

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBASIS APLIKASI *POWTOON* DAN
INSHOT PADA MATERI PENGGOLONGAN HEWAN
BERDASARKAN JENIS MAKANANNYA KELAS V
SDN 99 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Putri Shakira

NIM : 06131281924037

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2022/2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBASIS APLIKASI *POWTOON* DAN *INSHOT*
PADA MATERI PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN
JENIS MAKANANNYA KELAS V SDN 99 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Patri Shakira

NIM : 26131281924037

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana
Pembimbing,**



Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.

NIP. 197001232006041001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBASIS APLIKASI *POWTOON* DAN *INSHOT*
PADA MATERI PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN
JENIS MAKANANNYA KELAS V SDN 99 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Putri Shakira

NIM : 06131281924937

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing

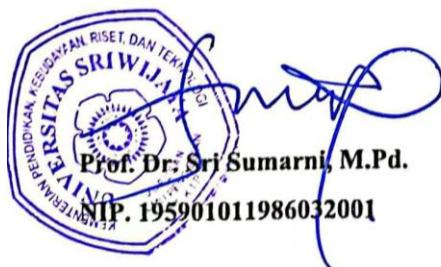


Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.

NIP. 197001232006041001

Mengetahui,

Ketua Jurusan



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.
NIP. 195901011986032001

Koordinator Prodi PGSD



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

...

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBASIS APLIKASI *POWTOON* DAN *INSHOT*
PADA MATERI PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN
JENIS MAKANANNYA KELAS V SDN 99 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Putri Shakira

NIM : 06131281924037

Telah diujikan dan lulus pada

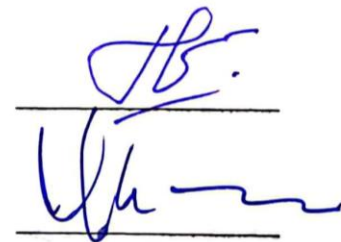
Hari : Sabtu

Tanggal : 17 Desember 2022

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Maknani Raharjo, M.Sn.

2. Anggota : Dr. Yosef, M.A.



Two handwritten signatures in blue ink, one above the other, each positioned above a horizontal line representing a signature line.

Palembang, Desember 2022

Koordinator Program Studi



A handwritten signature in blue ink, consisting of several sweeping strokes, positioned above a horizontal line representing a signature line.

Dr. Siti Dewi Maharani, M. Pd.

NIP. 196012151986032002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Putri Shakira
NIM : 06131281924037
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Powtoon dan Inshot pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Kelas V SD Negeri 99 Palembang” Ini adalah bena-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang pencegahan dan penanggulangan Plagiat di perguruan Tinggi, Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Desember 2022
Yang membuat pernyataan


Putri Shakira
NIM. 06131281924037

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah Subhaanahuwata'ala yang atas kehendak-Nya skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat serta salam tak lupa saya sanjungkan kepada Nabi Besar Muhammad Salallahu'alaihi wa salaam, suri teladan sempurna yang mencintai seluruh umatnya hingga akhir zaman. Sebuah bukti perjuangan menyelesaikan studi S1 ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya, bapak tersayang Mursal ,Ibu tercinta Darmi S.Pd dan adik terkasih zahra nasywa artiwi dan puspita aliyah yang senantiasa memberikan semangat, dukungan serta doa selama proses perkuliahan berlangsung.
2. Kepala Sekolah, Guru dan Staf SD Negeri 99 Palembang. Terima kasih saya ucapkan atas informasi, bantuan serta mengizinkan saya untuk melakukan penelitian di SD Negeri 99 Palembang.
3. Sahabat terbaikku Nabila Rahmah, Milona Mardhotillah, Miranti dan putri lestari dan tazza tiara anggung selaku rekan seperjuangan di Bumi Sriwijaya, rasa bangga dan terima kasih karena kita tetap kuat sampai akhir.
4. Rafita Sari, Putri Noviatami dan Salma, terima kasih telah menjadi amunisi utama yang senantiasa memberikan semangat, berbagi, mendoakan serta mendengarkan cerita, keluh kesah dalam suka maupun duka.
5. Rekan pertukaran opini, (salwa, rena dan rona) yang telah turut andil dalam proses tugas akhir pada semester ini, terima kasih banyak sebagai teman perjuangan dalam menyelesaikan skripsi hingga selesai
6. Terima Kasih untuk semua pihak yang terlibat dalam pembuatan skripsi saya yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Powtoon dan Inshot pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Kelas V SD Negeri 99 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada program studi pendidikan guru sekolah dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam Mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Makmum Raharjo, M.,Sn, sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Yosef. M.A., sebagai penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbakan skripsi ini. Serta terima kasih kepada Ibu Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dan Bapak Dr. Hartono, MA. Dekan FKIP Universitas Sriwijaya yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk penulis khususnya dan dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, Desember 2022



