

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO  
ANIMASI BERBASIS APLIKASI *POWTOON* PADA MATERI  
KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA DI KELAS IV  
SDN 190 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

Oleh

**Erli Yanti Nur Ramadani**

**NIM : 06131381924046**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO  
ANIMASI BERBASIS APLIKASI *POWTOON* PADA MATERI  
KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA DI KELAS IV  
SDN 190 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

Oleh

**Erli Yanti Nur Ramadani**

**NIM: 06131381924046**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana  
Pembimbing,**



**Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.**

**NIP. 195911181986031004**

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**

**NIP. 196012151986032002**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO  
ANIMASI BERBASIS APLIKASI *POWTOON* PADA MATERI  
KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA DI KELAS IV  
SDN 190 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

Oleh

**Erli Yanti Nur Ramadani**

**NIM : 06131381924046**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Mengesahkan :**

**Pembimbing,**



**Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.**

**NIP. 195911181986031004**

**Mengetahui :**

**Ketua Jurusan**



**Dr. Azizah Husin, M.Pd.**

**NIP. 196006111987032001**

**Koordinator Program Studi**



**Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**

**NIP. 196012151986032002**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO  
ANIMASI BERBASIS APLIKASI *POWTOON* PADA MATERI  
KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA DI KELAS IV  
SDN 190 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

Oleh

**Erli Yanti Nur Ramadani**

**NIM : 06131381924046**

Telah diujikan dan lulus pada :

**Hari : Senin**

**Tanggal : 14 November 2022**

**TIM PENGUJI**

**Ketua : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.**

**Anggota : Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**

**Palembang, November 2022  
Mengetahui,  
Ketua Program Studi**

**Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.  
NIP. 196012151986032002**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Erli Yanti Nur Ramadani

NIM : 06131381924046

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Powtoon* Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia di Kelas IV SDN 190 Palembang”. Ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau mengutip dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia No. 17 Tahun 2010 tentang pencegahan dan penanggulangan plagiat perguruan tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini saya bersedia menanggung sanksi yang diajukan kepada saya.

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

Palembang, November 2022

Yang Membuat Pernyataan



Erli Yanti Nur Ramadani

06131381924046

## **PERSEMBAHAN**

Segala puji bagi Allah SWT yang Maha Pengasih, Maha Penyayang yang senantiasa selalu memberikan kelancaran dan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Penulis mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Terima kasih kepada kedua orang tuaku tercinta dan tersayang, Ibu Mery Emi Aty dan Ayah Samidin yang selalu senantiasa mendoakan, memberikan kasih sayang, semangat dan dukungan kepada saya. Dengan karya kecil yang saya tulis ini semoga dapat memberikan sedikit rasa bangga kepada Ibu dan Ayah.
2. Saudara kandungku, Shandy Satrio, Dedy Hardiansyah, Riky Tri Hartady yang selalu mendukung, memberikan kasih sayang, saran, dan motivasinya kepada saya selama proses perkuliahan.
3. Terima kasih Nadia Oktaviani dan Lissa Putri Oktarina telah menjadi teman cerita dan memberikan motivasinya serta keponakanku Shanum Garwita Avanti Satrio yang telah memberikan warna dan keceriaan kepada saya.
4. Dosen Pembimbing Bapak Drs. Marwan Pulungan, M. Pd. terima kasih senantiasa telah membimbing dengan penuh kesabaran serta memberikan kemudahan dalam menyusun skripsi ini sehingga dapat selesai tepat waktu.
5. Dosen Penguji Ibu Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. terimakasih sudah memberikan saran pada skripsi ini sehingga skripsi ini menjadi lebih baik
6. Seluruh dosen FKIP PGSD terima kasih telah memberikan ilmunya selama proses perkuliahan
7. Kepada Bapak Kepala Sekolah serta guru – guru SDN 190 Palembang terima kasih telah mengizinkan untuk melaksanakan penelitian.
8. Teman-temanku Nurfadillah dan Widya Wulandari yang selalu menemani dari awal perkuliahan, memberikan tawa, canda, dan mendengarkan keluh kesah selama proses perkuliahan,

