pembelajaran.

C. Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan dan hasil penelitian tentunya juga mempunyai beberapa kekurangan. Hal ini dikarenakan adanya keterbatasan peneliti dalam melakukan pengembangan video animasi lagu tradisional berbasis *powtoon*. Beberapa diantaranya merupakan video yang dibuat masih belum sempurna, mengingat keterbatasan alat seperti *software* dan *hardware*. Hal-hal yang perlu diperbaiki antara lain durasi waktu video dan kreativitas tampilan pada video animasi lagu tradisional berbasis *powtoon* sehingga menjadi lebih menarik lagi untuk ditayangkan oleh siswa.

Selain itu, pengembangan produk ini masih sebatas beberapa indikator dari setiap kompetensi dasar pada mata pelajaran SBDP kelas III SD Muhammadiyah 09 Medan, untuk membuat video *powtoon* harus lebih banyak belajar lagi memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia di aplikasi *powtoon* tersebut, supaya video animasi yang dihasilkan lebih kreatif dan lebih menarik untuk diajarkan ke peserta didik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan video animasi Lagu Tradisional berbasis *Powtoon* pada pembelajaran SBDP di kelas III SD, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Kevalidan video animasi berbasis *powtoon* ini dilihat dari hasil validator ahli. Hasil validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata dengan proporsi 96,66% dengan kriteria “Sangat valid”, hasil validasi ahli bahasa memperoleh nilai rata-rata dengan proporsi 96% dengan kriteria “Sangat valid “, dan hasil validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata 92,86% dengan kriteria “sangat valid”. Sehingga video animasi lagu tradisional berbasis *powtoon* ini layak untuk digunakan.
2. Hasil kepraktisan video animasi lagu tradisional berbasis *powtoon* menunjukkan bahwa respon guru memperoleh nilai rata-rata dengan proporsi 88 % dengan kriteria “Sangat Praktis”. Sedangkan respon siswa memperoleh nilai rata-rata dengan proporsi 81,10% dengan kriteria “Sangat praktis”.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan video animasi lagu tradisional berbasis *powtoon* di kelas III SD Muhammadiyah 09 Medan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Pengembangan video animasi lagu tradisional berbasis *powtoon* pada pembelajaran SBDP dapat menjadi referensi guru dalam pembelajaran di kelas untuk memudahkan penyampaian materi pelajaran dan menambah keaktifan belajar siswa.
2. Peneliti juga menyarankan agar peneliti selanjutnya mampu mengembangkan video animasi dengan aplikasi-aplikasi lain untuk menghasilkan video animasi yang lebih baik serta lebih menarik sehingga membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Candra. (2019). Penerapan Algoritma Shuffle Random Pada Game Edukasi Tebak Lagu Daerah Kalimantan Timur. *Sebatik*, 23(2), 476–481. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v23i2.801>
- Edwin Nurdiansyah, dkk. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan*. Jurnal Civics.
- Eny. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Seni Tari Terpadu Pada Anak Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*. Volume 1 Nomor 1. Diakses pada 29 Oktober 2019.
- Ernalida. (2018). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 44–52. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4538>
- Farber.(2015). *Elementary Statisticts:Picturing the World(6 ed.)*.Boston Pearson Education.
- Hasmira, Anwar, dan Muh Yusuf, (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Ngapa. *Jurnal Wahana Kajian Pendidikan IPS*. 1, no. 2: 128–37
- Hernawan. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa di MIM 1 PK Sukoharjo. *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education*, 2(1), 27–38. <https://doi.org/10.28918/ijiee.v2i1.5275>
- Husni, Padilatul. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Kota Jambi*. Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi.
- Johari, et al. (2014). Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa media, *Journal of Mechanical Engineering Education*. Bandung.
- Jupriyanto. (2017). Pengembangan Media Touch and Play 3D Images Materi Panca Indera Kelas Iv Sekolah Dasar Berbasis Adobe Flash. *Florea : Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 4(2), 39. <https://doi.org/10.25273/florea.v4i2.1812>
- Kemp, & Dayton, &. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Bagi Tenaga Pendidik Paud Himpaudi Kecamatan Gabek Kota Pangkalpinang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Bangka Belitung*, 6(1), 16–24. <https://doi.org/10.33019/jpu.v6i1.1423>