Putri Shakira
NIM. 06131281924037

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iv
PERNYATAAN.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Belajar dan Pembelajaran.....	7
2.1.1 Pengertian Belajar dan Pembelajaran.....	7
2.1.2 Tujuan Belajar dan Pembelajaran.....	8

2.2	Tinjauan Materi	9
2.3	Media Pembelajaran	13
2.3.1	Pengertian Media Pembelajaran	13
2.3.2	Jenis-Jenis Media Pembelajaran	13
2.3.3	Manfaat Media Pembelajaran	15
2.3.4	Video Sebagai Media Pembelajaran	16
2.4	Aplikasi yang Digunakan	17
2.4.1	Macam-Macam Aplikasi Pembuat Video	17
2.4.2	Aplikasi Pembuat Video yang Dipilih	20
2.5	Penelitian Pengembangan	26
2.5.1	Pengertian Penelitian Pengembangan	26
2.5.2	Macam-Macam Model Penelitian Pengembangan	26
2.6	Penelitian yang Relevan	32
2.7	Kerangka Berpikir	34
BAB III METODELOGI PENELITIAN.....		36
3.1	Jenis Penelitian	36
3.2	Subjek Penelitian	36
3.3	Waktu dan Tempat Penelitian	37
3.3.1	Waktu Penelitian	37
3.3.2	Tempat Penelitian	37
3.4	Prosedur Penelitian	38
3.4.1	Tahap Analisis	39
3.4.2	Tahap Perancangan	39
3.4.3	Tahap Pengembangan	40
3.4.4	Tahap Implementasi	40
3.5	Teknik Pengumpulan Data	41
3.5.1	Observasi	42
3.5.2	Wawancara	42
3.5.3	Dokumentasi	43
3.5.4	Validasi Ahli	43
3.5.4	Angket	44

3.6	Teknik Analisis Data.....	45
3.6.1	Analisis Data Lembar Validasi Ahli	46
3.6.1.1	Instrumen Validasi Ahli Media	46
3.6.1.2	Instrumen Validasi Ahli Materi.....	47
3.6.1.3	Teknik Analisis Data Validasi Ahli Media dan Materi.....	49
3.6.2	Analisis Data Angket Respon	50
3.6.2.1	Instrumen Angket Respon Peserta didik	50
3.6.2.2	Instrumen Angket Respon Guru.....	51
3.6.2.3	Analisis Data Angket Respon Peserta didik dan Guru	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		54
4.1	Hasil Penelitian	54
4.1.1	Tahap Analisis.....	55
4.1.1.1	Analisis Pembelajaran	55
4.1.1.2	Analisis Kebutuhan	56
4.1.1.3	Analisis Karakteristik Peserta Didik	58
4.1.2	Tahap Perancangan	59
4.1.2.1	Penentuan Aplikasi.....	59
4.1.2.2	Penentuan Perangkat	60
4.1.2.3	Perancangan Materi.....	60
4.1.2.4	Perancangan Susunan Kerangka Media	61
4.1.2.5	Perancangan Instrumen Penilaian Media	69
4.1.3	Tahap Pengembangan	71
4.1.3.1	Pembuatan media Pembelajaran Video Animasi	71
4.1.3.2	Hasil Validasi media Pembelajaran Video Animasi	86
4.1.3.3	Rekapitulasi Hasil Validasi Video Animasi.....	92
4.1.3.4	Revisi Media Pembelajaran Video Animasi	93
4.1.4	Tahap Implementasi	96
4.1.4.1	Uji Coba Respon Peserta Didik.....	96
4.1.4.2	Uji Coba Respon Guru	110
4.1.4.3	Rekapitulasi Hasil Uji Coba Respon Video Animasi.....	114
4.2	Pembahasan	114

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	118
Kesimpulan.....	119
Saran.....	119
DAFTAR PUSTAKA	120

