

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS  
POWTOON PADA MATERI DAUR HIDUP HEWAN  
KELAS IV SDN 09 MATTEKKO**

*Skripsi*

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



**IAIN PALOPO**

**Diajukan Oleh :**

**Nadila Widianti**

1902050019

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO  
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTOON  
PADA MATERI DAUR HIDUP HEWAN  
KELAS IV SDN 09 MATTEKKO**

*Skripsi*

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



**IAIN PALOPO**

**Diajukan Oleh :**

**Nadila Widianti**

1902050019

**Pembimbing:**

- 1. Dr. Baderiah, M.Ag.**
- 2. Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO  
2023**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nadila Widianti  
NIM : 1902050019  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan **plagiasi atau duplikasi** dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau **pikiran saya** sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 10 Juli 2023

Yang Membuat Pernyataan,




Nadila Widianti  
NIM.1902050019

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SDN 09 Mattekko* yang ditulis oleh *Nadila Widianti*, Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 1902050019, mahasiswa Program Studi *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* Fakultas *Tarbiyah dan Ilmu Keguruan* Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang telah dimunaqasyahkan pada hari *Rabu*, tanggal *30 Agustus 2023 M* bertepatan dengan *14 Shaffar 1445 H* telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim penguji, dan diterima sebagai syarat meraih *Sarjana Pendidikan (S.Pd.)*.

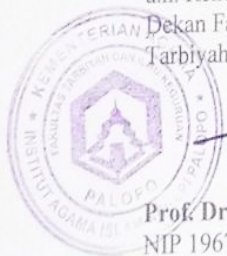
Palopo, 30 Agustus 2023

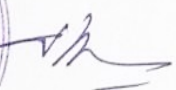
### TIM PENGUJI

- |                                      |               |   |
|--------------------------------------|---------------|---|
| 1. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang  | (  ) |
| 2. Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.    | Penguji I     | (  ) |
| 3. Bungawati, S.Pd., M.Pd.           | Penguji II    | (  ) |
| 4. Dr. Baderiah, M.Ag.               | Pembimbing I  | (  ) |
| 5. Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd.      | Pembimbing II | (  ) |

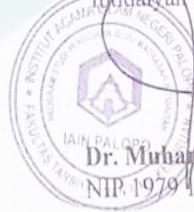
### Mengetahui:

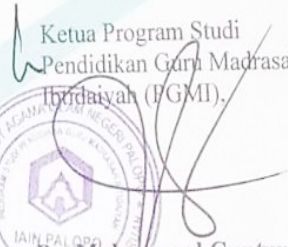
a.n. Rektor IAIN Palopo  
Dekan Fakultas  
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



  
Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.  
NIP 196705162000031002

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Madrasah  
Ibtidaiyah (PGMI).

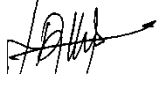

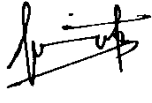
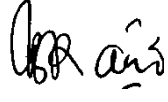



  
Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.  
NIP 197910112011011003

## HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Skripsi berjudul Pengembangan Media Video Animas Berbasis Powtoon pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SDN 09 Mattekko, yang ditulis oleh Nadila Widianti Nomor Induk Mahasiswa 19 0205 0019 mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang telah diujikan dalam seminar hasil penelitian pada hari Rabu 9, Agustus, 2023. Telah diperbaiki sesuai dengan catatan dan permintaan tim pengujidan layak untuk diajukan pada siding ujian *Munaqasyah*

### TIM PENGUJI

1. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.  
Ketua Sidang/Penguji (  )  
tanggal :
2. Dr. Hj.Salmilah,S.Kom.,M.T.  
Penguji I (  )  
tanggal :
3. Bungawati, S.Pd.,M.Pd.  
Penguji II (  )  
tanggal :
4. Dr. Baderiah, M.Ag  
Pembimbing I/Penguji (  )  
tanggal :
5. Arwan Wiratman , S.Pd., M.Pd  
Pembimbing II/Penguji (  )  
tanggal ;

Dr. Hj.Salmilah,S.Kom.,M.T.  
Bungawati, S.Pd., M.Pd  
Dr. Baderiah, M.Ag  
Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd

---

### NOTA DINAS TIM PENGUJI

Lamp :  
Hal : Skripsi an Nadila Widianti

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Di

Palopo

*Assalamu'alaikum wr.wb*





Setelah menelaah naskah perbaikan berdasarkan seminar hasil penelitian terdahulu, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap naskah skripsi mahasiswa di bawah ini :

Nama : Nadila Wiidianti  
NIM : 19 0205 0019  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SDN 09 Mattekko.

maka naskah skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat syarat akademik dan layak diajukan untuk diujikan pada ujian *munaqasyah*

Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya.

*Wassalamu'alaikum wr.wb*

1. Dr. Hj.Salmilah,S.Kom.,M.T. Penguji I	( tanggal :	
2. Bungawati, S.Pd.,M.Pd. Penguji II	( tanggal :	
3. Dr. Baderiah, M.Ag Pembimbing I/Penguji	( tanggal :	
4. Arwan Wiratman , S.Pd., M.Pd Pembimbing II/Penguji	( tanggal ;	

## PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ  
وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ.

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt yang senantiasa menganugerahkan rahmat, hidayah dan kasih sayang-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SDN 09 Mattekko” setelah melalui proses yang cukup panjang.

Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepangkuan Nabi Muhammad Saw. Kepada para keluarga, sahabat dan umat muslim. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan agama Islam pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan atas bantuan, bimbingan serta motivasi dari berbagai pihak. Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna

Penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Bapak Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, Bapak Dr. Munir Yusuf, S.Pd., M.Pd. selaku wakil Rektor I bidang akademik pengembangan kelembagaan, Bapak Dr. Masruddin, M, Hum. selaku Wakil Rektor II bidang administrasi umum, perencanaan dan keuangan, serta Bapak Dr. Muhaemin, M.A. selaku wakil rektor III bidang kemahasiswaan dan kerjasama.

2. Bapak Prof Dr. Sukirman.M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Ibu Hj. Nursaeni, S.Ag..M.Pd. selaku Wakil Dekan I, Ibu Alia Lestari S.Si,M.Si. selaku Wakil Dekan II, dan Bapak Dr Taqwa, M.PdI. selaku Wakil Dekan III.
3. Ibu Dr. Baderiah, M.Ag. selaku pembimbing I dan Bapak Arwan Wiratman, S.Pd.,M.Pd, Selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi ini.
4. Seluruh Dosen beserta Staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik peneliti selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam menyusun skripsi ini.
5. Bapak Abu Bakar, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala unit perpustakaan IAIN Palopo, beserta para staf yang banyak membantu penulis dalam memfasilitasi buku literatur.
6. Ibu Hasna, S.Pd.M.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN 09 Mattekko dan seluruh Bapak/Ibu Guru, Serta Staf Pegawai, yang telah berkenan memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian disekolah.
7. Teristimewa Kepada Kedua Orang Tua yang telah mengasuh, mendidik, membesarkan, denga kasih dan sayang yang tulus mengorbankan segalanya demi kebahagiaan dan kesuksesan penulis, yang selalu dan tak hentinya untuk mendoakan kebaikan kepada penulis dan membuat semangat yang membara untuk menyelesaikan tugas akhir dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepada Sahabat-sahabat setia Intan Anugrah, Rahma Pegeno, Nurwahida, Fitri, dan Nurul Annisa yang saling menyemangati sejak dibangku perkuliahan.



9. Kepada semua teman seperjuangan, mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Palopo angkatan 2019 (khususnya kelas PGMI A ) dan Sahabat-sahabatku yang selama ini banyak memberikan masukan atau saran dalam menyusun skripsi. Semoga yang kita lakukan bernilai ibadah disisi Allah swt., dan segala usaha dilakukan agar dipermudah oleh-nya, Aamiin.

Palopo, 19 Mei 2023

Penulis,



**Nadila Widiyanti**

NIM. 19 020 50019

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

### A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

#### 1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	-	-
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Ša'	Š	Es dengan titik di atas
ج	Jim	J	Je
ح	Ha'	Ḥ	Ha dengan titik di bawah
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet dengan titik di atas
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Esdan ye
ص	Šad	Š	Es dengan titik di bawah
ض	Ḍaḍ	Ḍ	De dengan titik di bawah
ط	Ṭa	Ṭ	Te dengan titik di bawah
ظ	Ža	Ž	Zet dengan titik di bawah
ع	'Ain	'	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Fa
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El

م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha'	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya'	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fatḥah</i>	a	a
اِ	<i>kasrah</i>	i	i
اُ	<i>ḍammah</i>	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَيّ	<i>fatḥah dan yā'</i>	ai	a dan i
اَوّ	<i>fatḥah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوَّلَ : *hauḷa*

## 3. Maddah

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan مَاتَ	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
رَمَى ...	<i>fathah</i> dan <i>alif</i> atau <i>yā'</i>	ā	a dan garis di atas
قِيلَ يَمُوتُ	<i>kasrah</i> dan <i>yā'</i>	ī	i dan garis di atas
وُ	<i>ḍammah</i> dan <i>wau</i>	ū	u dan garis di atas

#### 4. *Tā Marbūtah*

Transliterasi untuk *tā' marbūtah* ada dua, yaitu *tā' marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha [h].

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfāl*  
 الْمَدِينَةُ الْأَفْضَلُ : *al-madīnah al-fāḍilah*  
 الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

#### 5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* ( ّ ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbanā*  
 نَجَّيْنَا : *najjainā*  
 الْحَقُّ : *al-haqq*  
 نُعِمَ : *nu'ima*  
 عَدُوُّ : *'aduwwun*

Jika huruf ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* ( ِ ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi ī.

Contoh:

عَلِيٌّ (bukan 'Aliyy atau A'ly)  
 عَرَبِيٌّ

: ‘Arabī (bukan A’rabiyy atau ‘Arabiy)

## 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *ال* (*alif lam ma’rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ	: <i>al-syamsu</i> (bukan <i>asy-syamsu</i> )
الزَّلْزَلَةُ	: <i>al-zalzalah</i> (bukan <i>az-zalzalah</i> )
الْفَلْسَفَةُ	: <i>al-falsafah</i>
الْبِلَادُ	: <i>al-bilādu</i>

## 7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (’) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ	: <i>ta’murūna</i>
النَّوْعُ	: <i>al-nau’</i>
شَيْءٌ	: <i>syai’un</i>
أَمْرٌ	: <i>umirtu</i>

## 8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata *al-Qur’an* (dari *al-Qur’ān*), *alhamdulillah*, dan *munaqasyah*. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

*Syarh al-Arba'īn al-Nawāwī*

*Risālah fī Ri'āyah al-Maslahah*

#### 9. *Lafz al-Jalālah*

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudāfilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللَّهِ      دِينُ اللَّهِ  
*dīnullāh      billāh*

Adapun *tā'marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, diteransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ      *hum fī rahmatillāh*

#### 10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

*Wa mā Muhammadun illā rasūl*

*Inna awwala baitin wudi'a linnāsi lallazī bi Bakkata mubārakan*

*Syahru Ramadān al-lazī unzila fīhi al-Qurān*

*Nasīr al-Dīn al-Tūsī*

*Nasr Hāmid Abū Zayd*

*Al-Tūfī*

*Al-Maslahah fī al-Tasyrī' al-Islāmī*

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh :

Abū al-Walīd Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad Ibnu)

Nasr Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Nasr Hāmid (bukan, Zaīd Nasr Hāmid Abū)

## **B. Daftar Singkatan**

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	= Subhanahu Wa Ta'ala
saw.	= Sallallahu 'Alaihi Wasallam
as	= 'Alaihi Al-Salam
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l	= Lahir Tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
W	= Wafat Tahun
QS .../: 4	= QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Ali 'Imran/3: 4
HR	=Hadis Riwayat

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PENGUJI.....	iv
HALAMAN NOTA DINAS PENGUJI.....	v
PRAKATA .....	vi
PEDOMAN LITERASI ARAB DAN SINGKATAN.....	ix
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR AYAT.....	xvii
DAFTAR HADIST.....	xviii
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR GAMBAR.....	xx
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK.....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Spesifikasi Produk yang diharapkan.....	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	8



<b>BAB II KAJIAN TEORI.....</b>	<b>9</b>
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	9
B. Kajian Teori.....	13
C. Kerangka pikir.....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>28</b>
A. Jenis Penelitian.....	27
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	27
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	29
D. Prosedur Pengembangan.....	28
E. Teknik Pengumpulan Data.....	32
F. Teknik Analisi Data.....	32
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>35</b>
A. Hasil Penelitian .....	35
B. Pembahasan.....	58
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>62</b>
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran.....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR KUTIPAN AYAT

QS. Al-Mujadalah 58:11.....	2
QS. An-Nahl : 44.....	15

## DAFTAR HADIST

<i>(H.R Bukhari)</i> .....	16
----------------------------	----

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	12
Tabel 4.1 Nama-nama Validator.....	47
Table 4.2 Daftar gambar bagian media yang diperbaiki berdasarkan validasi Media.....	48
Table 4.3 Daftar gambar bagian media yang diperbaiki berdasarkan validasi ahli materi.....	50
Tabel 4.4 Daftar gambar bagian media yang diperbaiki berdasarkan validasi ahli bahasa.....	52
Tabel 4.5 Revisi media berdasarkan hasil validasi para ahli.....	53
Tabel 4.6 Nama validator angket praktikalitas.....	53