9. Member ultraman, Putri Andani, Luthfiyah Farah Hibadinillah, dan Tiara Puteri Suryani terima kasih telah memberikan semangat, dukungan, dan keceriaan. Banyak sekali cerita yang kita lalui dalam penyusunan skripsi ini.
10. Seluruh sahabatku, Sintha Maharani, Helda Elshera, Anggun Tira Safitri terima kasih selama ini telah menjadi teman yang membawa kebahagiaan dan hal – hal positif dalam hidup saya, semoga pertemanan ini akan selalu ada dan berlanjut hingga kita tua.
11. Teman – teman PGSD 19 terima kasih telah memberikan keceriaan selama proses perkuliahan. Semoga kita bisa menggapai cita – cita yang kita harapkan dan bertemu lagi dengan penuh cerita dan kebahagiaan.
12. Almamater Tercinta

## PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Powtoon* Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia di Kelas IV SDN 190 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Drs. Marwan Pulungan, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Ir. Dr. H. Anis Saggaff, MSCE., selaku Rektor Universitas Sriwijaya, Bapak Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. Azizah Husin, M.Pd. Ketua dan Sekretaris Jurusan Ilmu Pendidikan, Ibu Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditunjukkan kepada Ibu Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd selaku penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama penulis mengikuti pendidikan.

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

Palembang, November 2022

Yang membuat pernyataan,



Erli Yanti Nur Ramadani

06131381924046



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1 Manfaat Teoritis .....	3
1.4.2 Manfaat Praktis .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
2.1 Pengembangan.....	5
2.2 Media Pembelajaran .....	5
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	5
2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	6
2.2.3 Klasifikasi Media Pembelajaran .....	7
2.3 Hakikat Pembelajaran.....	8
2.3.1 Pengertian Pembelajaran.....	8
2.3.2 Komponen Pembelajaran .....	9
2.4 Video Animasi.....	10

2.5 Aplikasi Powtoon .....	11
2.6 Kurikulum Merdeka .....	12
2.7 Materi Kekayaan Budaya Indonesia.....	14
2.8 Penelitian Relevan.....	15
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>17</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	17
3.2 Lokasi Penelitian .....	17
3.3 Waktu Penelitian .....	17
3.4 Subjek Penelitian.....	17
3.5 Prosedur Penelitian.....	18
3.6 Teknik Pengumpulan Data .....	19
3.6.1 Wawancara.....	20
3.6.2 Angket (Kuesioner).....	20
3.7 Instrumen Penelitian.....	20
3.7.1 Instrumen Validasi Ahli.....	20
3.7.2. Instrumen Angket Guru .....	25
3.8 Teknik Analisis Data .....	27
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>31</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	31
4.1.1 Tahap Analisis ( <i>Analyze</i> ).....	31
4.1.2 Tahap Desain ( <i>Design</i> ) .....	33
4.1.3 Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	54
4.1.4 Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	66
4.1.5 Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	72
4.2 Pembahasan .....	74
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>77</b>
5.1 Kesimpulan.....	77
5.2 Saran .....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>79</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>84</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Tujuan Pembelajaran IPAS Fase B .....	14
Tabel 2 Subjek Penelitian .....	18
Tabel 3 Instrumen Lembar Validasi Ahli Media .....	21
Tabel 4 Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi .....	23
Tabel 5 Kisi-Kisi Instrumen Guru.....	25
Tabel 6 Kisi-Kisi Respon Peserta Didik .....	26
Tabel 7 Penilaian Validasi Berdasarkan Skala Likert.....	27
Tabel 8 Penilaian Validasi .....	28
Tabel 9 Penilaian Angket Berdasarkan Skala Guttman .....	28
Tabel 10 Kriteria Kepraktisan.....	30
Tabel 11 Gambar Didownload .....	34
Tabel 12 Desain Tampilan Pengembangan <i>Powtoon</i> .....	46
Tabel 13 Desain Tampilan Pengembangan <i>VN</i> .....	50
Tabel 14 Materi Dalam Buku Paket.....	55
Tabel 15 Hasil Validasi Ahli Desain.....	57
Tabel 16 Perbandingan Media Sebelum dan Sesudah Revisi .....	58
Tabel 17 Hasil Validasi Ahli Materi .....	60
Tabel 18 Perbandingan Materi Sebelum dan Sesudah Revisi.....	61
Tabel 19 Hasil Respon Guru Kelas IV.....	66
Tabel 20 Hasil Angket Respon Peserta Didik Tahap I .....	68
Tabel 21 Pengisian Angket Respon Peserta Didik Tahap I .....	68
Tabel 22 Hasil Angket Respon Peserta Didik Tahap II.....	70
Tabel 23 Pengisian Angket Respon Peserta Didik Tahap I .....	71
Tabel 24 Hasil Rekapitulasi Validasi Media Pembelajaran.....	72
Tabel 25 Hasil Rekapitulasi Kepraktisan Media Pembelajaran .....	73