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian	37
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media	43
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi	44
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket respon peserta didik	45
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket respon Guru	45
Tabel 3.6 Lembar Validasi Ahli Media.....	46
Tabel 3.7 Lembar Validasi Ahli Materi	47
Tabel 3.8 Penilaian Validasi Berdasarkan Skala Likert.....	49
Tabel 3.9 Persentase kelayakan produk	49
Tabel 3.10 Lembar Angket Respon Peserta Didik.....	50
Tabel 3.11 Lembar Angket Respon Guru	51
Tabel 3.12 Skoring Skala Guttman	52
Tabel 3.13 Kriteria Pernyataan angket respon peserta didik.....	52
Tabel 3.14 Kriteria Pernyataan angket respon Guru	53
Tabel 3.15 Kategori Nilai Hasil angket media pembelajaran video	53
Tabel 4.1 Jadwal Penelitian.....	54
Tabel 4.2 K.D dan Indikator Pencapaian Materi.....	56
Tabel 4.3 Tabel Hasil Wawancara	57
Tabel 4.4 Storyboard	62
Tabel 4.5 Storyboard hasil pengembangan video pembelajaran animasi ...	78
Tabel 4.6 Hasil Lembar Validasi Media	87

Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Media.....	88
Tabel 4.8 Hasil Lembar Validasi Materi.....	90
Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Materi	91
Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil validasi.....	92
Tabel 4.11 Kritik dan saran ahli media beserta revisi	93
Tabel 4.12 Kritik dan saran ahli materi beserta revisi.....	95
Tabel 4.13 Hasil pengisian Uji Coba Perorangan	97
Tabel 4.14 Hasil penilaian Uji Coba Perorangan	98
Tabel 4.15 Hasil pengisian Uji Coba Kelompok Kecil	101
Tabel 4.16 Hasil penilaian Uji Coba Kelompok Kecil.....	102
Tabel 4.17 Hasil pengisian Uji Coba Lapangan.....	105
Tabel 4.18 Hasil penilaian Peserta Didik Pada Uji Coba Lapangan	106
Tabel 4.19 Hasil Uji Respon Peserta Didik	109
Tabel 4.20 Hasil Angket Uji Coba Respon Guru.....	111
Tabel 4.21 Hasil Uji Coba Respon Guru.....	112
Tabel 4.22 Rekapitulasi Hasil Uji Respon	114

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Hewan Herbivora	11
Gambar 2.2 Contoh hewan karnivora.....	12
Gambar 2.3 Contoh Hewan Omnivora	12
Gambar 2.4 Tampilan Halaman <i>Sign Up</i> atau <i>Sign In</i> pada <i>Powtoon</i>	21
Gambar 2.5 Tampilan Tempat <i>login</i> pada <i>Powtoon</i>	22
Gambar 2.6 Tampilan <i>Home</i> pada <i>Powtoon</i>	22
Gambar 2.7 Tampilan Studio Tempat Pengeditan <i>Powtoon</i>	22
Gambar 2.8 Tampilan Home <i>Inshot</i>	24
Gambar 2.9 Tampilan Studio Edit <i>Inshot</i>	24
Gambar 2.10 Lembar Angket Respon Peserta Didik.....	25
Gambar 2.11 Tampilan Fitur Aplikasi <i>Inshot</i>	25
Gambar 2.12 Model Rowntree	27
Gambar 2.13 Model 4D	28
Gambar 2.14 Model pengembangan ADDIE	30
Gambar 2.15 Kerangka berpikir.....	35
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan ADDIE media Video Animasi.....	38
Gambar 4.1 Wawancara Bersama Wali Kelas V.a	56
Gambar 4.2 Susunan Kerangka Media.....	61
Gambar 4.3 Membuka <i>Powtoon</i> Melalui <i>Website</i>	72
Gambar 4.4 <i>Login</i> atau <i>sign up</i> <i>Powtoon</i>	72
Gambar 4.5 Tampilan <i>Home</i> Aplikasi <i>Powtoon</i>	73

Gambar 4.6 Tampilan <i>Home powtoon</i>	73
Gambar 4.7 Tampilan Pilihan Bentuk <i>New Video Powtoon</i>	74
Gambar 4.8 Tampilan Studio Pembuatan Video <i>Powtoon</i>	74
Gambar 4.9 Tampilan Fitur <i>Powtoon</i>	75
Gambar 4.10 Home <i>inshot</i>	76
Gambar 4.11 Tampilan Opsi Edit	76
Gambar 4.12 Studio <i>Inshot</i>	76
Gambar 4.13 Tampilan Fitur Aplikasi <i>Inshot</i>	77
Gambar 4.14 Tampilan Fitur Aplikasi <i>Inshot</i>	77
Gambar 4.15 Uji Coba Perorangan	96
Gambar 4.16 Uji Coba Lapangan.....	104
Gambar 4.17 Uji Coba Respon Guru.	110