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	24
Gambar 3.1 Tahapan model ADDIE.....	27
Gambar 4.1 Diagram hasil analisis kebutuhan peserta didik.....	37
Gambar 4.2 Tampilan <i>web browser google</i> .....	42
Gambar 4.3 Tampilan awal <i>powtoon</i> .....	42
Gambar 4.4 Tampilan <i>template powtoon</i> .....	43
Gambar 4.5 Tampilan <i>background powtoon</i> .....	43
Gambar 4.6 Tampilan teks <i>powtoon</i> .....	44
Gambar 4.7 Tampilan Fitur warna <i>powtoon</i> .....	44
Gambar 4.8 Tampilan fitur kartun animasi <i>powtoon</i> .....	45
Gambar 4.9 Diagram data hasil validasi media.....	47
Gambar 4.10 Diagram data hasil validasi materi.....	49
Gambar 4.11 Diagram data hasil validasi bahasa.....	51
Gambar 4.12 Diagram data hasil validasi angket praktikalitas.....	54
Gambar 4.13 Diagram hasil uji praktikalitas guru.....	55
Gambar 4.14 Diagram hasil uji praktikalitas peserta didik.....	56

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat izin peneliti

Lampiran 2. Lembar observasi

Lampiran 3. Hasil wawancara analisis kebutuhan pendidik

Lampiran 4 Angket analisis kebutuhan peserta didik

Lampiran 5 Tangkapan layar produk

Lampiran 6 Buku panduan produk

Lampiran 7 Lembar uji validitas produk ahli media oleh dosen

Lampiran 8 Lembar uji validitas produk ahli materi oleh dosen

Lampiran 9 Lembar uji validitas produk ahli bahasa oleh dosen

Lampiran 10 Lembar Validasi angket praktikalitas

Lampiran 11 Lembar instrumen angket praktikalitas oleh pendidik

Lampiran 12 Lembar instrumen uji praktikalitas oleh peserta didik

Lampiran 13 Surat keterangan bebas matakuliah

Lampiran 14 Surat keterangan telah melaksanakan penelitian

Lampiran 15 Surat keterangan mampu membaca *al-qur'an*

Lampiran 16 Dokumentasi

Lampiran 17 Hasil cek plagiarisme buku panduan produk

Lampiran 18 Daftar riwayat hidup

## DAFTAR ISTILAH

*Powtoon* : Aplikasi *web* online

*Background* : Latar belakang

*Analyze* : Analisis

*Design* : Desain

*Development* : Pengembangan

*Implementation* : Implementasi

*Evaluation* : Evaluasi

*Software* : Perangkat lunak

*Audacity* : Audio

## ABSTRAK

**Nadila Widianti, 2023.** “*Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SDN 09 Mattekko.*” Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo”. Dibimbing oleh: (1) Ibu Baderiah dan (2) Bapak Arwan Wiratma.

Penelitian ini membahas tentang pengembangan media video animasi berbasis *powtoon* pada materi daur hidup hewan kelas IV SDN 09 Mattekko. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prosedur pengembangan media video animasi berbasis *powtoon* pada materi daur hidup hewan kelas IV SDN 09 Mattekko, untuk mengetahui validitas media video animasi berbasis *powtoon* pada materi daur hidup hewan kelas IV SD Negeri 09 Mattekko, untuk mengetahui kepraktisan media video animasi berbasis *powtoon* pada materi daur hidup hewan kelas IV SDN 09 Mattekko.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D), dan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap pengembangan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian dilakukan di SDN 09 Mattekko dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas IV dan guru kelas IV, Objek yang diteliti yaitu media video animasi. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa media video animasi yang telah memenuhi kategori valid. Adapun hasil validasi media video animasi menunjukkan bahwa hasil validasi media diperoleh nilai 92,6% dengan kategori sangat valid, hasil validasi materi diperoleh nilai 80% dengan kategori valid, sedangkan hasil validasi bahasa diperoleh nilai 83,3% dengan kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas terhadap guru kelas IV SDN memperoleh nilai 86% dengan kategori sangat praktis, sedangkan hasil uji praktikalitas terhadap 14 peserta didik kelas IV SDN 09 diperoleh nilai 86,3% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang tinggi, maka media video animasi yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Peneliti berharap produk yang dikembangkan dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran dan peserta didik mampu memahami materi daur hidup hewan dengan baik..

**Kata Kunci:** Animasi, Berbasis, Media *Powtoon*,



## ABSTRACT

**Nadila Widianti, 2023.** *"Development of Powtoon-Based Animation Video Media on Animal Life Cycle Material for Class IV SDN 09 Mattekko." Thesis for the Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Palopo State Islamic Institute." Supervised by: (1) Mrs Baderiah and (2) Mr Arwan Wiratman.*

*This research discusses the development of powtoon-based animated video media on class IV animal life cycle material at SDN 09 Mattekko. This research aims to determine the procedure for developing powtoon-based animated video media on class IV animal life cycle material at SDN 09 Mattekko, to determine the validity of powtoon-based animated video media on class IV animal life cycle material at SD Negeri 09 Mattekko, to determine the practicality of animated video-based media. powtoon on class IV animal life cycle material at SDN 09 Mattekko.*

*This research uses the Research and Development (R&D) research method, and the ADDIE development model which consists of 5 development stages, namely Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research was conducted at SDN 09 Mattekko with the research subjects being class IV students and class IV teachers. The object studied was animated video media. The data collection techniques used were observation, interviews, questionnaires and documentation.*

*This research produces learning media in the form of animated video media that meets the valid category. Meanwhile, the results of the animated video media validation show that the media validation results obtained a score of 92,6% in the very valid category, the material validation results obtained a score of 80% in the valid category, while the language validation results obtained a score of 83.3% in the very valid category. The results of the practicality test on class IV SDN teachers obtained a score of 86% in the very practical category, while the results of the practicality test on 14 class IV students at SDN 09 obtained a score of 86.3% in the very practical category. This shows that the media developed has a high level of validity, so the animated video media developed by researchers is suitable for use for learning activities. Researchers hope that the product developed can make it easier for teachers in the learning process and students will be able to understand animal life cycle material well.*

**Keywords:** Animation, Based, Powtoon Media,

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi yang kian pesat telah menjangkau berbagai bidang, baik dibidang ekonomi, sosial, teknologi, dan tak terkecuali dibidang pendidikan. Dalam proses pembelajaran, pemanfaatan teknologi informasi terutama internet kini telah banyak dimanfaatkan kegunaannya. Hal tersebut merupakan poin tambahan dalam meningkatkan mutu pembelajaran bagi setiap lembaga pendidikan. Teknologi informasi sudah menjadi salah satu alat dalam memenuhi kebutuhan aktivitas pembelajaran terutama dalam hal penyebaran informasi dan pertukaran data antar sekolah. Tidak hanya itu, pertukaran informasi antara sekolah dan pemerintah pusat dapat dilakukan dengan mudah dan efektif jika mengandalkan kecanggihan teknologi.<sup>1</sup>

Pendidikan kini mengarah pada pemanfaatan teknologi yang ada. Dengan adanya kemajuan teknologi, pendidik dalam menyampaikan pembelajaran kurang maksimal jika hanya dengan berceramah saja. Akan lebih baik jika pendidik

---

<sup>1</sup> Sri Maharsi, "Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi Terhadap Bidang Akuntansi Manajemen," *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan* 2, no. 2 (2000): 127-37, doi:10.9744/jak.2.2.pp.127-137.

dapat mengemas informasi pembelajaran berbasis teknologi agar media yang digunakan terkesan lebih menarik. Tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila pendidik dalam menyampaikan materi menggunakan media yang tepat yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.<sup>2</sup> Menurut UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara<sup>3</sup>. Dalam Al-Qur'an dapat dijumpai berbagai ungkapan yang menunjukkan dorongan kepada setiap muslim dan mukmin untuk selalu rajin menuntut ilmu. Seperti yang terdapat dalam QS. Al-Mujadalah 58:11 yaitu sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ  
فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا  
يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ  
وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝ ۱۱

Terjemahnya:

“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di

<sup>2</sup> Hasriadi Hasriadi, “Pengaruh E-Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam,” *Journal of Islamic Education* 3, No. 1 (2020): 60. <https://doi.org/10.24256/iqro.v3i1.1429>

<sup>3</sup> Lukman Hakim, “Pemerataan Akses Pendidikan Bagi Rakyat Sesuai Dengan Amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional,” *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2016): 53–64.

antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan”.<sup>4</sup>

Berdasarkan ayat tersebut menyebut secara tegas bahwa Allah akan meninggikan derajat orang berilmu. Tetapi, menegaskan bahwa mereka memiliki derajat-derajat yang lebih tinggi dari pada yang sekedar beriman.

Adapun hadist yang membahas tentang pendidikan adalah ”. (HR. Ibnu Majah) yaitu sebagai berikut:

حَدَّثَنَا هِشَامُ بْنُ عَمَّارٍ حَدَّثَنَا حَفْصُ بْنُ سُلَيْمَانَ حَدَّثَنَا  
كَثِيرُ بْنُ شِنْظِيرٍ عَنْ مُحَمَّدِ بْنِ سِيرِينَ عَنْ أَنَسِ بْنِ  
مَالِكٍ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ طَلَبُ  
الْعِلْمِ قَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ. (رواه ابن ماجه).

Artinya: “Telah meriwayatkan kepada kami Hisyam bin Ammar, meriwayatkan kepada kami Katsir bin Syinzhir, dari Muhammad bin Sirin, dari Anas bin Malik, dia berkata: Rasulullah s.a.w. bersabda: “Mencari ilmu adalah fardhu bagi setiap orang Islam”. (HR. Ibnu Majah).<sup>5</sup>

Media merupakan sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung dengan baik dan berdaya guna.<sup>6</sup> Dalam proses pembelajaran guru tidak hanya menggunakan buku saja dan media gambar dalam menjelaskan materi

<sup>4</sup>Kementerian Agama, *Al-Qur'an Al-Karim*, (Unit Percetakan Al-Qur'an: Bogor, 2018), h. 543.

<sup>5</sup> Abdullah Shonhaji dkk, *Tarjamah Sunan Ibnu Majah*, Jilid 1, Cet. 1, (CV. Asy-Syifa: Semarang, 1992), h. 181-182.

<sup>6</sup> Agustina Dwi Wulandari, “Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) MAKER XP Sebagai Media Pembelajaran Di SMP Negeri 2 Kalibawang,” *Universitas Negeri Yogyakarta Unknown*, no. Unknown (2015): 1–18, [http://www.dt.co.kr/contents.html?article\\_no=2012071302010531749001](http://www.dt.co.kr/contents.html?article_no=2012071302010531749001).

pembelajaran tapi guru bisa menggunakan media dalam bentuk video animasi untuk mengajar karena pada teknik yang biasa digunakan guru, guru hanya memberikan materi dengan menggunakan metode ceramah sehingga siswa cenderung bosan dan tidak memperhatikan guru yang sedang mengajar, maka dari itu dalam penggunaan media yang menarik di kelas dapat menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif, efektif dan lebih kreatif.<sup>7</sup> Dengan adanya penggunaan media video animasi di kelas dapat membantu guru atau memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswanya, agar materi lebih mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan bagi siswa. Sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.<sup>8</sup>

Penggunaan media yang bervariasi, komunikasi antara guru dengan peserta didik dapat terbangun dengan efektif sehingga materi yang tersampaikan dapat dipahami dengan mudah. Salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat menjadikan suasana belajar lebih menarik yaitu dengan penggunaan media berbantu *powtoon* yang dapat menghasilkan media berupa video animasi. Penggunaan media pembelajaran yang seperti ini diharapkan dapat memberikan umpan balik selama pembelajaran di kelas berlangsung. Selain itu, melalui penggunaan media elektronik siswa dapat belajar secara mandiri di rumah. Sebagai sumber informasi media pembelajaran sangat penting bagi siswa, media

---

<sup>7</sup> Felia Febrianti, "Efektivitas Penggunaan Media Grafis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa* 2, no. 1 (2019): 667–77.

<sup>8</sup> Berlian Sunandar, "Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Viii Di Smp Qur'an Nurul Huda Pesawaran," *Chmk Nursing Scientific Journal Volume 3 Nomor 2, September 2019* 3, no. september (2019): 1689–99.

membawa peran yang besar terhadap kegiatan belajar siswa terutama dalam melakukan aktivitas seperti mengamati dan lain sebagainya.<sup>9</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 15 Agustus 2022 di SD Negeri 09 Mattekko peneliti menemukan masalah dalam pembelajaran IPA yang banyak ditemui dari berbagai aspek dengan melihat bentuk media pembelajaran yang digunakan oleh guru, dimana guru hanya menggunakan media gambar yang terbuat dari kardus berwarna yang berisi gambar contoh daur hidup hewan. sehingga banyak siswa yang kesulitan untuk memahami dan merasa bosan pada saat mengikuti pembelajaran IPA terutama pada materi daur hidup hewan. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media yang kurang menarik dapat membuat siswa merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran karena tidak tertarik dengan media yang digunakan guru dalam mengajar terutama pada materi daur hidup hewan. Maka dari itu peneliti ingin menerapkan suatu media pembelajaran dalam bentuk video animasi yang dimana media ini dapat memudahkan guru untuk menerapkan materi pembelajaran dan dapat memudahkan siswa untuk memahami materi, dapat menarik perhatian siswa dalam belajar karena media ini sangat menarik untuk ditonton terutama pada siswa kelas IV SD sehingga dengan adanya pengembangan media video animasi berbasis powtoon ini sangat penting untuk menarik perhatian siswa dalam belajar, agar siswa lebih aktif pada saat belajar dan siswa dapat termotivasi untuk selalu

---

<sup>9</sup> Minah Minah and Ahmad Salman Farid, "Kreativitas Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di MAN 1 Mandailing Natal," *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 7 (2022): 2131–41, doi:10.54371/jiip.v5i7.687.

semangat dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga siswa tidak cepat bosan dalam belajar.<sup>10</sup>

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SDN 09 Mattekko”.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana prosedur pengembangan media video animasi berbasis *powtoon* pada materi daur hidup kelas IV SDN 09 Mattekko?
2. Bagaimana validitas penggunaan media video animasi berbasis *powtoon* pada materi daur hidup hewan Kelas IV SDN 09 Mattekko?
3. Bagaimana kepraktisan media video animasi berbasis *powtoon* pada materi daur hidup hewan kelas IV SDN 09 Mattekko?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media video animasi berbasis *powtoon* pada materi daur hidup hewan kelas IV SDN 09 Mattekko.
2. Untuk mengetahui validitas media video animasi berbasis *powtoon* pada materi daur hidup hewan kelas IV SDN 09 Mattekko.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media video animasi berbasis *powtoon* pada materi daur hidup hewan kelas IV SDN 09 Mattekko.