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1 Logo Powtoon .....	11
Gambar 2 Model Pengembangan ADDIE.....	18
Gambar 3 Logo Powtoon .....	33
Gambar 4 Logo Video Editor Life .....	34
Gambar 5 Respon Peserta Didik Tahap I.....	67
Gambar 6 Respon Peserta Didik Tahap II.....	70

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usulan Judul Skripsi .....	85
Lampiran 2 Surat Kesediaan Dosen Pembimbing .....	86
Lampiran 3 SK Pembimbing.....	87
Lampiran 4 Surat Permohonan Izin Penelitian .....	89
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian dari Dekan .....	90
Lampiran 6 SK Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Pendidikan.....	91
Lampiran 7 SK Selesai Penelitian dari SD Negeri 190 Palembang.....	92
Lampiran 8 Surat permohonan Validasi Ahli Desain .....	93
Lampiran 9 Surat Keterangan Validasi Ahli Desain.....	94
Lampiran 10 Hasil Angket Validasi Ahli Desain .....	95
Lampiran 11 Revisi Media Pembelajaran Ahli Desain.....	97
Lampiran 12 Hasil Angket Validasi Ahli Materi .....	99
Lampiran 13 Revisi Media Pembelajaran Ahli Materi .....	101
Lampiran 14 Hasil Angket Respon Guru.....	107
Lampiran 15 Pengisian Angket Respon Peserta Didik Tahap I.....	109
Lampiran 16 Rekapitan Jawaban Angket Respon Peserta Didik Tahap I.....	114
Lampiran 17 Pengisian Angket Respon Peserta Didik Tahap II.....	115
Lampiran 18 Rekapitan Jawaban Angket Respon Peserta Didik Tahap II .....	123
Lampiran 19 Dokumentasi.....	124
Lampiran 20 Produk Media Pembelajaran Video Animasi .....	127
Lampiran 21 Kartu Bimbingan Skripsi .....	144
Lampiran 22 Bukti Cek Plagiat.....	148
Lampiran 23 Tabel Perbaikan Skripsi.....	150
Lampiran 24 Bukti Perbaikan Skripsi.....	161

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO  
ANIMASI BERBASIS APLIKASI *POWTOON* PADA MATERI  
KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA DI KELAS IV  
SDN 190 PALEMBANG**

Oleh

Erli Yanti Nur Ramadani

Pembimbing : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran serta mengetahui kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Powtoon* pada materi kekayaan budaya Indonesia di kelas IV SDN 190 Palembang. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yaitu Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Hasil validasi media pembelajaran yang didapatkan dari validator ahli desain dan ahli materi diperoleh penilaian hasil akhir dengan persentase skor 80% kategori “Sangat Valid”. Dan untuk kepraktisan media pembelajaran penilaian hasil akhir yang diperoleh dengan persentase 90,84% kategori “Sangat Praktis”. Hal ini menunjukkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Powtoon* pada materi kekayaan budaya Indonesia di Kelas IV SD layak dan praktis digunakan pada kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar.

**Kata Kunci :** Pengembangan, Video Animasi, Aplikasi *Powtoon*

***DEVELOPMENT OF VIDEO LEARNING MEDIA POWTOON  
APPLICATION BASED ANIMATION ON MATERIALS  
INDONESIAN CULTURAL PROPERTY IN CLASS IV  
SDN 190 PALEMBANG***

By

Erli Yanti Nur Ramadani

*Supervisor* : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.