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Penelitian	126
Lampiran 2 Surat Keterangan Membimbing Skripsi	127
Lampiran 3 SK Pembimbing Skripsi	128
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian FKIP UNSRI	130
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian KESBANGPOL	131
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan	132
Lampiran 7 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	133
Lampiran 8 Kartu Bimbingan Skripsi	134
Lampiran 9 Surat Keterangan Validasi Ahli Media.....	140
Lampiran 10 Validasi Ahli Media.....	141
Lampiran 11 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi	145
Lampiran 12 Validasi Ahli Materi	146
Lampiran 13 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran	150
Lampiran 14 Angket Respon Peserta Didik perorangan	154
Lampiran 15 Angket Respon Peserta Didik Kelompok Kecil	156
Lampiran 16 Angket Respon Peserta Didik Uji Lapangan	161
Lampiran 17 Angket Respon Guru	169
Lampiran 18 Dokumentasi	170
Lampiran 19 Surat Pengecekan Similarity	172
Lampiran 20 Hasil Pengecekan Similarity	173
Lampiran 21 Bukti Perbaikan Skripsi	174

Lampiran 22 Perbaikan Ujian Akhir Skripsi.....	175
Lampiran 23 Izin Penjilidan Skripsi.....	180

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
BERBASIS APLIKASI *POWTOON* DAN *INSHOT* PADA MATERI
PENGGOLOONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANANNYA
KELAS V DI SD NEGERI 99 PALEMBANG**

Oleh:

Putri Shakira

06131281924037@student.unsri.ac.id

Pembimbing: Dr.Makmum Raharjo M.Sn

MakmunRaharjo@fkip.unsri.ac.id

*Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Universitas Sriwijaya*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Powtoon* dan *Inshot* pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya kelas V SD Negeri 99 Palembang dan mendeskripsikan kevalidan dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* dengan menggunakan tahapan *Analysis, Design, Development, dan Implementation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, wawancara, lembar validasi dan angket respon. Hasil Penilaian validasi dari ahli media diperoleh nilai 95% dengan kategori sangat valid dan validasi dari ahli materi diperoleh nilai 75% dengan kategori valid. Rekapitulasi dari kedua validasi tersebut diperoleh nilai dengan rata-rata 85% dengan kategori sangat valid. Pada tahap implementasi, uji perorangan dilakukan dengan 2 orang peserta didik dan memperoleh nilai 100% dengan kategori sangat baik. Pada tahap uji kelompok kecil dilakukan dengan 5 orang peserta didik diperoleh nilai 92% dengan kategori sangat baik. Pada tahap uji lapangan dilakukan dengan 26 orang peserta didik memperoleh nilai 96% dengan kategori sangat baik. pada tahap uji coba respon kepada guru wali kelas V.a diperoleh nilai 100%. Hasil rekapitulasi dari tahapan uji coba respon tersebut ialah sebesar 96% Dari hasil angket respon peserta didik yang dilakukan dengan 4 tahap tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi masuk ke dalam kategori sangat baik sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: *Media, Pembelajaran, Video, animasi*

**DEVELOPMENT OF ANIMATION VIDEO LEARNING MEDIA BASED ON
POWTOON AND INSHOT APPLICATIONS ON ANIMAL
CLASSIFICATION MATERIALS BASED ON FOOD
CLASS V AT SDN 99 PALEMBANG**

By:

Putri shakira

06131281924037@student.unsri.ac.id

Supervisor: *Dr.Makmum Raharjo.M.Sn*

MakmunRaharjo@unsri.ac.id

*Elementary School Teacher Education Faculty of Teacher Training and
Education Sriwijaya University*

ABSTRACT

This study aims to develop animated video learning media based on the Powtoon and Inshot applications on animal classification material based on the type of food for class V SD Negeri 99 Palembang and describe the validity and response of students to learning media. This study uses the Research and Development research method using the Analysis, Design, Development, and Implementation stages. Data collection techniques used were observation, documentation, interviews, validation sheets and response questionnaires. The results of the validation assessment from media experts obtained a value of 95% with a very valid category and validation from material experts obtained a value of 75% with a valid category. The recapitulation of the two validations obtained an average value of 85% with a very valid category. At the implementation stage, individual tests were carried out with 2 students and obtained a score of 100% in the very good category. In the small group test stage with 5 students, a score of 92% was obtained in the very good category. At the field test stage, 26 students obtained a score of 96% in the very good category. at the trial stage the response to the homeroom teacher for class V.a obtained a value of 100%. The results of the recapitulation of the response trial stages amounted to 96%. From the results of the student response questionnaire conducted with the 4 stages, it can be concluded that animated video learning media is included in the very good category as a learning media.