- Maesyarah. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Powtoon pada Materi Dinamika untuk SMA Kelas X.
- Naisah. (2013). *Artikel penelitian, "Pembelajaran seni budaya dan keterampilan dengan menggunakan pendekatan inquiri di SD*. Pontianak: Universitas tanjung pura.
- Novia Lestari. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* Klaten: Lakeisha.
- Prastowo (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* Yogyakarta: Diva Press.
- Prastowo. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Putu Jerry Radita Ponza, "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar". *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesa*. Vol 6 No 1 Tahun 2018 hlm. 9-19
- Rahmayanti, Laily. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. *JPGSD*. 06(4): 429-439
- Relis Agustien, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS". *Jurnal Edukasi*. Vol 1 Tahun 2018 Hlm 19-23
- Rowtnee. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN*, 1, 95–105.
- Sari. (2020). Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Powtoon terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Sub Konsep Vertebrata. *Jurnal METAEDUKASI*, 2(1), 28–37.
- Setyobudi. (2020). Pembentukan Karakter Anak Pada Lagu Tokecang, Jawa Barat. *Jurnal Ilmu Budaya*, 8(1), 172. <https://doi.org/10.34050/jib.v8i1.9980>
- Sudira. (2010). *Ilmu Seni Teori dan Praktik (1st ed.)*. Jakarta: Inti Prima.
- Sudrajat. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 58.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian & Pengembangan Reseach and Depelopment*. Alfabeta.

- Sukanta, (2017). “Pengaruh Media Pembelajaran Film Kartun Terhadap Hasil Belajar Ips Terpadu Geografis Pada Materi Lingkungan Hidup Dan Pelestariannya Di Kelas VIII Smp Negeri 1 Belitang III Kabupaten Oku Timur Tahun Pelajaran 2016/2017”. *Jurnal Swarnabhumi*. Vol 2 No 1
- Surayya. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Papan Pecahan Kelas Tinggi di SD Negeri Periuk Jaya Permai Tangerang. *Arzusin*, 2(4), 343–351. <https://doi.org/10.58578/arzusin.v2i4.453>
- Susanto. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sutriono Hariadi, (2018). *Media Presentasi Pembelajaran*. Probolinggo: Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga.

Lampiran 1

Lampiran 1 Silabus

SILABUS

Nama Sekolah : SDN Muhammadiyah 09 Medan

Kelas : 3 (Tiga)

KI 1 :Menanggapi, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 :Menghargai perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, rasa ingin tahu, estetika, percaya diri, motivasi internal, toleransi, gotong royong dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI 3: Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, dan procedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian yang tampak mata.

KI 4 :Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan abstrak (menulis, membaca, menghitung, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan dari berbagai sumber lainnya yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>1.1.Menerima, menanggapi dan menghargai keragaman dan keunikan music daerah sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan</p> <p>2.1Menunjukkan sikap menghargai, jujur, disiplin,melalui aktivitas berkesenian</p> <p>2.2Menunjukkan sikap bertanggung jawab, peduli, santun terhadap karya musik,dan penciptanya serta arrangnya</p> <p>2.3 Menunjukkan sikap percaya diri, motivasi internal, kepedulian terhadap</p>	<p>Lagu Tradisional</p>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Mendengarkan lagu daerah dan tradisi yang dinyanyikan secara langsung atau melalui media elektronik <input type="checkbox"/> Membaca berita tentang music tradisi dan lagu daerah dari media cetak <p>Menanyakan</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Menanyakan teknik menyanyikan lagudaerah dan tradisi <input type="checkbox"/> Menanyakan fungsi music tradisi dan waktu 	<p>UnjukKerja</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Menyanyikan lagu daerah <input type="checkbox"/> Menyanyikan lagu tradisi 	<p>4J</p>	<p>Buku lagu wajib lagu Nasional,</p> <p>Buku Paket Kelas 3</p>

<p>lingkungan dalam berkarya serta</p> <p>3.1 Memahami teknik dan gaya lagu daerah secara unisono atau persorangan</p> <p>4.1 Menyanyikan lagu daerah secara unisono atau persorangan</p>		<p>pergelarannya serta keunikannya</p> <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> □ Mengidentifikasi ciri khas dan keunikan teknik dan gaya lagu-lagu daerah tradisional □ Menyusun kliping tentang ragam keunikan lagu-lagu tradisi dan lagu-lagu daerah □ Mengasosiasi □ Menunjukkan kesamaan penampilan lagu daerah dengan penampilan di daerah asal lagu yang dinyanyikan <p>Mengkomunikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> □ Menyanyikan lagu daerah 		
---	--	--	--	--