*Elementary School Teacher Education Study Program*

***ABSTRACT***

*This study aims to develop learning media and determine the validity and practicality of animated video learning media based on the Powtoon application on Indonesian cultural richness material in class IV SDN 190 Palembang. This type of research is Research and Development (R&D) with the ADDIE model namely Analysis (Analyze), Design (Design), Development (Development), Implementation (Implementation), and Evaluation (Evaluation). The results of the validation of learning media obtained from the validator of design experts and material experts obtained an assessment of the final results with a score percentage of 80% in the "Very Valid" category. And for the practicality of the learning media assessment of the final results obtained with a percentage of 90.84% in the "Very Practical" category. This shows that the animated video learning media based on the Powtoon application on Indonesian cultural richness material in Grade IV SD is feasible and practical to use in learning activities in elementary schools.*

***Keywords:*** *Development, Animated Video, Powtoon Application*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Setiap satuan pendidikan melaksanakan perencanaan, pelaksanaan serta penilaian proses pembelajaran. Sebagai seorang guru diharuskan untuk bisa mengembangkan perangkat pembelajaran yang meliputi: rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), bahan ajar, media pembelajaran, lembar kerja peserta didik (LKPD) dan yang terakhir instrumen penilaian. Perangkat pembelajaran ialah cara atau langkah yang dilakukan oleh guru untuk menentukan kegiatan apa saja yang akan dilakukan dalam mencapai kompetensi yang diharapkan dan harus dimiliki oleh peserta didik (Kusumaningrum dkk, 2017:17)

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Menurut Ardhani (2021: 170) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat menumbuhkan motivasi para guru dalam melakukan inovasi pada proses pembelajaran yang bervariasi dan kreatif. Media juga berfungsi untuk meningkatkan kegiatan proses pembelajaran, interaksi dan menyajikan informasi kepada peserta didik (Wahid, 2018)

Jenis media pembelajaran yang bisa digunakan yaitu salah satunya video animasi yang berupa objek dengan perpaduan warna, tulisan, pemberian efek tertentu beserta dengan bantuan suara sehingga terlihat menarik dan realistis (Mayer dalam Mashuri dkk, 2020:894). Dengan begitu kelebihan video animasi yaitu untuk membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan, sehingga dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar peserta didik (Sukiyasa dalam Lingga, 2015:7)



Salah satu media pembelajaran yang menggunakan animasi dengan memadukan warna, tulisan, dan efek adalah aplikasi *Powtoon*. *Powtoon* ialah aplikasi yang dipakai dalam membuat video animasi yang menarik dan berisi materi pembelajaran yang akan disampaikan guru kepada peserta didik (Safira, 2022:2). Aplikasi *powtoon* ini sangat cocok digunakan apalagi untuk materi kekayaan budaya Indonesia, karena materi pembelajaran tersebut masih bersifat abstrak maka dengan penggunaan media pembelajaran berupa video animasi *powtoon* dapat meningkatkan pemahaman dan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan, guru di kelas IV SDN 190 Palembang menggunakan video pembelajaran yang ada di aplikasi *youtube* untuk ditampilkan sebagai media pembelajaran kepada peserta didik. Peneliti mendapati bahwa peserta didik sangat tertarik pada media pembelajaran yang ditampilkan oleh guru tersebut. Maka dari itu peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) bab 6 Indonesiaku kaya budaya subbab 2 kekayaan budaya Indonesia.

Kelebihan penggunaan media pembelajaran video animasi pada materi ini yaitu disajikannya video yang menarik berisi perpaduan antara gambar, suara, tulisan, dan efek tertentu. Didalam video akan ditampilkan tentang kekayaan budaya Indonesia contohnya seperti pakaian adat, rumah adat, makanan khas, lagu daerah dan lain sebagainya. Dengan adanya pembelajaran ini membuat peserta didik yang tidak tahu menjadi tahu dan dapat membantu peserta didik mengenal dan memahami keragaman budaya yang belum pernah mereka lihat sebelumnya.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran video animasi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Powtoon* Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia di Kelas IV SDN 190 Palembang”

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Bagaimana mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *powtoon* pada materi kekayaan budaya Indonesia di kelas IV SDN 190 Palembang ?
- 2) Bagaimana validitas dan kepraktisan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *powtoon* pada materi kekayaan budaya Indonesia di kelas IV SDN 190 Palembang ?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran video animasi *powtoon* pada materi kekayaan budaya Indonesia di kelas IV SDN 190 Palembang
- 2) Mendeskripsikan hasil validasi dan kepraktisan media pembelajaran video animasi pada materi kekayaan budaya Indonesia di kelas IV SDN 190 Palembang

## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mengenai pengembangan media pembelajaran di dunia pendidikan terutama di sekolah dasar.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

- 1) Bagi peserta didik  
Meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran berupa video animasi. Agar terciptanya pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan menambah pengalaman baru.
- 2) Bagi guru  
Hasil penelitian ini, dapat memudahkan dan membantu guru sebagai salah satu media pembelajaran dalam penyampaian materi sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.
- 3) Bagi sekolah  
Penelitian ini diharapkan bisa menambah jumlah koleksi media pembelajaran di SDN 190 Palembang
- 4) Bagi peneliti  
Untuk menambah pemahaman, keterampilan dalam membuat media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran dan dapat disajikan sebagai data awal untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afridzal, A. (2018). Perbedaan hasil belajar menggunakan media gambar dan video animasi pada materi kerangan deskripsi di kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh. 5(2): 231-247. (*Jurnal tunas bangsa*)
- Apriliani, M. dan Maksum, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran PPKN SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab. 8(2): 129-145. (*Jurnal ilmiah pendidikan dasar*)
- Ardhani, A. dkk. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) kelas IV SD. 16(2): 170-175. (*Jurnal pijar MIPA*)
- Batubara, H. (2021). *Media pembelajaran MI/SD*. Semarang : CV Graha Edu
- Festiawan, R. (2020). *Belajar dan pendekatan pembelajaran*. Jawa tengah : Indrasta wahyu.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. 2(1), 93-97. (*Jurnal mercu buana*)
- Fitri, A. (2021). *Buku panduan guru dan buku siswa ilmu pengetahuan alam dan sosial*. Jakarta Pusat : Pusat Kurikulum dan Perbukuan
- Herlina, V. (2019). *Panduan praktis mengolah data kuesioner*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Hamid, M. dkk. (2020). *Media pembelajaran*. Medan : Yayasan Kita Menulis.
- Kusumaningrum, D. dkk. (2017). Pendampingan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013. 1(1), 16-21. (*Abdimas pedagogi*)
- Karo-karo, I. dkk. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. . 7(1), 91-96 (*Axiom jurnal pendidikan dan matematika*)

- Kumalasani, M. dkk. (2018). Kepraktisan penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik kelas IV SD. 2(1): 1-11. (*Jurnal bidang pendidikan dasar (JBPD)*).
- Karisma, I. dkk. (2020). Media pop-up book pada topik perkembangbiakan tumbuhan dan hewan kelas VI Sekolah Dasar. 4(2) : 121-130. (*Jurnal ilmiah Sekolah Dasar*)
- Khairani, A dan Ain, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* untuk statistik siswa kelas IV SDN 104 Pekanbaru 13(2), 219-238. (*Jurnal pendidikan, sosial, dan agama*)
- Kusnulyaningsih, D. dkk. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada muatan seni budaya dan prakarya kelas IV SDN 39 Mataram. 7(2), 480-486. (*Jurnal ilmiah profesi pendidikan*)
- Lingga, N. (2015). Pengaruh pemberian media animasi terhadap perubahan pengetahuan dan sikap gizi seimbang pada siswa kelas VI SDN Tanjung Duren Utara 01 Pagi Jakarta Barat. *Skripsi*. Universitas Esa Unggul.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. 1(2), 95-105. (*Jurnal kwangsan*)
- Masturah, E. dkk. (2018) Pengembangan media pembelajaran pop-up book pada mata pelajaran IPA kelas III Sekolah Dasar. 6(2). 212-221. (*Jurnal edutech Universitas Pendidikan Ganesha*).
- Miranda, A. (2019). *Mengelola aktivitas pembelajaran di sekolah dasar*. Kalimantan: PGRI Provinsi Kalimantan Barat.
- Magdalena, I. dkk. (2020). *Evaluasi pembelajaran SD : teori dan praktik*. Jawa Barat : CV jejak, anggota IKAPI
- Mashuri, D. dkk. (2020). Pengembangan media pembelajaran video animasi materi volume bangun ruang untuk SD Kelas V. 8(5), 893-903. (*Jurnal pendidikan guru sekolah dasar*)