### **D. Manfaat Penelitian**

---

<sup>10</sup> Hasil observasi di SDN 09 Mattekko.

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsi yang berarti dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pada bidang ilmu IPA. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan perbandingan untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran *powtoon*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kepada para peneliti sebagai calon guru mengenai sistem pembelajaran yang baik di sekolah, sehingga dapat dijadikan acuan untuk pengembangan ide-ide dalam perbaikan pembelajaran kelak bila menjadi seorang guru.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa dan semangat belajar siswa secara keseluruhan, serta dapat mengaplikasikan ilmu IPA dalam kehidupan sehari-hari melalui terutama pada materi daur hidup hewan yang diterapkan.

c. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat di jadikan sebagai bahan pertimbangan yang bermaksud melakukan inovasi pembelajaran IPA di kelas untuk mengembangkan kemampuan keprofesionalnya dalam mengajar, khususnya dalam mengajarkan pada materi daur hidup hewan.



d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam usaha dalam memperbaiki setiap sistem pembelajaran yang ada disekolah khususnya di SDN 09 Mattekko.

**E. Spesifik Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Produk media video animasi berbasis *powtoon*
  - a. Jenis media video animasi adalah media yang di buat melalui *web apps* online dalam bentuk aplikasi yang dapat menampilkan fitur animasi-animasi video.
  - b. Media ini dikhususkan penggunaanya untuk memahami materi daur hidup hewan Kelas IV SDN 09 Mattekko.
  - c. Produk media yang dihasilkan adalah berbentuk MP4 (video) yang dapat dibuka secara *online* dan *offline*, di komputer maupun *gadget*.

**F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Berikut ini ada beberapa asumsi dan keterbatasan peneliti dalam mengembangkan media yaitu sebagai berikut:

1. Asumsi
  - a. Memberikan penjelasan kepada peserta didik agar memahami materi dengan menggunakan media video animasi berbasis *powtoon*.
  - b. Media pembelajaran video animasi ini dapat digunakan oleh guru sebagai media untuk memudahkan guru dalam proses pembelajaran terutama pada

materi daur hidup hewan Kelas IV SDN 09 Mattekko, media video animasi ini dibuat oleh peneliti sendiri.

- c. Media video animasi berbasis *powtoon* yang dikembangkan dapat digunakan peserta didik untuk belajar mandiri dan membantu siswa untuk lebih mudah dalam memahami materi daur hidup hewan kelas IV SDN 09 Mattekko sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa.

## 2. Keterbatasan

- a. Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti hanya sebatas pada materi daur hidup hewan kelas IV SDN 09 Mattekko tentang materi daur hidup hewan.
- b. Dalam penelitian ini tidak dilakukan uji efektifitas, tapi tahap uji coba media video animasi hanya dilakukan sampai tahap uji praktikalitas.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Sebelum adanya penelitian ini sudah ada beberapa penelitian atau tulisan yang dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu yang membahas tentang pengembangan media video animasi. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang membahas tentang media video animasi diuraikan sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Hikmah & Purnamasari tentang Pengembangan video animasi berbasis aplikasi *camtasia* pada materi bangun datar kelas V sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari berdasarkan penelitian yang dilakukan, diperoleh hasil rata-rata dari nilai hasil validasi materi dan hasil validasi media yaitu 95,1% dengan kategori sangat layak. Dapat dijabarkan untuk validasi ahli media mendapatkan 93,33% dan validasi ahli materi 96,86%. Video animasi berbasis aplikasi *Camtasia* dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam menumbuhkan minat belajar siswa dan mendapat respon baik dari siswa (90,5%). Dengan demikian, video animasi berbasis aplikasi *camtasia* layak digunakan sebagai media pembelajaran Berdasarkan hasil perolehan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran Matematika pada materi Bangun Datar.<sup>11</sup>

<sup>11</sup> Putu Jerry Radita Ponza, I Nyoman Jampel, and I Komang Sudarma, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* 6, no. 1 (2018): 9–19.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Putri Anisa yang berjudul “ Pengembangan Media Video Animasi 2D Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD. Hasil penelitiannya yaitu berdasarkan respon siswa terhadap penggunaan media diperoleh persentase mencapai 91.72% dengan kriteria sangat tertarik. Hasil berdasarkan respon guru terhadap penggunaan media diperoleh persentase 90% memiliki kriteria sangat baik. Hasil penilaian sikap siswa terhadap 4 keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis berdasarkan hasil observasi pada uji coba kelompok kecil diperoleh persentase 80% dengan kriteria baik dan pada uji coba kelompok besar diperoleh persentase 80% dengan kriteria baik. Hasil ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada uji coba kelompok kecil memperoleh skor 62,5% dengan kriteria cukup. Hasil ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada uji coba kelompok besar mencapai skor 82,75% dengan kriteria baik. Dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran animasi 2D layak digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III SD .dan prestasi belajar siswa serta layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurjanah, yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Software Videoscribe* pada mata pelajaran IPA di MA. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket penilaian kelayakan serta angket tanggapan siswa dan guru. Kelayakan media videoscribe dinilai oleh 2 orang validator ahli yaitu 2 dosen pendidikan IPA. Hasil persentase rata-rata untuk aspek kelayakan isi pada

media adalah 70%, kelayakan penyajian media sebesar 65%, kelayakan audio visual media adalah 60% dan fungsi media 75 %. Berdasarkan persentase keempat aspek dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis videoscribe layak digunakan sebagai media pembelajaran. Persentase tanggapan siswa dan guru terhadap media video scribe sebesar 86,8% dan 95% termasuk pada kategori sangat baik sehingga media pembelajaran berbasis videoscribe layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan Hartina, dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Powtoon* pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar di Kelas VIII SMP". Berdasarkan hasil pengembangannya metode penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE produk berupa video animasi pembelajaran berbasis *Powtoon* tingkat SMP/MTS. Kelayakan video animasi berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media diperoleh hasil berturut-turut yaitu 91% dan 93% dengan kriteria "sangat layak". Adapun respon peserta didik pada uji coba kelas atau kelompok kecil diperoleh hasil 87% dan uji coba lapangan diperoleh hasil 88% dengan kriteria "sangat menarik". Video animasi matematika berbasis *powtoon* pada materi bangun ruang sisi datar kubus dan balok tingkat SMP efektif digunakan karena diperoleh hasil rata-rata N-Gain sebesar 77,24% dengan kategori *effective*, dan berdasarkan perhitungan efektifitas memperoleh angka 86% dengan kategori "tinggi" artinya produk video animasi yang dihasilkan adalah layak, menarik, dan

efektif dengan kategori tinggi. Sehingga dapat digunakan sebagai bahan ajar disekolah khususnya tingkat SMP sederajat.<sup>12</sup>

**Tabel 2.1** Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu yang Relevan

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Hikmah & Purnamasari	Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi <i>camtasia</i> pada materi bangun datar kelas V sekolah dasar. Dalam penelitian sama-sama Mengembangkan media video animasi di jenjang SD.	Dalam penelitian Sama-sama mengembangkan media video animasi.	Peneliti mengembangkan media video animasi berbasis <i>powtoon</i> sedangkan Hikmah mengembangkan media video animasi berbasis aplikasi <i>camtasis</i> . Peneliti mengembangkan media video animasi di kelas IV pada materi Daur Hidup Hewan sedangkan Hikmah mengembangkan media video animasi di Kelas V pada materi Bangun Datar.
2.	Putri Anisa	Pengembangan Media Video Animasi 2D Berbasis <i>Adobe Flash CS6</i> Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD.	Sama-sama mengembangkan media video animasi di jenjang SD	Peneliti mengembangkan media video animasi berbasis <i>powtoon</i> di kelas IV pada materi Daur Hidup Hewan sedangkan Anisa mengembangkan media video animasi berbasis <i>adobe flash CS6</i> di kelas III mata pelajaran Bahasa Indonesia.
3	Nurjanah	Pengembangan Media Video Animasi Berbasis	Sama-sama mengembangkan media video animasi pada	Peneliti mengembangkan media video animasi berbasis <i>powtoon</i> di jenjang SD

<sup>12</sup> Siti Hartina, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas Viii Smp/Mts," *Skripsi UIN Raden Intan Lampung*, 2020, 30.

	<i>Software Videoscribe</i> pada mata pelajaran IPA kelas V Sekolah Dasar.	mata pelajaran IPA di jenjang SD.	sedangkan Nurjannah mengembangkan media video animasi berbasis <i>asoftware videoscribe</i> pada jenjang MA.
4. Hartina	Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis <i>powtoon</i> pada materi bangun ruang sisi datar di kelas VIII SMA.	Sama-sama mengembangk an media video animasi berbasis <i>powtoon</i> menggunakan model ADDIE.	Penelitian ini mengembangkan media video animasi berbasis <i>powtoon</i> pada materi daur hidup hewan di jenjang SD, uji coba produknya hanya sampai pada kepraktikalitas. sedangkan penelitian yang dilakukan Hartina mengembangkan media video animasi berbasis <i>powtoon</i> pada materi bangun ruang sisi datar di jenjang SMP dan uji coba produknya sampai ke efektifitas.

## B. Landasan Teori

### 1. Media Video Animasi

#### a. Pengertian Media Video Animasi

Media Video animasi merupakan salah satu media *alternative* baru yang diharapkan mampu membuat pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran matematika memiliki beberapa kelebihan yaitu, tampilan yang menarik mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar matematika, mengubah pandangan siswa terhadap materi, mempermudah dalam menanamkan konsep materi yang dipelajari, sebagai alat bantu *alternative* guru dalam

menyampaikan materi pembelajaran, bersifat efisien, dapat digunakan dalam keadaan apapun dan kapanpun. Media video animasi termasuk media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video.<sup>13</sup>

Video animasi menurut Faris dalam bukunya yang dikutip oleh Margareta Widyasanti bahwa video animasi merupakan video animasi kartun yang diisi oleh materi-materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu dan cocok untuk anak sekolah dasar serta media untuk mengubah sesuatu, dari sebuah imajinasi, ide, konsep, visual, sampai akhirnya memberi pengaruh kepada dunia tidak hanya pembatas dalam dunia animasi.<sup>14</sup>

Sedangkan menurut pendapat Warsita dalam bukunya yang dikutip oleh Raffaello bahwa media video animasi merupakan gabungan antara media dengar (audio) dan media gambar (visual) yang digunakan secara bersamaan untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran. Media video animasi yang akan dibuat oleh peneliti adalah media video dan bentuk dari pengembangan yang terdiri dari beberapa gambar yang menceritakan suatu kejadian/peristiwa dari potongan-potongan gambar yang dijadikan menjadi satu dan dijadikan gambar bergerak yang diambil dari kehidupan sehari-hari maka dari itu media video animasi yang didisi oleh materi-materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk

<sup>13</sup> Nanang Khuzaini and Rusgianto Heri Santosa, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Trigonometri Menggunakan Adobe Flash CS3 Untuk Siswa SMA," *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (2016): 88–99, doi:10.21831/jrpm.v3i1.9681.

<sup>14</sup> Margareta Widyasanti and Yulia Ayriza, "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V," *Pendidikan Karakter* 9, no. 1 (2018): 1–16, doi:10.21831/jpk.v8i1.21489.



sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu dan cocok untuk anak sekolah dasar.

Berdasarkan teori diatas yang menjelaskan tentang pengertian media video animasi, dapat ditarik kesimpulan bahwa media video animasi adalah media pembelajaran berupa video yang dilengkapi dengan audio dan gambar yang bergerak. Media video animasi ini sangat beraneka ragam Media video animasi ini dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi pendukung lainnya. Walaupun terdapat beberapa pengertian media video animasi yang sama dan berbeda, namun hal tersebut dapat membantu peneliti menambah wawasan yang luas tentang media pengertian video animasi. Media video animasi dapat dijadikan salah satu media pembelajaran yang membantu siswa untuk menambah semangat dalam belajar, mempermudah memahami materi ajar dan memotivasi siswa untuk belajar

Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat kita temukan dalam Al-qur'an. Firman Allah Swt dalam QS. Al-Nahl /16 :44:

يَتَفَكَّرُونَ وَلَعَلَّهُمْ إِلَيْهِمْ نُزِّلَ مَا لِلنَّاسِ لِيُبَيِّنَ لَدُّكَ إِلَيْكَ  
وَأَنْزَلْنَا وَالرُّبْرُ بِالْبَيِّنَاتِ

Terjemahnya:

“Kami turunkan kepadamu Alquran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”.<sup>15</sup>

<sup>15</sup> Departemen Agama RI, AL-Qur'an Dan Terjemahannya. (Jakarta: Fajar Mulia, 2019),272.

Berdasarkan ayat tersebut secara tidak langsung mengajarkan kepada manusia untuk memanfaatkan alat ataupun benda sebagai suatu media dalam menyampaikan informasi. Dalam menerapkan pembelajaran di sekolah, guru dapat memanfaatkan media untuk menciptakan suasana belajar yang menarik minat siswa, sehingga dapat mengoptimalkan kegiatan proses pembelajaran.

Adapun hadist yang membahas tentang media pembelajaran adalah ”. (HR.