		<p>dengan satu suara bersama-sama di kelas</p> <p><input type="checkbox"/> Menyanyikan lagu tradisi dengan satu suara bersama-sama di kelas</p> <p><input type="checkbox"/> Mempresentasikan secara lisan atau tulisan kritik seni</p>			Guru Kelas 3
--	--	--	--	--	--------------

Mengetabui Kepala Sekolah


Rini Rahmayani, S.Pd


Zuraidah S.Pd

Peneliti


Cahya Kamila

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

PERTEMUAN I

Satuan Pendidikan : SDN 09 Muhammadiyah Medan

Kelas : 3 (Tiga)

A. Kompetensi Inti

KI 1 :Menanggapi, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 :Menghargai perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, rasa ingin tahu, estetika, percaya diri, motivasi internal, toleransi, gotong royong dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI 3: Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, dan procedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian yang tampak mata.

KI 4 :Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan abstrak (menulis, membaca, menghitung, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan dari berbagai sumber lainnya yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar

SBDP

KD	Materi Pokok
1.1.Menerima, menanggapi dan menghargai keragaman dan keunikan	Lagu Tradisional

<p>music daerah sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan</p> <p>2.1 Menunjukkan sikap menghargai, jujur, disiplin, melalui aktivitas berkesenian</p> <p>2.2 Menunjukkan sikap bertanggung jawab, peduli, santun terhadap karya musik, dan penciptanya serta arranger-nya</p> <p>2.3 Menunjukkan sikap percaya diri, motivasi internal, kepedulian terhadap lingkungan dalam berkarya seni</p> <p>3.1 Memahami teknik dan gaya lagu daerah secara unisono atau perscorangan</p> <p>4.1 Menyanyikan lagu daerah secara unisono atau perscorangan</p>	
--	--

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, dan procedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian yang tampak mata.
2. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan abstrak (menulis, membaca, menghitung, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan dari berbagai sumber lainnya yang sama dalam sudut pandang/teori.
3. Melalui media pembelajaran siswa dapat menyanyikan lagu tradisional

D. Materi Pembelajaran

SBDP :Lagu Tradisional

E. Media Pembelajaran

Vidio animasi berbasis powtoon

F. Langkah-langkah Pembelajaran

Tahap	Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyapa siswa, menanyakan kabar , dan mengecek kehadiran siswa 2. Siswa berdoa bersama dipimpin oleh salah satu siswa. 3. Siswa menyanyikan lagu wajib nasional "Tanah Airku" 4. Siswa melaksanakan ice breaking dengan tepuk semangat dan tepuk fokus 5. Guru melaksanakan apersepsi : <ol style="list-style-type: none"> 1. apakah kalian tau lagu tradisional ? 2. Apakah kalian pernah menyanyikan lagu tradisional? 3. Guru menginformasikan Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. 	15 Menit
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Guru memutar lagu tradisional dan siswa Mendengarkan lagu daerah dan tradisi yang dinyanyikan secara langsung atau melalui media elektronik <input type="checkbox"/> Siswa diminta membaca berita tentang music tradisi dan lagu daerah dari media cetak <p>Menanyakan</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Guru Menanyakan teknik menyanyikan lagu daerah dan tradisional <input type="checkbox"/> Guru Menanyakan fungsi music tradisi dan waktu pergelarannya serta keunikannya Mengeksplorasi <input type="checkbox"/> Guru Mengidentifikasi ciri khas dan keunikan teknik dan gaya lagu-lagu 	30 Menit

	<p>daerah tradisional</p> <p>Langkah menggunakan video animasi berbasis powtoon :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Masuk ke Google, kemudian ketik <i>Powtoon</i> dikolom <i>search</i>, lalu pilih yang www.Powtoon.com 2. Setelah muncul halaman awal <i>Powtoon</i> 3. Dengan mengklik sign up apabila belum mempunyai akun, sedangkan yang sudah mempunyai akun dapat mengklik login. 3. Setelah berhasil masuk ke aplikasi Powtoon, kalian dapat memilih templat yang free dan cocok dengan video animasi yang akan kalian buat <p>Mengkomunikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Siswa diminta Menyanyikan lagu daerah dengan satu suara bersama-sama di kelas <input type="checkbox"/> Siswa Menyanyikan lagu tradisi dengan satu suara bersama-sama di kelas <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa Mempresentasikan secara lisan atau tulisan kritik seni 	
<p>Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. masing-masing Siswa mempresentasikan hasil kerjanya didepan kelas. 2. Siswa bersama guru membuat kesimpulan diakhir pembelajaran. 3. Siswa diajak oleh guru untuk melakukan ice breking dengan "tepuk apresiasi " sebagai apresiasi siswa telah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik 4. Mengakhiri dengan melakukan refleksi terhadap kegiatan yang dilaksanakan 	<p>20 Menit</p>