Keywords: *Media, Learning, Video, animation*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia telah memasuki era dimana terjadi percepatan pengembangan dalam berbagai hal, termasuk juga Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Arus globalisasi mengharuskan terjadinya pembaharuan menyeluruh dalam aspek kehidupan di masyarakat khususnya pada bidang pendidikan guna meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas dan bermutu serta mampu bersaing di era global (Andrianti susanti dkk, 2017). Di era 4.0 ini pendidik dituntut untuk terus berkembang dan menyesuaikan diri pada perkembangan di era globalisasi guna membimbing peserta didik agar menjadi individu global. Meningkatnya kualitas pendidikan yang diiringi dengan perkembangan teknologi yang cepat, menuntut profesionalisme pendidik menjadi lebih berkualitas, yang tidak hanya menjelaskan materi pembelajaran namun juga memiliki wawasan tentang penggunaan media teknologi dalam pembelajaran Hal ini didukung oleh Barnawi (Dalam Awalia dkk, 2019 : 50) yang mengatakan guru masa kini perlu memanfaatkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran di sekolah melalui penggunaan media pembelajaran hal ini sebagai upaya dalam menciptakan pembelajaran bermutu yang mampu membentuk potensi peserta didik secara maksimal.

Menurut Munadi (Dalam Nurdyansyah, 2019 : 21) media pembelajaran merupakan suatu hal yang berfungsi dalam menyalurkan informasi atau pesan secara terencana dari sumber kepada penerima secara efektif sehingga dapat terciptanya kegiatan pembelajaran yang kondusif dan optimal. Teknologi yang tergolong sebagai media pembelajaran mampu membantu guru dalam mengilustrasikan materi yang sulit dijelaskan dengan kata-kata secara nyata dengan efisien dalam kegiatan belajar mengajar.

Namun dengan beragamnya jenis materi pembelajaran, karakteristik siswa, situasi lingkungan, dan tuntutan kebutuhan yang bervariasi, tidak selalu media pembelajaran yang cocok dan efektif akan selalu tersedia, selalu diperlukan adanya pengembangan guna memenuhi keterbatasan produk juga bentuk *upgrade* yang efisien dan praktis demi mengikuti penyesuaian pembelajaran di era globalisasi. Pengembangan media pembelajaran dilakukan guna mengatasi apabila media yang ada masih terbatas dan tidak memenuhi syarat kebutuhan media yang akan digunakan. Menurut Herani (2021) pemilihan penggunaan dan pengembangan media didasari dari karakteristik siswa, materi pembelajaran dan gaya belajar peserta didik, juga pengembangan media untuk setiap tingkatan jenjang kelas pendidikan tentu berbeda satu sama. Dalam kasus pemilihan media siswa sekolah dasar perlu disesuaikan dengan hierarki piaget, dimana dalam tahap usia ini kegiatan pembelajaran perlu mengimplementasikan materi secara objektif atau nyata dan berkaitan dengan kehidupan peserta didik

Berdasarkan hal di atas maka media pembelajaran multimedia memenuhi syarat tersebut, Multimedia sendiri dianggap sebagai lebih dari satu media menurut Arsyad (2013: 162). Salah satu media dalam bentuk multimedia ialah video pembelajaran animasi, Video animasi yang termasuk dalam media audio-visual bersifat multimedia yang berisikan materi pembelajaran disajikan dalam penggabungan visual, teks, serta audio. Video animasi apabila digunakan sebagai media pembelajaran dapat menjauhkan peserta didik untuk merasa jenuh ataupun bosan, juga menurut Sukiya & Sukoco (2017) materi pembelajaran yang dipaparkan dengan dibuatkan visual bentuk animasi akan lebih menarik, mudah dipahami dan mampu meningkatkan minat siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa Video animasi ialah media pembelajaran yang memaparkan materi dalam animasi visual dengan menarik dan mudah dipahami.