Al-Bukhari) yaitu sebagai berikut:

حَدَّثَنِي أَبِي عَنْ مُنْذِرٍ عَنْ رَبِيعِ بْنِ خُثَيْمٍ عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا وَخَطَّ خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ وَخَطَّ خُطَطًا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ وَقَالَ هَذَا الْإِنْسَانُ وَهَذَا أَجَلُهُ مُحِيطٌ بِهِ أَوْ قَدْ أَحَاطَ بِهِ وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمَلُهُ وَهَذِهِ الْخُطَطُ الصَّغَارُ الْأَعْرَاضُ فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا تَهَشَّهُ هَذَا وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا تَهَشَّهُ هَذَا. (رواه البخاري).

Artinya:

“Telah menceritakan kepadaku Ayahku dari Mundzir dari Rabi' bin Khutsaim dari 'Abdullah r.a.: Nabi Saw. menggambar sebuah persegi empat dan menggambar garis di tengah-tengahnya lalu membuat garis-garis kecil yang memotong garis tengah itu, dan berkata, “Ini adalah manusia, dan ini (persegi empat) adalah batas kehidupannya (hari kematiannya yang) mengepungnya dari segala penjuru, dan ini (garis) yang berada di luar (persegi empat) adalah harapannya, dan garis-garis kecil ini adalah musibah-musibah dan persoalan-persoalan (yang mungkin akan menimpanya), dan seandainya seseorang kehilangan dia, yang lainnya akan mengambil-alih dia, dan seandainya yang lainnya kehilangan dia, orang yang ketiga yang akan mengambil alih”. (HR. Al-Bukhari).<sup>16</sup>

<sup>16</sup> Imam Az-Zabidi, *Ringkasan Shahih Al-Bukhari*, Cet.1, Kitab Tentang Kelembutan Hati, Bab. Perihal berharap terlalu banyak (panjang angan-angan), (Bandung: Mizan, 1997), h. 873-874.

#### b. Tujuan Media Video Animasi

Penggunaan media video animasi pada proses pembelajaran agar siswa lebih mudah mengingat penggambaran karakter yang unik, anak lebih memahami isi dari pesan yang disampaikan pada pembelajaran tersebut, anak mampu melihat langsung gambar materi pembelajaran. Selain itu dengan menggunakan media tersebut, anak merasa tidak cepat bosan, siswa semakin antusias untuk mengikuti pembelajaran, dan anak dapat menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran tersebut.<sup>17</sup>

Hal tersebut sependapat dengan yang dikemukakan oleh Nana Sudjana & Ahmad Rivai yang dikutip oleh bahwa animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, dengan gambar yang menarik perhatian siswa akan tertuju langsung pada media tersebut sehingga proses pembelajaran dengan media tersebut akan menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa.

Selain pendapat diatas ada beberapa tujuan dari media video animasi yaitu dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran, untuk mengurangi rasa bosan terhadap siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, untuk memudahkan siswa dalam menangkap materi pembelajaran, untuk menumbuhkan semangat belajar terhadap siswa.<sup>18</sup>

#### c. Karakteristik Media Video Animasi

<sup>17</sup> Gigih Putriani, "Peningkatan Upaya Pembelajaran Bina Diri Menggosok Gigi Melalui Media Video Animasi Pada Anak Tunagrahita Kategori Sedang Kelas IV SDLB Di SLB Negeri Pembina Yogyakarta," *Jurnal Widia Ortodidaktika* 6, no. 2 (2017): 208–19.

<sup>18</sup>

Media video animasi yang digunakan sebagai media pembelajaran tentunya memiliki beberapa karakteristik yang berbeda. Adapun karakteristik media video animasi yaitu sebagai berikut: Media video animasi ini dinilai sesuai kompetensi pembelajaran, Sesuai tujuan pembelajaran, materi sesuai dengan kompetensi dasar, Sesuai karakteristik siswa SD, konsep yang benar, disajikan dengan bahasa yang sesuai. Menurut Sharon dalam bukunya yang dikutip oleh Fitrianiyah menjelaskan bahwa karakteristik media video animasi yaitu menunjukkan situasi yang sebenarnya seperti yang dilihat orang.<sup>19</sup>

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik media video animasi yaitu media video animasi memiliki audio dan video yang tayang secara bersamaan, media video animasi dapat ditayangkan pada *gadget*, bantuan LCD , dan laptop, media video dapat ditayangkan berulang kali, media video harus menarik penonton sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

#### d. Kelebihan dan Kekurangan

##### 1. Kelebihan Media Video Animasi

Kelebihan media video animasi dalam pembelajaran yaitu mampu menyampaikan suatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik, Mampu menarik perhatian peserta didik dengan mudah, digunakan untuk membantu menyediakan pembelajaran secara maya, menjadikan pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan motivasi serta merangsang pemikiran peserta didik

<sup>19</sup> Suparyanto dan Rosad (2015, “Bulu, Y. K., Triwahyudianto, T., & Sulistyowati, P. (2022, November). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa SD. In Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA (Vol. 6, No. 1, Pp. 46-56,” *Suparyanto Dan Rosad (2015 5, no. 3 (2020): 248–53.*

agar lebih berkesan, memudahkan dalam penerapan konsep ataupun demonstrasi.<sup>20</sup>

Adapun kelebihan dari media video animasi menurut pendapat Muhammad Rahmatullah bahwa video animasi mampu menyediakan tampilan-tampilan visual yang lebih kuat dari berbagai fenomena dan informasi-informasi abstrak yang sangat berperan dalam peningkatan kualitas proses dan hasil belajar dan media video animasi banyak disukai oleh anak karena tampilannya yang menarik, namun belum terdapat penelitian mengenai pengaruh media ini terhadap kesiapsiagaan siswa.<sup>21</sup>

## 2. Kekurangan Media Video Animasi

Adapun kekurangan dari media video animasi ini yaitu adalah disini guru sangat dituntut untuk lebih kreatif dan memiliki ketrampilan khusus dalam pembuatan video pembelajaran ini, sangat disayangkan jika guru tidak paham akan teknologi IT karna itulah dasar ilmu untuk membuat media video pembelajaran. Video pembelajaran juga terlalu menekankan seberapa pentingnya materi pembelajaran ketimbang proses pengembangan materi pembelajaran tersebut.

### 2. **Powtoon**

#### a. Pengertian *Powtoon*

*Powtoon* adalah sebuah media online yang digunakan untuk membuat paparan materi pembelajaran yang memiliki fitur animasi yang menarik. media

<sup>20</sup> Komang Sukarini and Ida Bagus Surya Manuaba, "Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar," *Jurnal Edutech Undiksha* 9, no. 1 (2021): 48–56, doi:10.23887/jeu.v9i1.32347.

<sup>21</sup> Yuliani Tika and Armaini, "Media Video Animasi Dalam Pendidikan Seks Anak Dengan Hambatan Kecerdasan Ringan," *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus* 7, no. 1 (2019): 41–46.

pembelajaran *powtoon* ini memiliki kelebihan yaitu banyaknya fitur animasi yang bermacam- macam serta efek yang membuat presentasi atau video pembelajaran terlihat menarik, diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan time line yang sangat mudah.<sup>22</sup>

Pengertian *powtoon* menurut Graham pada bukunya yang dikutip oleh Desma Yulia and Novia Ervinalisa bahwa *powtoon* adalah *software online* yang inovatif dan sederhana yang dapat membuat animasi yang menarik dengan menggunakan video animasi. Animasi ini dapat digunakan untuk penggunaan pribadi dan umum. Sedangkan menurut Agustina *powtoon* merupakan *software* video animasi yang dapat diakses secara *online*. *Software* ini menyediakan fasilitas *soundtrack* musik secara gratis, dapat merekam narasi. Video yang dibuat dapat menggunakan template yang sudah ada atau dapat berkreasi dengan menggunakan tampilan kerja (*workspace*) yang masih kosong.<sup>23</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media *powtoon* secara sederhana dapat didefinisikan sebagai alat bantu dalam pembelajaranyang berupa *software* video animasi yang ditampilkan kepada peserta didik melalui animasi gambar bergerak dan suara. Dalam penggunaan disekolah yaitu untuk membantu guru memudahkan menjelaskan materi pelajaran kepada siswa dan *powtoon* tersedia secara *online* atau dapat di *download* sebagai file mp4 (video).

<sup>22</sup> Marta Dwi Pangestu and Achmad Ali Wafa, "Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon Pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebijakan Moneter Untuk Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Singosari,"

<sup>23</sup> Desma Yulia And Novia Ervinalisa "Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Iis Kelas X di Sma Negeri 17 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018," *Historia: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*

#### b. Manfaat *Powtoon*

Manfaat *powtoon* dapat membantu meningkatkan ketuntasan tugas individu maupun kelompok, membantu meningkatkan kesesuaian aktivitas guru dan siswa didik, dapat meningkatkan ketrampilan guru dalam mengelola pembelajaran, serta pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, prestasi dan motivasi belajar siswa dapat meningkat.

### 3. **Daur Hidup Hewan**

#### 1. Pengertian Daur Hidup Hewan

Daur hidup atau siklus hidup hewan adalah serangkaian perubahan yang terjadi dari telur sampai kembali ke telur lagi. Semua hewan mengalami daur hidup untuk berkembang dan mempertahankan kelangsungan jenisnya.

#### 2. Tahapan Daur Hidup

Beberapa hewan beberapa hewan akan mengalami tahapan yang mengalami metamorfosis dalam daur hidupnya. Metamorfosis yaitu perubahan perubahan bentuk yang terjadi pada daur hidup hewan, diantaranya kupukupu, katak, nyamuk dan kecoak.

##### 1) Kupu-kupu

Kupu-kupu berkembang biak dengan cara bertelur. Telur kupu-kupu menetas menjadi ulat, seiring dengan pertumbuhannya, makannya makin sedikit dan ulat makin lambat dan akhirnya tidak bergerak kemudian menyelimuti diri dan ulat berubah menjadi kepompong. Selama masa kepompong (pupa), ulat mengalami perubahan menjadi kupu-kupu. Karena bentuk tubuh kupu-kupu jauh

berbeda dengan bentuk ulat, maka metamorfosis kupu-kupu termasuk metamorfosis sempurna.

## 2) Belalang

Belalang termasuk hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna dalam daur hidupnya. Proses metamorfosis tidak sempurna dimulai dari telur, lalu berubah menjadi nimfa, dan selanjutnya berubah menjadi hewan dewasa. Pada daur hidup belalang, terdapat tiga fase kehidupan, yaitu telur, nimfa, dan belalang dewasa.

## 3) Capung

Capung mengalami metamorfosis, yaitu metamorfosis tidak sempurna. Proses metamorfosis tidak sempurna dimulai dari telur, lalu berubah menjadi nimfa, dan selanjutnya berubah menjadi hewan dewasa, tanpa melewati fase larva. Tahapan metamorfosis capung adalah telur, nimfa, dan capung dewasa.

## 4) Ayam

Daur hidup ayam dimulai dari telur ---> anak ayam ---> ayam dewasa. Daur hidup ayam bukan termasuk metamorfosis. Hal tersebut dikarenakan ayam tidak mengalami perubahan bentuk. Ayam berkembangbiak dengan bertelur maka disebut organisme ovipar.

## 5) Kucing

Banyak yang mengira bahwa siklus hidup kucing hanya terdiri dari tiga fase: bayi kucing, kucing remaja, dan kucing dewasa. Kenyataannya, umumnya siklus



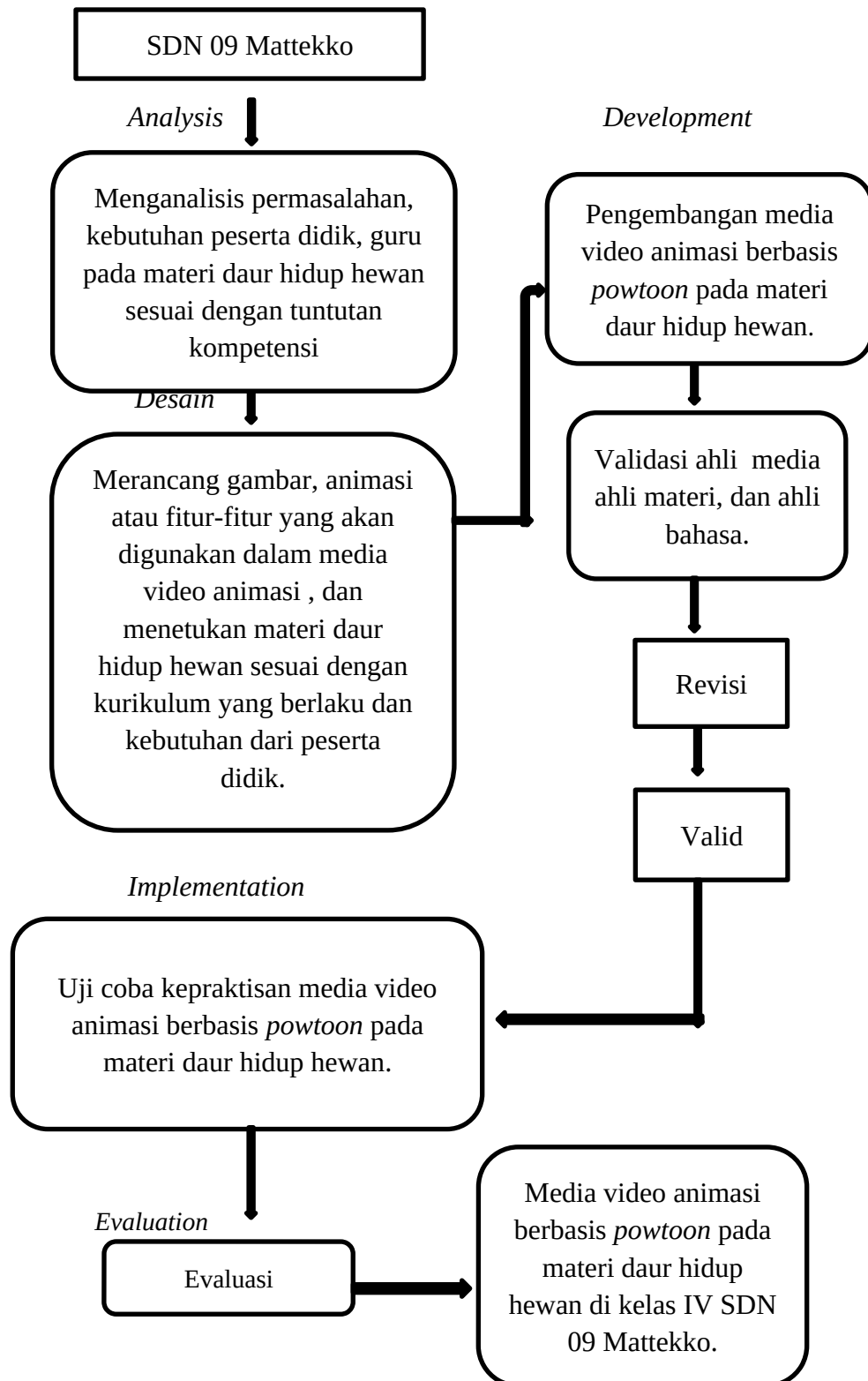
hidup kucing terbagi menjadi empat fase: anak kucing, kucing remaja, kucing dewasa, dan kucing senior atau geriatri.<sup>24</sup>

### **C. Kerangka Pikir**

Berdasarkan hasil pengamatan di sekolah mengenai kesulitan guru dalam proses pembelajaran ketertarikan siswa dalam belajar. Faktor pemanfaatan media pembelajaran menjadi salah satunya alasan kurangnya minat siswa dalam belajar dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang terbatas dan tidak menarik karena hanya media buku paket dan media seadanya. Hasil observasi juga mendapatkan informasi tentang adanya sarana prasarana yang memadai namun belum digunakan untuk media yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran.