	<p>hariini yang disampaikan oleh siswa</p> <p>5. Guru melakukan tindak lanjut berupa remedial dan pengayaan pada siswa</p> <p>6. Sebagai penutup guru mengajak siswa untuk bersyukur atas ilmu dan semua kegembiraan yang telah dilaksanakan</p> <p>7 Kelas ditutup dengan doa bersama</p>	
--	--	--

G. Penilaian

a. Penilaian sikap : non tes

b. Penilaian pengetahuan : Tugas

Mengetahui Kepala Sekolah



Rini Rahmayani, S.Pd

Guru Kelas 3



Zuraidah S.Pd

Peneliti



Cahya Kamila

Lampiran 3

Angket lembar validasi Ahli Materi

Petunjuk Pengisian :

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

Keterangan Pilihan :

- SB : Sangat Baik
 B : Baik
 CB : Cukup Baik
 KB : Kurang Baik
 SK : Sangat Kurang

- Media pembelajaran dikatakan valid jika rata-rata skor berada pada kategori minimal "Cukup Baik "
- Setelah melakukan penilaian, bapak/ibu dimohon untuk mengisi pendapat saran atau komentar serta memberikan kesimpulan mengenai kelayakan dari media pembelajaran pada kolom yang sudah disediakan.

No	Indikator Penilaian	Aspek yang diamati	SB	B	CB	KB	SK
1	Kesesuaian materi dengan KD	1. Kelengkapan stuktur desain (Judul, petunjuk belajar, dan langkah-langkah menggunakan media.	✓				
2	Keakuratan Materi	2. Kelengkapan materi pembelajaran		✓			
		3. Keluasan materi		✓			
		4. Kedalaman materi		✓			
		5. keakuratan konsep dan		✓			

		definisi					
		6. Tidak menggunakan kata yang bermakna ganda	/				
		7. Keakuratan data dan fakta	/				
3	Kemuktahiran Materi	8. Keakuratan contoh desain	/				
		9. Keakuratan gambar	/				
		10. Keakuratan istilah-istilah	/				
		11. gambar sesuai materi	/				
4	Mendorong keingintahuan	12. Kemampuan merangsang tingkat berfikir peserta didik dalam menemukan konsep pembelajaran	/				
		13. Mendorong rasa ingin tahu	/				
		14. Menciptakan kemampuan bertanya		/			

Komentar dan saran:

Video Animasi Sudah sangat menarik, tetapi alangkah baiknya banyak lagu daerah yg di animasi agar lebih variatif, bukan hanya 1 lagu daerah.

Kesimpulan:

Berdasarkan penelitian tersebut, mohon validator untuk memberikan kesimpulan dengan melingkari salah satu nomor sesuai dengan pendapat validator.

1. valid untuk di ujicoba tanpa revisi
2. valid untuk di ujicoba dengan revisi dan saran
3. tidak /belum untuk diuji cobakan

Medan 23 September 2023

Validator



Ryan Taufika S.Pd, M.Pd

Lampiran 4

B. Angket lembar validasi Ahli Media

Petunjuk Pengisian :

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

Keterangan Pilihan :

SB : Sangat Baik

B : Baik

CB : Cukup Baik

KB : Kurang Baik

SK : Sangat Kurang

- Media pembelajaran dikatakan valid jika rata-rata skor berada pada kategori minimal " Cukup Baik "
- Setelah melakukan penilaian, bapak/ibu dimohon untuk mengisi pendapat saran atau komentar serta memberikan kesimpulan mengenai kelayakan dari media pembelajaran pada kolom yang sudah disediakan.