Pengembangan tentu saja dapat dilakukan dalam media pembelajaran video animasi, pembuatan dan pengembangan video animasi dapat

memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang tentu saja tergolong *pro* di bidangnya, beberapa aplikasi yang dapat digunakan diantaranya *Powtoon* dan *Inshot*. *Powtoon* merupakan sebuah *software* layanan online yang digunakan sebagai aplikasi pembuatan video animasi dengan berbagai fitur animasi juga visual yang beragam dan pemakaian yang tergolong mudah dan simpel (Kresnandya, 2020 : 30) . Lalu penggunaan aplikasi tambahan seperti *Inshot* akan mempermudah pengembangan media pembelajaran video animasi dengan sebagai bagian dalam proses pengeditan dan memasukkan audio sehingga mampu menciptakan media pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di SDN 99 Palembang, pendidik masih jarang dalam menggunakan media pembelajaran khususnya video pembelajaran animasi dalam kegiatan belajar mengajar, kegiatan pembelajaran lebih banyak dilakukan dengan pendidik menyampaikan materi dengan metode ceramah dengan penggunaan buku tanpa penggunaan media pembelajaran lain , hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan bervariasi sehingga mampu berdampak pada menurunnya tingkat fokus dan minat peserta didik dalam memahami materi pembelajaran

Pemilihan materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya di kelas V pada tema 5 (ekosistem) subtema 1 (komponen ekosistem) pembelajaran 2 didasarkan dari miskonsepsi pemahaman siswa terhadap materi. Efektifitas pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam memahami suatu materi perlu di topang dengan keefektifan penyampaian materi, media pembelajaran yang mendukung, juga metode yang digunakan. Materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya akan dapat mampu mudah dipahami oleh siswa apabila faktor-faktor tersebut mendukung pembelajaran. Namun dengan penggunaan media pembelajaran yang masih minim di sekolah SDN 99 Palembang, juga media pembelajaran untuk materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya belum tersedia berdasarkan hasil observasi di kelas, maka dapat dipastikan penyampaian materi dilakukan dengan metode ceramah

dan buku sebagai sumber belajar utama. Materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya perlu penyampaian materi mendalam dimana tidak hanya berdasar materi namun juga penyampaian hal-hal abstrak terkait materi, situasi di lingkungan sehari-hari tidak menjadikan peserta didik mampu melihat secara langsung setiap hewan contohnya seperti hewan buas juga situasi di lingkungan tidak menjadikan setiap hewan berdasarkan kategori akan memakan jenis makanannya yang seharusnya juga hewan omnivora dengan definisi pemakan segala yang memiliki konsep bisa memakan daging sekaligus tumbuhan terkadang memiliki konsep yang berbeda dalam pemikiran peserta didik. Materi tersebut tergolong mudah namun dengan penyampaian materi yang sederhana kadang menyebabkan miskonsepsi materi terhadap pemahaman siswa, maka diperlukan media yang mampu merangkum materi secara detail tidak hanya menggolongkan namun menjelaskan mulai dari definisi ciri-ciri hewan terkait hingga berbagai contoh. Penggunaan media tersebut dapat menopang penyampaian materi oleh pendidik sehingga mampu menegaskan kategori hewan sesuai jenis makanannya.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Powtoon* dan *Inshot* pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Kelas V SD Negeri 99 Palembang”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dijelaskan, maka identifikasi masalah penelitian ini adalah:

1. Penggunaan media pembelajaran terutama Media pembelajaran teknologi yang masih tergolong minim di sekolah dasar Negeri 99 Palembang
2. Diperlukan adanya penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Powtoon* dan *Inshot*

berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran di SDN 99 Palembang

3. pengembangan media pembelajaran video animasi ini dilakukan pada kelas V tema 5 subtema 1 pembelajaran 2 pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya

1.3 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dari penelitian adalah:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Powtoon* dan *Inshot* pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya kelas V SD Negeri 99 Palembang?
2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Powtoon* dan *Inshot* pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya kelas V SD Negeri 99 Palembang?
3. Bagaimana respon peserta didik dan guru mengenai media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Powtoon* dan *Inshot* pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya kelas V SD Negeri 99 Palembang?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka tujuan penelitian ini ialah:

1. Untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Powtoon* dan *Inshot* pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya kelas V SD Negeri 99 Palembang
2. Untuk mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Powtoon* dan *Inshot* pada materi

penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya kelas V SD Negeri 99 Palembang

3. Untuk mengetahui respon peserta didik mengenai media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Powtoon* dan *Inshot* pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya kelas V SD Negeri 99 Palembang

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini diantaranya:

1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan wawasan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya dalam media audio visual seperti video pembelajaran animasi guna menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik serta dapat memotivasi siswa untuk lebih berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran

2) Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat

- a. Bagi peserta didik, Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran juga menjadi motivasi peserta didik agar lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran
- b. Bagi guru, Diharapkan penelitian ini mampu menambah wawasan pendidik terikat pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Powtoon* dan *Inshot*
- c. Bagi sekolah, Diharapkan penelitian pengembangan media video animasi ini dapat meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar di sekolah