Maka dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media video animasi berbasis *powtoon* pada mata pelajaran IPA materi “daur hidup hewan” dengan memanfaatkan teknologi yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV SD dan disertai video yang memvisualkan materi daur hidup hewan. Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat dalam gambar sebagai berikut:

<sup>24</sup> Erwin Putera Permana and Desy Nourmavita, “Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Mendeskripsikan Daur Hidup Hewan Di Lingkungan Sekitar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar,” *Jurnal PGSD* 10, no. 2 (2017): 79–85, doi:10.33369/pgsd.10.2.79-85.



**Gambar.2.1** Kerangka Pikir

Berdasarkan kerangka pikir diatas maka peneliti akan menjelaskan alur penelitian, dimana penelitian ini yang berjudul pengembangan media video animasi berbasis *powtoon* pada materi daur hidup hewan kelas IV SDN 09 Mattekko, peneliti membuat analisis kebutuhan untuk pendidik dan peserta didik berupa angket dan wawancara, setelah itu peneliti membuat pemecahan masalah kemudian memberikan solusi terhadap masalah yang terdapat dalam model pembelajaran. Penggunaan model pengembangan ADDIE digunakan agar penerapan prinsip desain atau rancangan instruksional disesuaikan dengan langkah-langkah yang harus dijalani secara berurutan atau agar penelitian berjalan dengan teratur. Setelah menentukan materi yang digunakan dalam video animasi Kemudian dilakukannya validitas ahli yaitu mengukur sejauh mana tingkat keaslian atau kevalidan data yang digunakan, kemudian dilakukannya kepraktisannya. Indikator yang digunakan untuk menentukan kepraktisan yaitu hasil angket respon guru dan siswa bahwa media yang digunakan berada pada kriteria baik, observer dalam lembar observasi menyatakan media dapat digunakan oleh guru dan siswa. Setelah melakukan semuanya kemudian dilakukan revisi untuk menghasilkan hasil pengembangan yang valid.

### **BAB III**

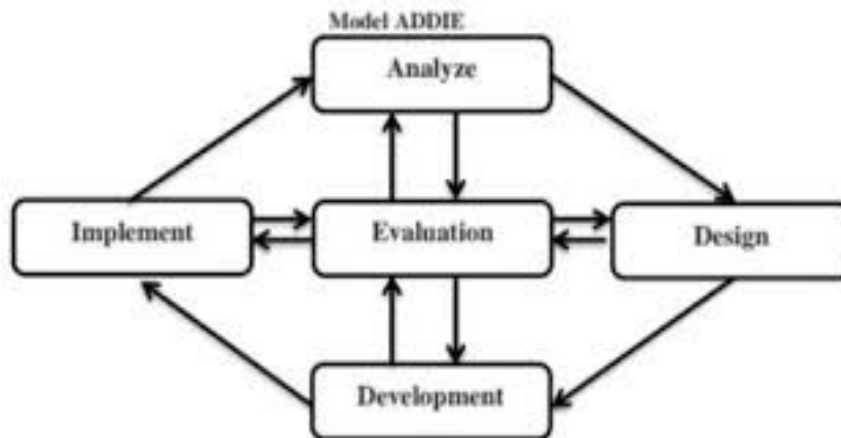
#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian *research and development* adalah proses penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian. Penelitian pengembangan memiliki karakteristik berbeda dengan penelitian pada umumnya, bercirikan produk. Produk-produk pendidikan yang dihasilkan dapat berupa kurikulum yang spesifik untuk keperluan pendidikan tertentu, metode mengajar, media pendidikan, buku ajar, modul, kompetensi tenaga kependidikan, sistem evaluasi, model uji kompetensi, penataan ruang kelas untuk model pembelajar tertentu, model unit produksi, model manajemen, sistem pembinaan pegawai, sistem penggajian dan lain-lain.<sup>25</sup>

*Research & Development* difahami sebagai kegiatan penelitian yang dimulai dengan *research* dan diteruskan dengan *development*. Kegiatan *research* dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan pengguna (*needs assessment*) sedangkan kegiatan *development* dilakukan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran. Dalam hal ini peneliti menggunakan jenis penelitian model ADDIE. Adapun tahapan dari jenis penelitian Model ADDIE adalah sebagai berikut:

<sup>25</sup> afrita angrayni, "Problematika Pendidikan Di Indonesia," *Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah IAIN Ambon* |2, 2019, 1–10.



**Gambar 3.1** Tahapan Model Pengembangan ADDIE

## **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 09 Mattekko. Jalan Dr. Ratulangi, Kelurahan Balandai, Kecamatan Bara, Kota Palopo Provinsi Sulawesi Selatan. Adapun waktu penelitiannya dilaksanakan pada 1 Maret hingga 1 Juni 2023.

## **C. Subjek dan Objek Penelitian**

### 1. Subjek

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SDN 09 Mattekko yang terdiri dari 14 siswa. 10 laki-laki dan 4 perempuan dan guru kelas IV SDN 09 Mattekko.

### 2. Objek

Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa media video animasi berbasis *powtoon* pada materi daur hidup hewan yang diharapkan dapat mengoptimalkan pembelajaran.

#### **D. Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan pada penelitian ini berdasarkan pada tahap pengembangan model *ADDIE* yaitu *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Berikut prosedur pengembangan dalam penelitian ini antara lain:

##### 1. Tahap analisis (*Analyze*)

Tahap ini merupakan tahap awal dari model *ADDIE* yang dilakukan dalam mengembangkan suatu produk. Pada penelitian ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa maupun guru terhadap kegiatan pembelajaran. Tahapan analisis kebutuhan dilakukan dengan menganalisis ketersediaan sumber belajar serta media yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran. Hasil analisis tersebut diperoleh melalui lembar angket yang diberikan kepada 1 guru Ilmu Pengetahuan Alam dan 14 siswa kelas IV SDN 09 Mattekko.

##### 2. Tahap perancangan (*Design*)

Setelah mendapatkan hasil dari tahap analisis, tahap selanjutnya adalah tahap desain atau perancangan produk yang meliputi penentuan fitur-fitur yang digunakan untuk membuat media video animasi, pengumpulan referensi, format/isi produk, pembuatan produk. Pada tahap ini juga peneliti menyusun instrument yang akan digunakan untuk menilai media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen disusun dengan memperhatikan beberapa aspek penilaian dan indikator. Selanjutnya peneliti membuat rubrik penilaian sehingga validator dapat menilai media pembelajaran yang dikembangkan dengan mudah.

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Produksi media video animasi berbasis *powtoon*

b. Uji Validitas Media Pembelajaran

Setelah tahap pembuatan media selesai tahap selanjutnya adalah tahap validasi media pembelajaran. Uji validitas dilakukan oleh tim ahli yang terdiri dari tiga orang dosen yang masing-masing sebagai ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. seorang guru mata pelajaran. Uji validitas dilakukan untuk menguji layak atau tidaknya aplikasi sebagai media pembelajaran. Uji validitas dilakukan dengan memberikan angket validasi kepada validator.

b. Revisi Hasil Uji Validitas

Setelah mendapat nilai dari tim penilai, proses yang dilakukan selanjutnya adalah merevisi produk media yang dikembangkan. Revisi produk media ini dilakukan setelah mendapat kritik dan saran dari tim validator.

### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

a. Tahap Implementasi

Dilakukan dengan cara menampilkan media video animasi didepan kelas kepada 14 peserta didik kelas IV SDN 09 Mattekko. Siswa diminta untuk memperhatikan media video animasi yang ditampilkan di depan kelas. Penyebaran Pemaparan media video animasi dilakukan dengan menggunakan LCD yang kemudian di ditonton oleh siswa dan guru.

b. Uji Praktikalitas Media Pembelajaran

Setelah siswa dan guru menggunakan media video animasi berbasis

*powtoon* kemudian dilakukan uji praktikalitas dengan meminta respon siswa dan respon guru dengan mengisi angket uji praktikalitas yang diberikan.

#### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi ini terdiri dari dua jenis evaluasi yakni evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan diakhir tahapan model pengembangan ADDIE. Sedangkan evaluasi sumatif akan dilakukan diakhir pengembangan media pembelajaran setelah melakukan uji validitas dan uji praktikalitas.

### **E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

#### 1. Teknik Pengumpulan Data

##### a. Observasi

Peneliti mengamati proses pembelajaran dan mengumpulkan data mengenai segala sesuatu yang terjadi pada proses pembelajaran baik terjadi pada siswa, maupun situasi dalam kelas.

##### b. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara terhadap guru disekolah yang menjadi objek penelitian, dari hasil wawancara tersebut akan memperoleh informasi berkaitan dengan masalah peserta didik mengenai kurangnya pemahaman siswa dalam memahami materi pembelajaran. Sehingga hasil wawancara dapat memperkuat bahwa pengembangan media video animasi berbasis *powtoon* pada materi daur hidup hewan yang sangat dibutuhkan.



### c. Angket

Angket dilakukan untuk mengukur tingkat kepraktisan suatu media pembelajaran menggunakan teks dalam bentuk pernyataan tentang berapa baik dan menariknya media video animasi. Adapun angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar validasi produk yang telah dihasilkan pada tahap perancangan yang divalidasi oleh validator ahli yang kompeten untuk menilai produk menelaah lembar kerja peserta didik tersebut untuk memberikan masukan dan saran berkaitan dengan isi lembar kerja peserta didik yang nantinya akan digunakan sebagai patokan revisi perbaikan dan penyempurnaan produk dan digunakan dalam lembar uji praktikalitas pendidik dan peserta didik.

### d. Dokumentasi

Berdasarkan kepentingan penelitian peneliti membutuhkan dokumen sebagai bukti otentik dan juga menjadi pendukung suatu kebenaran. Sebagai pelengkap dalam pengumpulan data maka penulis menggunakan data dari sumber-sumber yang memberikan informasi terkait dengan permasalahan yang dikaji.

## 2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari lembar validasi media oleh ahli materi, lembar validasi media oleh ahli media, lembar angket respon media oleh guru, lembar angket respon media oleh peserta didik. Instrumen-instrumen tersebut digunakan untuk membuktikan kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran.

## F. Teknik Analisis Data

Analisis data dapat dikatakan sebagai salah satu bentuk pengelolaan pemrosesan dari seluruh data responden yang telah terkumpulkan. Data yang telah diperoleh dari hasil penelitian akan dianalisis melalui teknik analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

### 1. Analisis deskriptif kualitatif

Pada analisis data kualitatif ini penulis menggunakan penelitian yang bersifat eksploratif. Penelitian kualitatif yang bersifat *eksploratif* adalah penelitian yang dikembangkan berdasarkan pertanyaan-pertanyaan terbuka. Pada penelitian ini pengumpulan data yang digunakan penulis adalah observasi dan wawancara yang dilakukan langsung pada sekolah terkait.

### 2. Analisis deskriptif kuantitatif

Data hasil penilaian terhadap media yang dilakukan para ahli dan peserta didik akan diolah menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Penilaian dilakukan dengan menggunakan angket validasi, kepraktisan dan keefektifan, yang berisi pernyataan mengenai media yang dikembangkan. Data yang disajikan berupa angka yang diperoleh dari angket validasi para ahli, akan diukur menggunakan *rating scale*. *Rating scale* digunakan untuk mendapatkan data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif.<sup>26</sup>

Data yang berbentuk kata atau simbol akan dianalisis secara logis dan bermakna. Sedangkan data validitas dan kepraktisan akan dianalisis menggunakan rumus persentasi. Rumus persentase dapat dilihat dibawa ini:

<sup>26</sup> Muhson Ali, "Teknik Analisis Kuantitatif," *Makalah Teknik Analisis II*, 2006, 1-7, <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132232818/pendidikan/Analisis+Kuantitatif.pdf>.