No	Indikator Penilaian	Aspek yang diamati	SB	B	CB	KB	SK
1	Ukuran Desain vidio	1. Keseuaian ukuran desain media	✓				
2	Desain Sampul	2. Penampilan unsur tata letak pada gambar		✓			
		3. Warna unsur tata letak memperjelas fungsi	✓				
		4. Tidak menggunakan banyak kombinasi huruf	✓				
		5. Tampilan menarik	✓				
		6. Menarik Perhatian	✓				

		siswa					
3	Desain isi media	7. Konsistensi tata letak	✓				
		8. Spasi antara teks sesuai		✓			
		9. Dilengkapi keterangan gambar	✓				
		10. Penempatan hiasan terlihat menarik.	✓				
		11. Spasi baris susunan teks normal.	✓				
		12. Petunjuk menggunakan media mudah dipahami	✓				

Komentar dan saran:

.....

.....

.....

.....

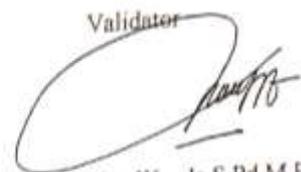
Kesimpulan:

Berdasarkan penelitian tersebut, mohon validator untuk memberikan kesimpulan dengan melingkari salah satu nomor sesuai dengan pendapat validator.

1. Valid untuk di ujicoba tanpa revisi
2. Valid untuk di ujicoba dengan revisi sesuai saran
3. Tidak/belum valid untuk diuji cobakan

Medan September 2023

Validator



Karina Wanda, S.Pd, M.Pd

Lampiran 5

Angket lembar validasi Ahli Bahasa

Petunjuk Pengisian :

- a. Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum mengisi
- b. Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda ceklis (\checkmark) pada salah satu pilihan.

Keterangan Pilihan :

SB : Sangat Baik

B : Baik

CB : Cukup Baik

KB : Kurang Baik

SK : Sangat Kurang

- c. Media pembelajaran dikatakan valid jika rata-rata skor berada pada kategori minimal " Cukup Baik "
- d. Setelah melakukan penilaian, bapak/ibu dimohon untuk mengisi pendapat saran atau komentar serta memberikan kesimpulan mengenai kelayakan dari media pembelajaran pada kolom yang sudah disediakan.

No	Indikator Penilaian	Aspek yang diamati	SB	B	CB	KB	SK
1	Ukuran Fisik Media	1. Kesesuaian Bahasa	<input checked="" type="checkbox"/>				
		2. Kesesuaian ukuran dengan materi media	<input checked="" type="checkbox"/>				
2	Desaian kulit caver media powtoon	3. Penampilan unsur tata letak pada caver	<input checked="" type="checkbox"/>				
		4. Menampilkan pusat pandang yang baik	<input checked="" type="checkbox"/>				
		5. Komposisi dan ukuran unsur tata letak	<input checked="" type="checkbox"/>				
		6. Warna unsur tata letak dan memperjelas fungsi		<input checked="" type="checkbox"/>			
3	Tipografi caver	7. Ukuran huruf	<input checked="" type="checkbox"/>				
		8. Warna judul media		<input checked="" type="checkbox"/>			
		9. Tidak terlalu banyak	<input checked="" type="checkbox"/>				

	caver	8. Warna judul media	✓			
		9. Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi jenis huruf	✓			
		10. Tidak menggunakan huruf hias dan jenis huruf sesuai isi media		✓		
4	Ilustrasi Isi	11. Menggambarkan isi/materi ajar dan mengungkapkan karakter	✓			
		12. Bentuk, warna, ukuran, sesuai realita		✓		
5	Tata letak isi media	13. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola	✓			
		14. Penempatan judul bab dan yang setara seragam/konsisten	✓			
		15. Ilustrasi dan keterangan gambar	✓			
		16. Penempatan hiasan tidak mengganggu judul	✓			
		17. Penempatan judul tidak mengganggu pemahaman	✓			
6	Tipografi isi media	18. Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf	✓			
		19. Tidak menggunakan jenis huruf hias	✓			
		20. Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan	✓			

Medan September 2023

Validator



Amin Basri S.Pd.I.M.Pd

Lampiran 6

ANGKET RESPON GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Video Animasi Lagu Tradisional Berbasis Powtoon Di Kelas III SD Muhammadiyah 09 Medan

Nama guru kelas : Zuraidah S.Pd

Petunjuk Pengisian :

1. Instrumen ini dibuat untuk mengetahui penilaian dari guru tentang pengembangan video animasi lagu tradisional berbasis powtoon.
2. Pendapat, kritik, Saran penilaian yang akan diberikan kepada peneliti akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas belajar
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon guru untuk memperbaiki penilaian dan pendapatnya pada setiap criteria member tanda cengtang pada kolom dibawah.