DAFTAR PUSTAKA

- Amunnudin, F. H. (2020). Pelatihan Videografi dan Editing Video sebagai Sarana Pengembangan Media Informasi BKKBN Provinsi Jambi. *FORTECH (Journal of Information Technology)*, 4(2), 46–52.
- Andrianti, Y., Susanti, L. R. R., & Hudaidah. (2017). Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audiovisual pada Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Criksetra*, 5(9), 58–68. <https://doi.org/10.36706/jc.v5i1.4802>
- Anggraini, M. D. (2021). *pengembangan media video animasi kartun pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas iv sekolah sekolah dasar negeri 114 pekanbaru*
- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran* (A. Rahman (ed.); 16th ed.). PT RajaGrafindo Persada.
- Astika, R. Y., Anggoro, B. S., & Andriani, S. (2019). Pengembangan video media pembelajaran matematika dengan bantuan powtoon. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika*, 2(2), 85–96.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Bribin, M. A. (2021). pengembangan media video animasi berbasis animaker pada materi ciri-ciri dan klasifikasi makhluk hidup kelas vii skripsi. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2(1), 263.
- Dindha Amelia. (2020). *pengembangan video pembelajaran matematika berbantuan aplikasi powtoon dengan pendekatan kontekstual Skripsi* (Issue 1) [universitas islam negeri raden intan lampung].
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Fitri, R. A., Noviana, E., & Fendrik, M. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 Sekolah Dasar (Penelitian Pengembangan dengan Materi Volume Kubus dan Balok di SD IT Al-Fityah). *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 4(1), 1–12.

- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 4(1), 6. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v4i1.870>
- Hadi, A. (2017). Pengembangan Sumber Daya Manusia manajemen Pelatihan Ketenagakerjaan Pendekatan Terpadu. *Jakarta : Bumi Aksara*, 11(1), 90–105.
- Hafizatul, K. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional*, 43.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, & Sinarmata, J. (2020). *Media pendidikan* (T. Limbong (ed.); 1st ed.). Yayasan kita menulis.
- Handoko, A. (2021). pemanfaatan *kinemaster* sebagai aplikasi pembuatan iklan video bagi pengelola dan pendidik pkbm. *Jurnal Desain: Kajian Bidang Penelitian Desain*, 1(1), 14–24. <http://dx.doi.org/10.33376/jdes.v1i1.968>
- Hasan, A. A., & Bahoroh, U. (2019). pengembangan media pembelajaran bahasa arab melalui aplikasi videoscribe dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *lisanuna*, 9(2), 140–155. <http://dx.doi.org/10.22373/ls.v9i2.6738>
- Herani, N. E. (2021). Pemanfaatan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19. *edutech: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 1(1), 59–67. <https://doi.org/10.51878/edutech.v1i1.193>
- Holgate, B., & Chandler, P. (2017). *Global Climate Change*. 84.
- Ikhwan, & wahyudi. (2009). Ilmu Pengetahuan Alam. In *Pusat Perbukuan Departemen pendidikan nasional* (1st ed., Issue 1). sidunata.
- Indah sari, D. N. (2021). *pengembangan video animasi sebagai animasi pembelajaran tematik tingkat SD/MI*.
- Karo, I., & Rohani. (2018). manfaat media dalam pembelajaran. *Jurnal Uinsu*, 7(1), 91–96. <http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Kosassy, S. O. (2019). Mengulas Model-Model Pengembangan Pembelajaran Dan Perangkat Pembelajaran. *Jurnal PPKn Dan Hukum*, 14(1), 152–173.
- Kresnandya, T. F. (2020). Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Powtoon terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Sub Konsep Vertebrata. *Jurnal metaedukasi*, 2(1), 28–37. <https://doi.org/10.37058/metaedukasi.v2i1.1810>