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_{10}} \times 100\%$$

Keterangan:

$p$  = presentase yang dicari

$\sum X$  = total jawaban responden dalam 1 item

$\sum X_{10}$  = jumlah jawaban tertinggi dalam 1 item

100 = bilangan konstan.<sup>27</sup>

Menganalisis hasil penilaian validator terhadap lembar validasi media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti. Media pembelajaran tersebut dikatakan valid jika para validator menyatakan bahwa perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan tersebut baik atau sangat baik dengan skala penilaian seperti yang ditunjukkan pada tabel dibawa ini:

**Tabel 3.1** Kriteria Kevalidan <sup>28</sup>

<b>Presentase %</b>	<b>Kategori kevalidan</b>
$81 \leq P < 100$	Sangat valid
$61 \leq P < 80$	Valid
$41 \leq P < 60$	Cukup valid
$21 \leq P < 40$	Kurang valid
$0 \leq P < 20$	Tidak valid

Teknik analisis data praktikalitas yaitu dari hasil tabulasi oleh pendidik dan peserta didik yang kemudian dicari persentasenya dengan rumus:

<sup>27</sup> M Syahrani Jailani, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif" 1 (2023): 1-9.

<sup>28</sup> Zakirman Zakirman and Hidayati Hidayati, "Praktikalitas Media Video Dan Animasi Dalam Pembelajaran Fisika Di SMP," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 6, no. 1 (2017): 85-93, doi:10.24042/jpifalbiruni.v6i1.592.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Adapun lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

**Tabel 3.2** Kriteria Uji Praktikalitas Produk.<sup>29</sup>

<b>Interval</b>	<b>Kriteria</b>
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

<sup>29</sup> Zakirman and Hidayati, "Praktikalitas Media Video Dan Animasi Dalam Pembelajaran Fisika Di SMP."

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi daur hidup hewan kelas IV SD Negeri 09 Mattekko. Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang mengacu pada model pengembangan ADDIE yaitu melakukan Analisis (*analyze*), Desain (*design*), Pengembangan (*development*), Implementasi (*implementation*), dan Evaluasi (*evaluation*).

##### 1. Tahap *Analisis*

Tahap analisis merupakan langkah pertama yang dilakukan dalam penelitian pengembangan model ADDIE ini. Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan yakni analisis kebutuhan dan kurikulum.

##### a) Analisis Kebutuhan

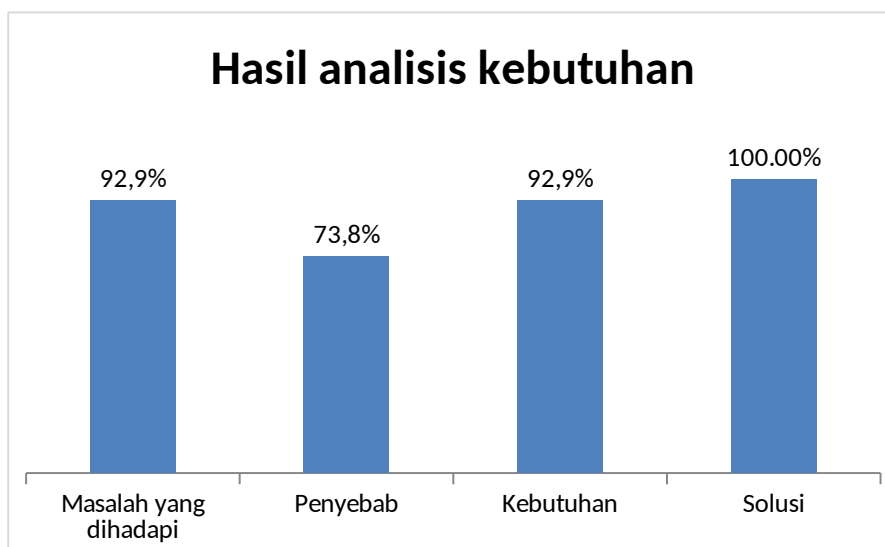
Dalam hal ini hasil analisis kebutuhan didapatkan dengan melakukan wawancara guru (wali kelas IV SDN 09 Mattekko) dan pembagian angket kepada peserta didik dalam menganalisis penggunaan media pembelajaran pada materi daur hidup hewan. Adapun hasil wawancara analisis kebutuhan yaitu sebagai berikut :

Berdasarkan hasil wawancara analisis kebutuhan dengan Ibu Rahmatia S.Pd. peneliti memperoleh informasi bahwa di SDN Mattekko sudah diterapkan kurikulum 2013 selain itu guru Ilmu Pengetahuan Alam mengajarkan materi secara teoritis sehingga menyebabkan kejenuhan terhadap

siswa saat mengikuti proses pembelajaran selain itu guru masih menggunakan media gambar dalam menjelaskan materi pembelajaran karena di sekolah tersebut hanya menyediakan media gambar. Kemudian Ibu Rahmatia mengatakan bahwa penggunaan media yang menarik dapat membuat siswa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran namun belum pernah digunakan media elektronik berupa media video animasi. Hal tersebut dikarenakan ketersediaan media elektronik (video animasi) yang belum ada dan pembuatan media video animasi untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan belum pernah dilakukan oleh guru Ilmu Pengetahuan Alam dan di sekolah belum tersedia media video animasi untuk digunakan.

Kemudian Ibu Rahmatia mengatakan bahwa penggunaan media video animasi sangat dibutuhkan dalam pembelajaran karena dapat memudahkan guru dalam menerapkan materi dan membantu siswa dalam memahami materi, dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran terutama pada materi daur hidup hewan, dengan adanya media video animasi sebagai salah satu media pembelajaran sangat cocok digunakan pada materi daur hidup hewan dikarenakan susunan materi yang sistematis dan memiliki tampilan yang dapat menarik perhatian sehingga dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memilih mengembangkan media video animasi berbasis *powtoon* pada materi daur hidup hewan.

Adapun hasil angket analisis kebutuhan peserta didik yaitu sebagai berikut :



**Gambar 4.1** : Diagram hasil analisis kebutuhan

Berdasarkan hasil tabulasi analisis kebutuhan siswa pada gambar diagram 4.1 terlihat bahwa pada aspek penyebab kesulitan siswa dalam belajar diperoleh nilai 73,8% karena media pembelajaran yang digunakan tidak menarik bagi siswa dan media yang digunakan tidak disertai gambar-gambar yang bervariasi, pada aspek masalah yang dihadapi siswa dan kebutuhan akan media dalam proses pembelajaran memperoleh nilai 92,9% karena dalam proses pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan sulit dipahami sehingga siswa tidak tertarik untuk belajar sehingga siswa sulit memahami materi daur hidup hewan yang diajarkan dan media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran, pada aspek solusi penggunaan media video animasi diperoleh nilai 100% karena siswa lebih menyukai media pembelajaran yang menarik seperti dalam bentuk video animasi pada materi daur hidup hewan sehingga dengan adanya media video animasi siswa dapat belajar dengan mudah dan lebih semangat untuk belajar.

## 2. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum digunakan untuk mengetahui kurikulum apa yang digunakan di sekolah, mengetahui kompetensi inti, kompetensi dasar dan materi- materi apa saja yang terdapat dalam pembelajaran IPA yang dapat dijadikan bahan materi untuk pembuatan media video animasi berbasis *powtoon*.

Setelah melakukan analisis kurikulum diperoleh bahwa SDN 09 Mattekko kompetensi inti dan kompetensi dasar materi daur hidup hewan sebagai berikut:

Kompetensi Inti :

- a) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
- b) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar :

- a) Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada dilingkungan sekitar.
- b) Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitar.



### 3. Tahap Perancangan (*Design*)

Langkah yang dilakukan setelah mengetahui hasil tabulasi pada tahap analisis adalah tahap perancangan. Pada tahap ini, peneliti melakukan beberapa kegiatan yakni pengumpulan data, membuat rancangan media video animasi, dan perancangan instrument.

#### a. Penentuan gambar, animasi, dan *background*

Pada tahap ini dilakukan untuk menentukan gambar, karakter animasi, *background* dan fitur-fitur, yang akan digunakan pada pembuatan video animasi melalui aplikasi *powtoon* agar media video animasi mudah untuk dikembangkan

#### b. Pengumpulan referensi

Sebelum merancang media video animasi peneliti melakukan pengkajian terhadap materi yang akan dijadikan sebagai bahan materi pada media video animasi. Materi yang dikaji melalui beberapa referensi yang berkaitan dengan materi Daur Hidup Hewan peneliti juga menganalisis kompetensi dasar, kompetensi inti dan tujuan pembelajaran pada materi daur hidup hewan melalui media video animasi yang dihasilkan sesuai dengan standar pencapaian kompetensi siswa. Berikut beberapa referensi sebagai acuan dalam penyusunan media video animasi:

1. Deliviana, Aplikasi *powtoon* sebagai media pembelajaran: manfaat dan problematikanya.(2017)
2. Sri Harmi, Ilmu Pengetahuan Alam kelas IV, (Solo: PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2015), hlm. 70.

3. Buku siswa kelas IV Tema 6 Siklus hidup.

4. Tahap Pengembangan ( *Development* )

Tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan produk. Pada tahap ini media pembelajaran dikembangkan sesuai dengan tahap desain. Kemudian melakukan uji validitas terhadap media pembelajaran yang dikembangkan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun langkah- langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1) Tahap produksi media video animasi berbasis *powtoon*

a. Praproduksi media video animasi berbasis *powtoon*

Tahap ini terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut.

1. Mempersiapkan bahan-bahan yang akan digunakan untuk membuat video animasi pembelajaran
2. Mempersiapkan komputer/laptop yang sudah terinstall *browser* internet.
3. Aplikasi *online powton* atau *web powtoon*
4. Koneksi untuk menyambungkan ke internet.

b. Produksi media video animasi berbasis *powtoon*

Setelah semua bahan sudah siap maka tahap selanjutnya adalah memproduksi media video animasi pembelajaran berbasis *powtoon*. Persiapan dimulai dengan mengkoneksikan komputer dengan internet kemudian masuk di web resminya *powtoon* ([www.powtoon.com](http://www.powtoon.com)) kemudian dilanjutkan *software* pendukung untuk menambah tampilan lebih menarik.

Pada tahap ini mulai dilakukan produksi dengan berpedoman pada naskah

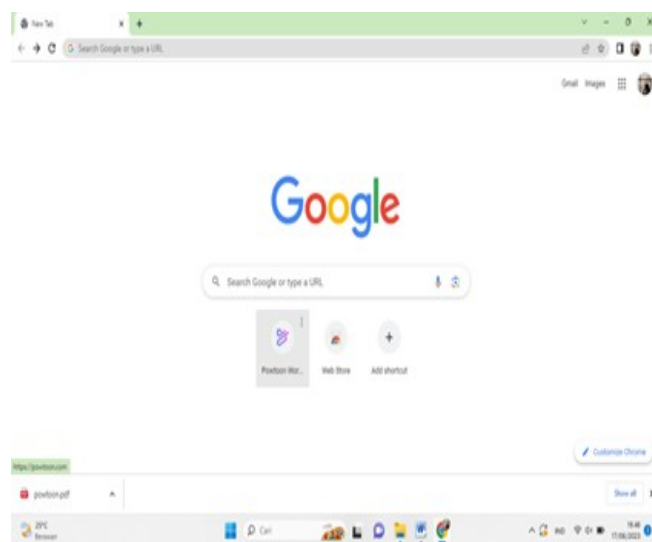
media video animasi pembelajaran yang sudah jadi. Pembuatan di mulai dengan membuka *website powtoon* maka akan muncul menu utama , kemudian memilih *template* yang akan digunakan , memilih *background* yang sudah tersedia di *powtoon* setelah memasukkan teks setelah itu mengubah warna teks pada *powtoon* kemudian memasukkan karakter animasi kartun sesuai dengan karakter tokoh pada materi yang ada pada bagian kiri *template powtoon*. Properti dan *setting background* di sesuaikan dengan materi yang dibahas. Setelah tokoh, properti, dan *background* selesai dipilih langkah selanjutnya adalah menganimasikan gambar yang telah dibuat tadi mengikuti alur materi. Tahap selanjutnya adalah melakukan pengisian suara untuk tiap karakter mengikuti naskah menggunakan *software audacity*. *Audacity* memudahkan dalam pengisian suara. Setelah suara semuanya terkumpul, dan merendernya untuk menjadi file mp3. File yang sudah jadi tersebut di upload ke *template powtoon* di sesuaikan dengan dialog yang dilakukan. Ketika animasi mentah telah selesai, langkah selanjutnya adalah mengekspor animasi ke dalam format animasi video agar dapat dibaca oleh *windows*.

Langkah-langkah di atas diterapkan untuk setiap *scene* sesuai naskah. Potongan-potongan video animasi yang telah jadi lalu digabung dan dikombinasikan dengan *backsound* serta efek suara. Pada tahap ini pula dilakukan *editing* dan koreksi terhadap video animasi agar menjadi video animasi pembelajaran yang utuh.

Adapun tahap produksinya dapat dilihat pada gambar dibawa ini:

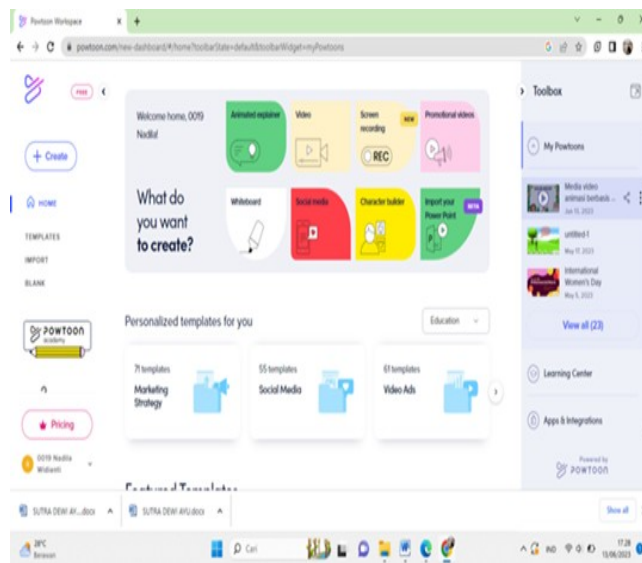
- a. Pembuatan media audio visual aplikasi yang digunakan yaitu aplikasi

*powtoon* yang dapat di unggah pada *playstor* atau di buka melalui *web brousure*. Membuka aplikasi *web browser*, kemudian kunjungi alamat: [www.Powtoon.com](http://www.Powtoon.com)



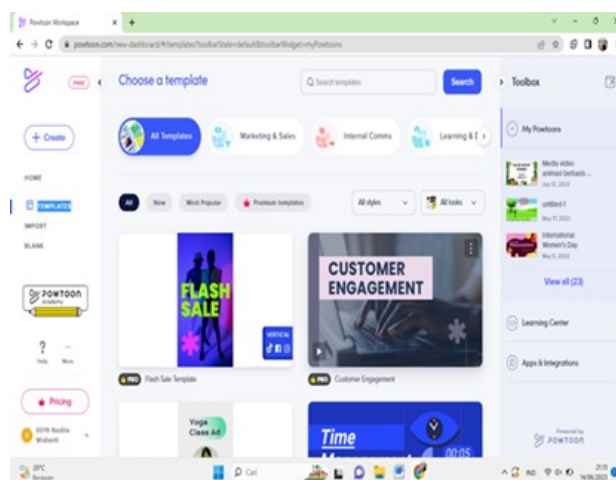
**Gambar 4.2** Tampilan *Web Browser Google*

- b. Setelah selesai mengunduh aplikasi *powtoon* kita dapat menggunakan aplikasi tersebut melalui *handphone* atau laptop. pertama klik *web powtoon* maka akan ditampilkan menu utama *powtoon*.