No	Kategori	Pernyataan				
		SS	S	RR	TS	STS
1	Gambar yang disajikan terlihat jelas dan tidak buram		✓			
2	Adanya keterangan setiap gambar yang disajikan			✓		
3	Gambar yang disajikan sesuai materi		✓			
4	Gambar yang disajikan menarik.			✓		
5	Teks atau tulisan pada media mudah dibaca		✓			
6	Gambar yang disajikan sudah sesuai			✓		
7	Tulisan yang digunakan mudah dipahami		✓			
8	Materi lagu tradisional menggunakan video animasi powtoon		✓			
9	Tujuan pembelajaran dirumuskan secara jelas		✓			
10	Media sesuai dengan materi		✓			
11	Pemilihan warna yang menarik			✓		
12	Pemilihan warna yang cocok membuat siswa tertarik			✓		

13	Siswa lebih kreatif		✓			
14	Siswa mudah dalam memahami materi pembelajaran		✓			
15	Siswa bersemangat belajar sambil bermain		✓			

Kritik dan saran:

Lebih baik lagi dalam mempraktekkan video pembelajaran

Medan September 2023

Guru Kelas



Zuraidah S.Pd

Sesudah Revisi

ANGKET RESPON GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Video Animasi Lagu Tradisional Berbasis Powtoon Di Kelas III SD Muhammadiyah 09 Medan

Nama guru kelas : Zuraidah S.Pd

Petunjuk Pengisian :

1. Instrumen ini dibuat untuk mengetahui penilaian dari guru tentang pengembangan video animasi lagu tradisional berbasis powtoon.
2. Pendapat, kritik, Saran penilaian yang akan diberikan kepada peneliti akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas belajar
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon guru untuk memperbaiki penilaian dan pendapatnya pada setiap criteria member tanda cengtang pada kolom dibawah.

No	Kategori	Pernyataan				
		SS	S	RR	TS	STS
1	Gambar yang disajikan terlihat jelas dan tidak buram		✓			
2	Adanya keterangan setiap gambar yang disajikan		✓			
3	Gambar yang disajikan sesuai materi	✓				
4	Gambar yang disajikan menarik.	✓				
5	Teks atau tulisan pada media mudah dibaca		✓			
6	Gambar yang disajikan sudah sesuai		✓			
7	Tulisan yang digunakan mudah dipahami		✓			
8	Materi lagu tradisional menggunakan video animasi powtoon	✓				
9	Tujuan pembelajaran dirumuskan secara jelas	✓				
10	Media sesuai dengan materi	✓				
11	Pemilihan warna yang menarik		✓			
12	Pemilihan warna yang cocok membuat siswa tertarik		✓			

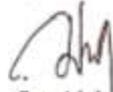
13	Siswa lebih kreatif		✓		
14	Siswa mudah dalam memahami materi pembelajaran		✓		
15	Siswa bersemangat belajar sambil bermain	✓			

Kritik dan saran

Sudah baik dalam mempraktekkan
Video Pembelajaran

Medan September 2023

Guru Kelas



Zuraidah S.Pd

Lampiran 7

ANGKET RESPON SISWA

Nama : gita wibawa wahana R

No Absen :

Kelas : ij. 5141 K1100111 - 11 -

Petunjuk pengisian :

- Isilah Nama, kelas dan nomor absen
- Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum anda mengisi
- Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda centang pada salah satu pilihan.

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR : Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

- Mintalah penjelasan guru jika belum jelas
- Mohon isi dengan kejujuran

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
1	Ketika pembelajaran saya senang mengajukan pendapat didepan kelas		✓			
2	Saya sering menyampaikan pendapat didepan kelas		✓			
3	Saya selalu memikirkan penafsiran dari suatu media yang dijelaskan oleh guru dengan pemahaman sendiri		✓			
4	Saya menggunakan cara-cara lama dalam menyelesaikan tugas	✓				
5	Dalam penyelesaian media saya mampu menemukan hal baru			✓		