- Kurniawan, M. I. (2017). Tri Pusat Pendidikan Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar. *pendagogia : Jurnal Pendidikan*, 4(1), 41–49.
- Lirmiyati. (2017). upaya peningkatan prestasi belajar siswa melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe team asissted individualizatin (TAI) materi bentuk aljabar kelas VIIC SMP N 1 donggo tahun pelajaran 2014/2015”. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 4(2), 1–17.
- Novita, J. (2021). pengembangan media pembelajaran ips sd materi globalisasi melalui video animasi pada siswa kelas VI SDN PELEM 2. *Research Journal*, 9(januari), 135–150. <https://doi.org/10.31219/osf.io/dnyxm>
- Nurdyansyah. (2019). *media pembelajaran inovatif* (pandi Rais (ed.); 1st ed.). Umsida Press.
- Pakpahan, A. F., Adriana, D. putu yudhi, Mawati, A. T., & Wagi, E. B. (2020). *Pengembangan Media pembelajaran* (A. Karim & S. Purba (eds.)). Yayasan kita menulis.
- Puspasari, N., Fajriani, D. A., Rahmah, A. M., Yuniar, N. Y., & Adjie, N. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Inshot pada Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Di Sdn 03 Sungai Tarab. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering and Education*, 1(1), 65–70.
- Rahmadi. (2011). Pengantar Metodologi Penelitian. In *Antasari Press*.
- Riduwan. (2011). *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. alfabeta.
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-variabel penelitian*. alfabeta.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2012). *media pendidikan* (S. Natakusumah (ed.); 16th ed.). PT. RajaGrafindo Persada.
- Sanasky, A. H. (2009). *Media Pembelajaran*. Safiria Insania Press.
- Sardiman A.M. (2011). *interaksi dan motivasi belajar mengajar* (20th ed.). rajawali pers.
- Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 87–102
- Schramm, W. (1984). *Media Besar Media Kecil: Alat Teknik untuk Pendidikan*. IKIP Semarang.
- Setyosari, P. (2010). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Kencana.

- Siang, J. L., Ibrahim, N., & Rusmono. (2017). Pengembangan Paket Modul Cetak Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen SMP Negeri Tidore Kepulauan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(3), 191–205. <https://doi.org/10.21009/jtp.v19i3.6708>
- Sihombing, V., Gomal,), & Yanris, J. (2020). Penerapan Aplikasi Dalam Mengolah Aset Desa (Studi Kasus : Kepenghuluan Sri Kayangan) 1. *Terakreditasi DIKTI*, 4(1), 12–15.
- Siregar, H. F., & Siregar, Y. H. (2018). *Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia*. 2(2), 113–121. <https://doi.org/10.36294/jurti.v2i2.425>.
- Siregar, R. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Addie Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Pada SMK PABA Binjai. *Liabilities (Jurnal Pendidikan Akuntansi)*, 2(1), 68–87. <https://doi.org/10.30596/liabilities.v2i1.3336>
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Ruseell, J. D. (2012). *Instructional Technology & Media for Learning : Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Kencana Prenada Media Gorup.
- sugiyono. (2013). *metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D* (19th ed.). ALFABETA, CV.
- sugiyono. (2015). *metodelogi penelitian pendidikan*. alfabeta.
- Sukawati, R., Septiani, M., Suprayekti, & Suparto, sridadi. (2017). Teknik Penulisan Modul Keterampilan Belajar Untuk Mahasiswa. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 28(1), 65. <https://doi.org/10.21009/pip.281.8>.
- Sukiyasa, K., & sukoco. (2013). pengaruh media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivai Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomatif. *Jurnal Pendidikan Vokasi Yogyakarta : Univ. Negeri Yogyakarta*. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1588>.
- Sularmi, & Wijayanti, M. . (2009). SAINS (Ilmu Pengetahuan Alam). In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (1st ed.). pusat perbukuan departemen pendidikan nasional.
- Sulisyanto, H., & Wiyono, E. (2008). Ilmu Pengetahuan Alam (Untuk SD dan MI kelas IV). In R. Ginting (Ed.), *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (1st ed., Issue maret). Pusat Perbukuan Departemen Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

- Sutarti, T. (2017). *Kiat sukses meraih hibah penelitian pengembangan* (mulyadi (ed.); 1st ed.). DEEPUBLISH.
- Suzana, yenny, & Jayanto, I. (2021). *Teori belajar dan pembelajaran* (M. R. Aqli (ed.); 1st ed.). Literasi Nusantara.
- Syam, S., Subakti, H., Kristianto, S., Chamidah, S., & Suharti, T. (2022). *Belajar dan Pembelajaran* (A. Karim & J. Simarmata (eds.); 1st ed.). Yayasan kita menulis.
- Syukhria, R. (2021). Aplikasi Inshot Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Pada Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 21(1), 34–40. <https://doi.org/10.17509/jpp.v21i1.33749>
- Widyaningsih, N. (2021). Klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanan. In M. D. Komalasari (Ed.), *UPY Press* (1st ed.). UPY Press.
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 269–279. 5. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.
- Yusup, M., Aini, Q., & Pertiwi, K. D. (2017). Media Audio Visual Menggunakan Videoscribe Sebagai Penyajian Informasi Pembelajaran Pada Kelas Sistem Operasi. *Technomedia Journal*, 1(1), 126–138. <https://doi.org/10.33050/tmj.v1i1.8>