**Gambar 4.3** Tampilan Awal pada Powtoon

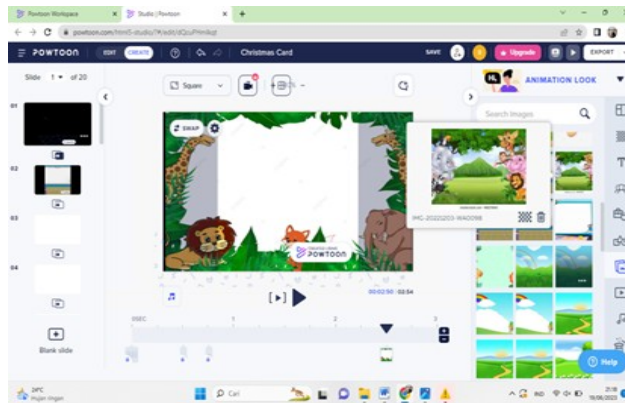
- c. Setelah selesai di klik kita bisa melakukan pemilihan template *powtoon* yang berada di bagian seblah kiri *powtoon*.



**Gambar 4.4** : Tampilan Template Powtoon

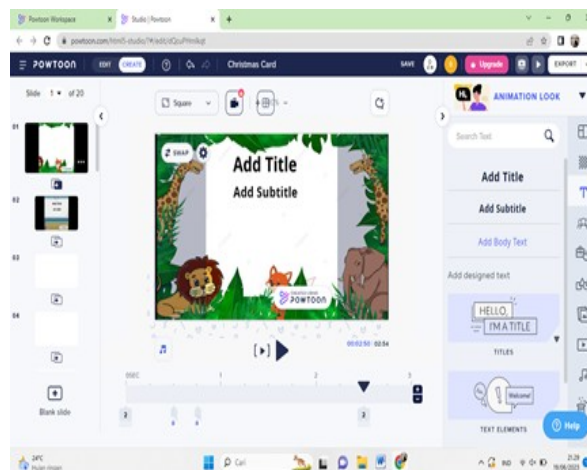
- d. Setelah pemilihan template selesai kemudian menambahkan *background* pada *powtoon*. Properti dan *setting background* di sesuaikan dengan materi yang dibahas. Dengan cara mengklik bagian *background* yang berada di seblah kanan *powtoon*

kemudian akan di tampilkan berapa pilihan *background* yang sudah disediakan.



**Gambar 4.5:** Tampilann *Background Powtoon*

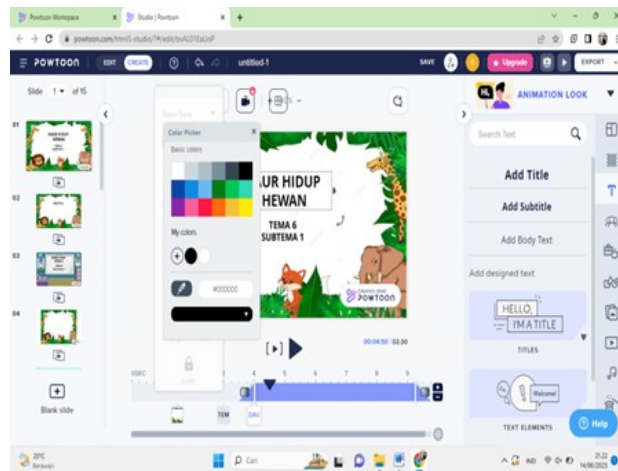
- e. Tahap selanjutnya yaitu memasukkan teks atau tulisan pada *powtoon* yaitu dengan mengklik bagian pilihan teks yang berada di bagian kanan atas, maka akan ditampilkan beberapa pilihan bentuk teks yang menarik.



**Gambar 4.6:** Tampilan Teks pada *Powtoon*

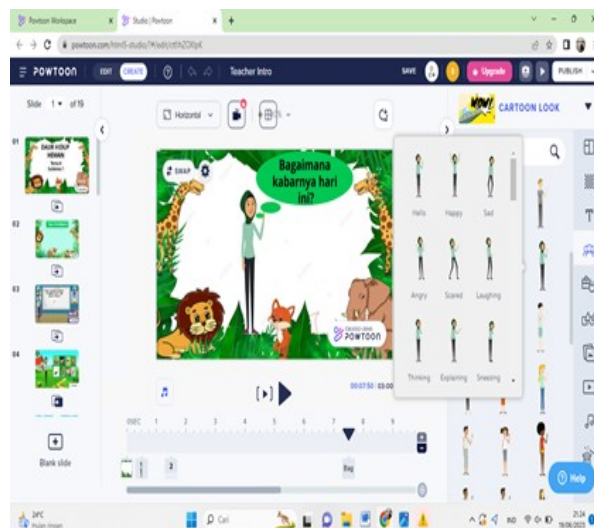
- f. Kemudian untuk menambahkan warna atau mengubah warna teks kita perlu mengklik bagian lingkaran yang ada di sebelah atas teks sehingga akan memunculkan beberapa pilihan warna

pada teks.



**Gambar 4.7:** Tampilan Fitur Warna pada *Powtoon*

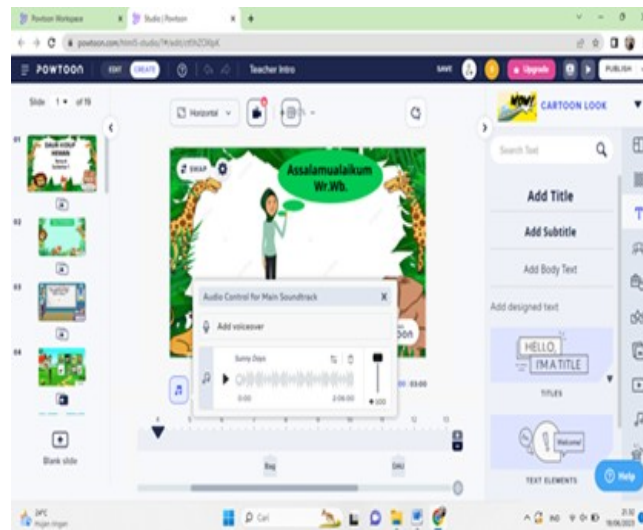
- g. Untuk menambahkan karakter animasi kita perlu mengklik bagian pemilihan karakter animasi yang berada di sebelah kanan setelah itu akan ditampilkan beberapa karakter animasi yang akan digunakan.



**Gambar 4.8:** Tampilan Fitur Animasi Kartun *Powtoon*

- h. Setelah semuanya dimasukkan maka tahap selanjutnya adalah melakukan pengisian suara untuk tiap karakter mengikuti

naskah menggunakan *software Audacity*. *Audacity* memudahkan dalam pengisian suara dan pengeditan suara melalui *tooleffect* yang dapat mengganti suara sesuai dengan karakter tokoh.



**Gambar 4.9** Tampilan Penambahan Audio pada *Powtoon*

## 2) Tahap Validasi Media Video Animasi

Tahap selanjutnya setelah pembuatan produk adalah tahap validasi produk oleh validator. Tahap validasi ini dilakukan pada bulan Mei 2023. Validasi dilakukan oleh validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Validator ahli media menilai beberapa aspek yakni aspek tampilan, kesesuaian isi dan kelayakan penyajian, validator ahli materi menilai aspek kelayakan isi, aspek penyajian dan penilaian kontekstual, sedangkan ahli bahasa menilai aspek kelugasn, komunikataif, penggunaan kaidah bahasa,dan penggunaan ejaan.. Hasil dari tahap validasi ini dijadikan acuan untuk merevisi media pembelajaran agar layak digunakan.

Adapun nama-nama validator yang memvalidasi media video



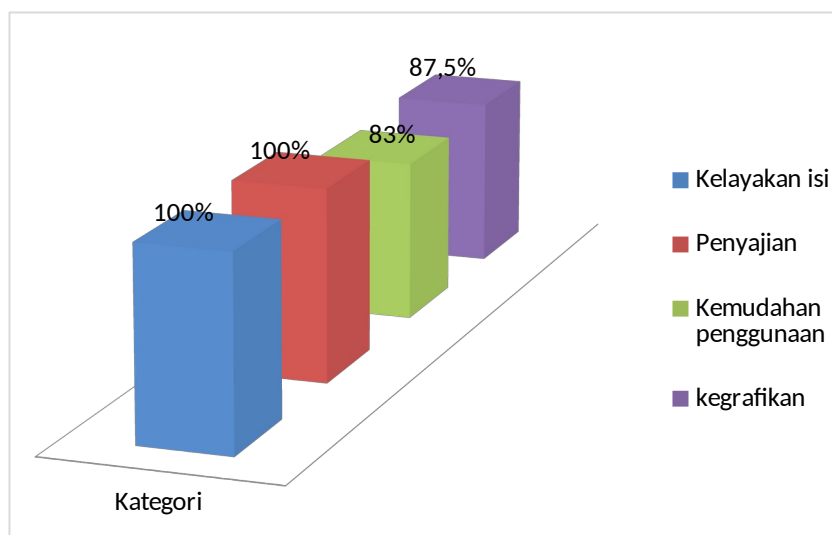
animasi yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.1** Nama-Nama Validator

No	Nama	Pekerjaan	Ahli Pakar
1.	Dr,Hj. Salmilah,S.Pd.,M.Pd.	Dosen IAIN Palopo	Media
2.	Bungawati,S.Pd.,M.Pd.	Dosen IAIN Palopo	Materi
3.	Sukmawati,S.Pd.,M.Pd.	Dosen IAIN Palopo	Bahasa

Pada tahap ini masukan dari setiap validator digunakan sebagai acuan dalam merevisi media pembelajaran yang dikembangkan serta pengecekan kembali dalam produk yang dirancang mulai dari pengetikan, tata letak gambar, penggunaan kata yang sesuai dengan KBBI. Adapun hasil validasi oleh setiap validator dijabarkan sebagai berikut:

a. Validasi Ahli Media



**Gambar 4.10:** Diagram Data Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi media yang dilakukan pada aspek kelayakan isi bahwa isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kemampuan

peserta didik sehingga diperoleh persentase 100% kategori sangat valid, pada aspek penyajian bahwa kejelasan penyajian dan uraian materi disusun dengan baik, kesesuaian penyajian materi dengan media video animasi sehingga diperoleh persentase 100% kategori sangat valid, pada aspek kemudahan penggunaan bahwa media video animasi mudah dioperasikan menggunakan PC/laptop dan android, kemudahan pencarian halaman web media video animasi melalui link youtube, kemudahan penggunaan media video animasi digunakan dalam proses pembelajaran karena bisa di ditampilkan melalui LCD sehingga diperoleh persentase 87,5% kategori sangat valid, pada aspek kegrafikan bahwa tampilan pada media video animasi menarik perhatian siswa untuk mempelajari media video animasi, kombinasi gambar dan warna pada media video animasi memiliki daya tarik siswa, pemilihan gambar dalam setiap slide, dan konsistensi animasi sehingga diperoleh persentase 83% kategori sangat valid.