6	Saya dapat menggunakan konsep yang satu dengan yang lain dalam pemecatan masalah		✓	✓		
7	Saya dapat menyebutkan contoh yang berkaitan pada media pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari		✓			
8	Sebelum pembelajaran dimulai saya membaca buku terlebih dahulu			✓		
9	Saya selalu bertanya kepada guru atau teman jika saya kurang paham			✓		
10	Saya suka mengerjakan soal Karena berbantu media pembelajaran yang menarik		✓			
11	Saya dapat mengemukakan tugas dengan lebih alternative		✓			
12	Saya berani menyanggah pendapat guru atau teman meski menurut saya itu salah					✓
13	Saya berani mengerjakan soal di depan kelas		✓			
14	Saya dapat menerima pendapat teman	✓				
15	Saya selalu memperhatikan penjelasan guru	✓				

ANGKET RESPON SISWA

Nama : Fifi Salsabila

No. Absen :

Kelas : III KLODI/94

Petunjuk pengisian :

- Isilah Nama, kelas dan nomor absen
- Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum anda mengisi
- Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda centang pada salah satu pilihan.

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR : Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

d. Mintalah penjelasan guru jika belum jelas

e. Mohon isi dengan kejujuran

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
1	Ketika pembelajaran saya senang mengajukan pendapat didepan kelas	✓				
2	Saya sering menyampaikan pendapat didepan kelas			✓		
3	Saya selalu memikirkan penafsiran dari suatu media yang dijelaskan oleh guru dengan pemahaman sendiri		✓			
4	Saya menggunakan cara-cara lama dalam menyelesaikan tugas		✓			
5	Dalam penyelesaian media saya mampu menemukan hal baru	✓				

6	Saya dapat menggunakan konsep yang satu dengan yang lain dalam pemecahan masalah		✓			
7	Saya dapat menyebutkan contoh yang berkaitan pada media pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari		✓			
8	Sebelum pembelajaran dimulai saya membaca buku terlebih dahulu		✓			
9	Saya selalu bertanya kepada guru atau teman jika saya kurang paham	✓				
10	Saya suka mengerjakan soal Karena berbantu media pembelajaran yang menarik	✓				
11	Saya dapat mengerjakan tugas dengan lebih alternative		✓			
12	Saya berani menyanggah pendapat guru atau teman meski menurut saya itu salah					✓
13	Saya berani mengerjakan soal di depan kelas	✓				
14	Saya dapat menerima pendapat teman		✓			
15	Saya selalu memperhatikan penjelasan guru	✓				

Lampiran 8 Dokumentasi



Link Vidio Animasi (Produk Penelitian)

<https://drive.google.com/file/d/1bY6nqrjKBwiu6cqYG590ZWvVdcDBUwgq/view?usp=drivesdk>

Lampiran 9



MAJLIS PENDIRIAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Tinggi Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BDAN-PT/Ak.KP/PT/02/2022
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 1 Medan 20230 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<https://kep.umsu.ac.id> * @kfp@umsu.ac.id * #umsuamedan * umsumedan * umsumedan * umsumedan * umsumedan

Nomor : 3321/IL3-AU/UMSU-02/F/2023 Medan, 13 Rab'ul Awwal 1445 H
 Lamp : --- 29 September 2023 M
 Hal : Permohonan Izin Riset

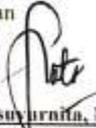
Kepada Yth, Bapak/Ibu
 Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 09 Medan
 di
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

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

Nama : Cahya Kamila
 N P M : 1902090287
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Video Animasi Lagu Tradisional Berbasis Powtoon di Kelas III SD Muhammadiyah 09 Medan

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


Dekan
Dr. Hj. Samsunirifa, M.Pd
 NIDN.3004066701

Pertinggal





Lampiran 10



SURAT KETERANGAN

Nomor : 945/SD MUH-09/X/2023

Sehubungan dengan surat dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Nomor : 3321/II.3-AU/UMSU-02/F/2-2023 hal Izin Riset untuk mengadakan Penelitian tertanggal 29 September 2023, maka Kepala SD Muhammadiyah 09 dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama	: Cahya Kamila
NIM	: 1902090287
Program Studi	: S1 PGSD

Benar telah mengadakan uji coba penelitian di SD Muhammadiyah 09 pada tanggal 29 September keperluan penyusunan Skripsi berjudul **"Pengembangan Video Animasi Lagu Tradisional Berbasis Powtoon di Kelas III SD Muhammadiyah 09"**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 01 Oktober 2023
Kepala Sekolah,

Rini Rahmayani, S. Pd