- Mulyasa. (2020). *Menjadi guru penggerak merdeka belajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Manalu, J. dkk. (2022). Pengembangan perangkat pembelajaran kurikulum merdeka belajar. 1(1), 80-86. (*Jurnal mahesa center*)
- Mudinillah, A. dkk. (2022). Pemanfaatan aplikasi VN sebagai media pembelajaran IPS di jenjang Sekolah Dasar. 22(1), 13-21. (*Jurnal cakrawala*)
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. 3(1), 171-187. (*Jurnal ilmu-ilmu al-quran*)
- Novita, L dan Novianty, A. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual animasi terhadap hasil belajar subtema benda tunggal dan campuran. 3(1), 46-53. (*Journal of teaching in elementary education*)
- Nabila, S. dkk. (2021). Pengembangan media pembelajaran pop up book berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. 5(5): 3928-3939. (*Jurnal basicedu*)
- Nisrina, S. dkk. (2021). Pengembangan *e-modul* berbasis project based learning (pjbl) pada mata pelajaran animasi 2 dimensi dan 3 dimensi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. 82-90. (*Journal UNNES*)
- Nurfadhillah, S. dkk. (2021). *Media pembelajaran*. Tangerang : CV Jejak, anggota IKAPI.
- Pribadi, Benny. (2016). *Desain dan pengembangan model ADDIE*. Jakarta; Kencana.
- Pane, A dan Dasopang, M. (2017). Belajar dan pembelajaran. 3(2), 333-352. (*Jurnal kajian ilmu-ilmu keislaman*)
- Qoyimah, N. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi vn pada pembelajaran bahasa indonesia SMP. 5(2), 12-18. (*Jurnal informatika merdeka pasuruan*)

- Qurrotaini, L. dkk. (2020). Efektivitas penggunaan media video berbasis *powtoon* dalam pembelajaran daring. 1-7. (*Jurnal universitas muhammadiyah*)
- Ridwan, V. dkk. (2020). Pengembangan media interaktif berbasis ict pada materi seni melukis kuku (nail art) untuk kelas XI SMK NEGERI 8 Surabaya. 9(1), 68-74. (*Jurnal mahasiswa unesa*)
- Rahmawati, R. dkk. (2021). Pengembangan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar ipa siswa seokalah dasar. 1(1), 29-38. (*jurnal ilmu pendidikan dasar indonesia*)
- Riyani, N. dkk. (2022). Pengembangan LKPD interaktif berbasis STEAM pada kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V di SD No. 3 Sibanggede. 22(1): 285-291.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sari, D. (2021). Pengembangan video animasi sebagai media pembelajaran tematik tingkat SD/MI. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Sukarini, K. dkk. (2021). video animasi pembelajaran daring pada mata pelajaran IPA kelas VI Sekolah Dasar. 8(1) : 48-56. (*Jurnal edutech undiksha*)
- Safira, D. (2022). Pengembangan media digital video animasi berbasis *powtoon* pada pembelajaran tematik tema 1 kelas V SD Negeri 41 Lubuk Linggau. 2(2), 1-17. (*Jurnal LP3MKIL*)
- Syam, S. dkk. (2022). *Belajar dan pembelajaran*. Medan : Yayasan kita menulis.
- Tegeh, I dan Kirna, I. (2013). Pengembangan bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan ADDIE model. 11(1), 12-26. (*Ejournal undiksha*)

- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. 2(2), 103-114 (*Jurnal komunikasi pendidikan*)
- Wahid, A. (2018). Pentingnya media pembelajran dalam meningkatkan prestasi belajar. 5(2), 1-11. (*Jurnal istiqla*)
- Wulandari, Y. dkk. (2020). Pengembangan media video berbasis powtoon pada mata pelajaran IPA di kelas V. 8(2), 269-279. (*Jurnal pendidikan sains indonesia*)
- Widyastuti, A., dkk.. (2021). *Perencanaan pembelajaran*. Medan:Yayasan kita menulis
- Yuanta, F. (2017). Pengembangan media audio visual mata pelajaran bahasa indonesia untuk Sekolah Dasar. 2(2) : 59-69. (*Jurnal kependidikan dasar islam berbasis sains*)
- Yuniasih, N. dkk. (2018). Pengembangan media interaktif berbasis *ispring* materi sistem pencernaan manusia kelas V di SDN Ciptamulyo 3 Kota Malang. 8(2), 85-94. (*Jurnal ilmu pendidikan*)