Berdasarkan hasil validasi media, terdapat beberapa bagian dari media pembelajaran yang perlu di perbaiki. Adapun bagian yang perlu diperbaiki adalah sebagai berikut:

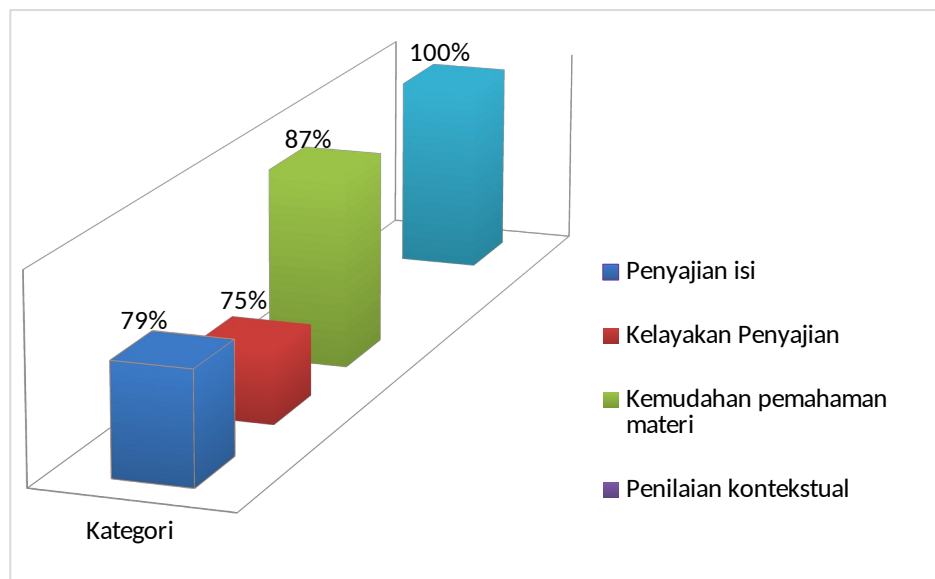
**Tabel 4.2** Daftar Gambar Bagian Media yang Diperbaiki Berdasarkan

Validasi Media

<b>Sebelum Revisi</b>	<b>Setelah revisi</b>
-----------------------	-----------------------

 <p><b>Tanpa Metamorfosis</b></p> <p>Pada daur hidup hewan hanya mengalami perubahan ukuran tubuh, namun tidak mengalami perubahan bentuk.</p>	 <p><b>Tanpa Metamorfosis</b></p> <p>Pada daur hidup, hewan hanya mengalami perubahan ukuran tubuh, namun tidak mengalami perubahan bentuk.</p>
 <p>Berdasarkan perubahan bentuk tubuhnya daur hidup hewan dibedakan menjadi dua yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 Dengan Metamorfosis</li> <li>2 Tanpa Metamorfosis</li> </ol>	 <p>1 Dengan metamorfosis</p> <p>2 Tanpa metamorfosis</p>
<p><b>Ket.</b> Tampilan <i>background</i> yang tidak sesuai.</p>	<p><b>Ket.</b> Tampilan <i>background</i> yang sesuai.</p>

### b. Hasil Validasi Ahli Materi




**Gambar 4.11** Diagram Data Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi penilaian ahli materi yang dilakukan bahwa pada aspek kelayakan penyajian materi yang disajikan dalam *media video animasi* sesuai dengan tujuan pembelajaran, keakuratan konsep, isi media, serta contoh yang disajikan mendorong siswa untuk memahami materi lebih mudah sehingga diperoleh persentase 100% kategori sangat valid, pada aspek kelayakan penyajian bahwa penyajian materi bersifat interaktif dan menarik, materi yang disajikan kemampuan memahami dan menerapkan konsep yang berkaitan dengan materi, terdapat kunci jawaban yang mengantarkan siswa pada pencapaian pemahaman, kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik, materi yang disajikan mencerminkan kesatuan tema, rangkuman yang disajikan memudahkan peserta didik memahami keseluruhan isi materi sehingga diperoleh persentase 75% kategori valid. Pada aspek kemudahan pemahaman materi, rangkuman yang disajikan memudahkan

peserta didik memahami keseluruhan isi materi sehingga diperoleh persentase 87% kategori sangat valid, pada aspek penilaian kontekstual bahwa keterkaitan antara materi yang disajikan dengan situasi dunia nyata, materi yang disajikan mampu mendorong siswa untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga diperoleh persentase 87% kategori sangat valid.

Berdasarkan hasil validasi materi, terdapat beberapa bagian dari media pembelajaran yang perlu di perbaiki. Adapun bagian yang perlu diperbaiki adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.3** Daftar Gambar Bagian Media yang Diperbaiki Berdasarkan Validasi Ahli Materi

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
<p><b>Ket .</b> Belum ada materi tentang metamorfosis dan contohnya yang ditampilkan</p>	
	<p><b>Ket.</b> Menambahkan materi</p>

---

metamorfosis dan contohnya.

**Ket.** Belum ada Tujuan Pembelajaran yang ditampilkan.



**Ket.** Menambahkan tujuan pembelajaran.

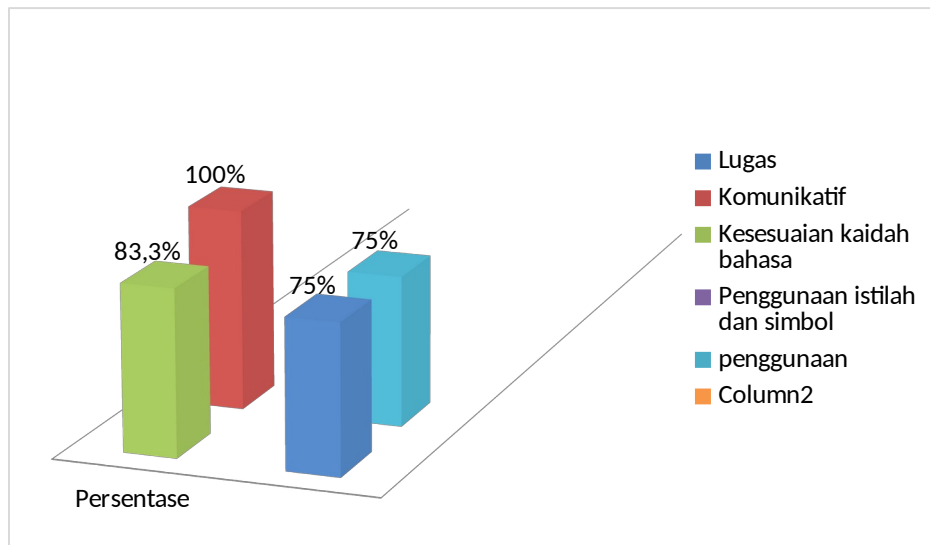
**Ket.** Belum ada kesimpulan materi yang ditampilkan.



**Ket.** Menambahkan Kesimpulan

---

### c. Validasi Ahli Bahasa



**Gambar 4.12** Diagram: Hasil Validasi Ahli Bahasa

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa, terdapat beberapa bagian dari media pembelajaran yang perlu di perbaiki. Adapun bagian yang perlu diperbaiki adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.4** Daftar Gambar Bagian Media yang Diperbaiki Berdasarkan Validasi Ahli Bahasa





**Ket.** Penggunaan tanda baca yang tidak sesuai.



**Ket.** Penggunaan tanda baca yang sesuai.

Setelah mendapatkan penilaian dari para ahli langkah selanjutnya adalah melakukan revisi produk yang dikembangkan. Adapun revisi dari para ahli dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.5** Revisi Media Berdasarkan Hasil Validasi Para Ahli

No	Validator	Saran
1.	Ahli media Dr.Hj,Salmilah,S.Pd.,M,Pd.	b) Perbaiki latar belakang agar tidak mempengaruhi fokus materi c) Tambahkan kata pembuka dan penutup
2.	Ahli Materi Bungawati,S.Pd.,M.Pd.	a) Tambahkan penjelasan tentang metamorfosis dan contohnya. b) Tambahkan tujuan pembelajaran c) Isi suara pada bagian jenis-jenis metamorfosis. d) Tambahkan kesimpulan
3.	Ahli Bahasa Sukmawati S.Pd.,M.Pd.	a) Gunakan tanda baca yang sesuai

### 3. Hasil Validasi Angket Uji Praktikalitas

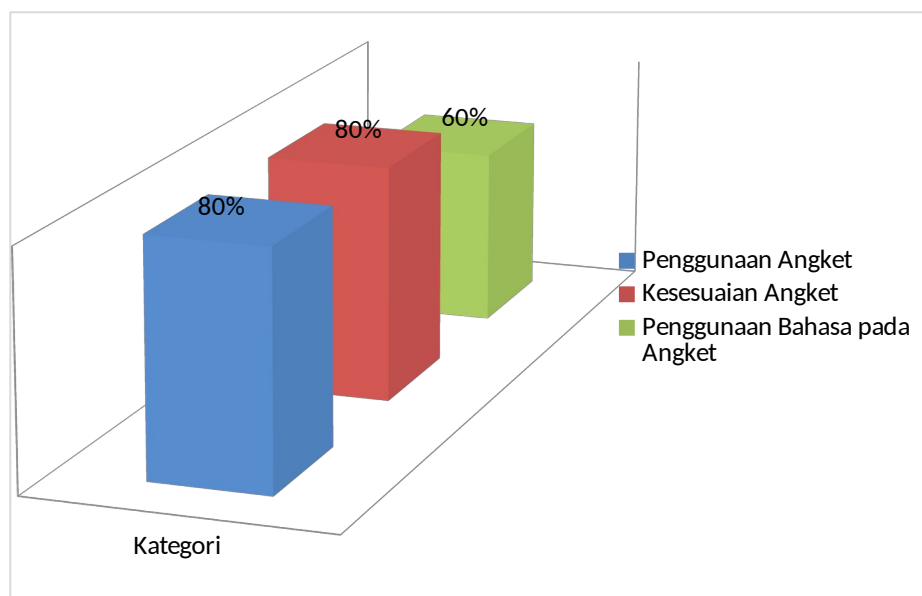
Angket uji praktikalitas sebelum digunakan untuk menilai praktis atau tidaknya media pembelajaran terlebih dahulu dilakukan validasi angket uji



praktikalitas. Uji validitasi ini dilakukan oleh validator ahli yaitu :

**Tabel 4.6** Nama Validator Angket Praktikalitas

No	Nama	Pekerjaan
1.	Bungawati, S.Pd., M.Pd.	Dosen IPA IAIN Palopo



**Gambar 4.13:**Diagram Data Hasil Validasi Angket Praktikalitas

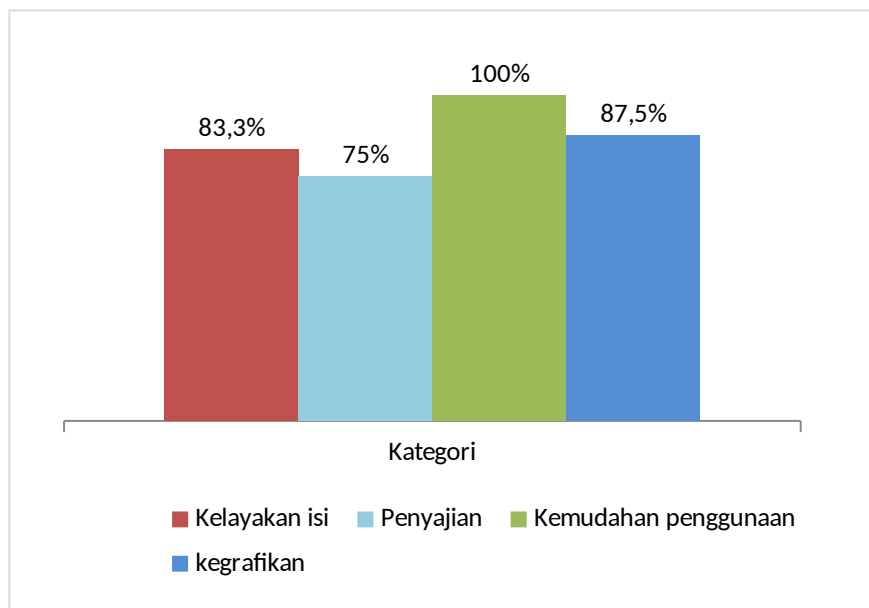
Berdasarkan hasil validasi angket praktikalitas yang dilakukan oleh 1 validator diperoleh bahwa pada aspek penggunaan angket diperoleh persentase 80% kategori valid, pada aspek kesesuaian isi angket diperoleh persentase 80% dengan kategori valid, sedangkan aspek penggunaan bahasa diperoleh persentase 60% dengan kategori cukup valid. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 73% dengan kategori valid. Saya suka belajar menggunakan media video animasi yang disajikan karna penggunaannya sangat mudah siswa tertarik menggunakan media video

animasi dalam pembelajaran karena penggunaannya sederhana. Pada aspek kemudah memahami materi melalui media video animasi, media video animasi ini dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri, siswa lebih cepat memahami materi menggunakan media video animasi, media video animasi dapat meningkatkan perhatian saya untuk belajar, media video animasi dapat digunakan untuk belajar secara mandiri, media video animasi dapat membantu saya untuk meningkatkan aktivitas belajar di dalam kelas maupun diluar kelas, media video animasi menarik perhatian saya dalam proses pembelajaran.

#### **5. Tahap Implementasi (*Implementation*)**

Setelah produk dinyatakan valid pada tahap uji validitas, tahap selanjutnya adalah melakukan kegiatan uji coba kepada siswa siswi SDN 09 Mattekko Kelas IV yang berjumlah 14 siswa. Kegiatan uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini diujikan secara luring. Adapun hasil uji praktikalitas disajikan pada diagram batang dibawa ini:

1). Uji praktikalitas dari Guru Kelas IV



**Gambar Diagram 4.13 :** Data Hasil Uji Praktikalitas Guru

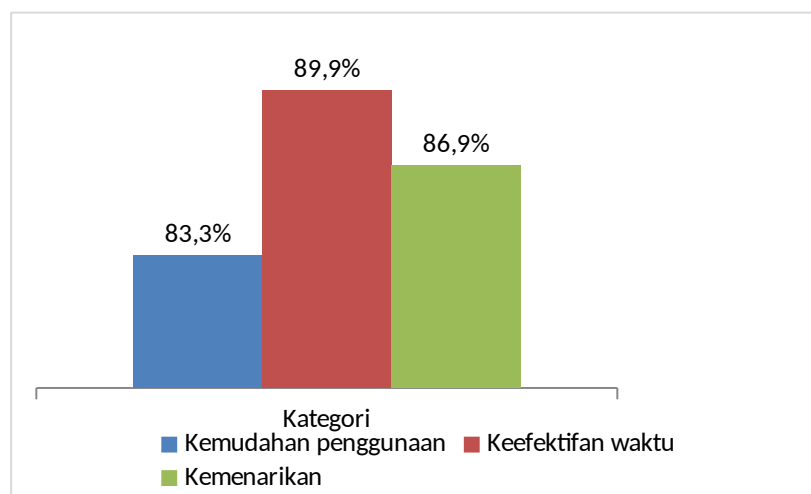
Berdasarkan hasil uji praktikalitas oleh guru kelas IV SDN 09 Mattekko dalam diagram tersebut, bahwa pada aspek penyajian Isi diperoleh nilai 83,3% karena materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran, Isi Materi sesuai dengan pemampuanan peserta didik sehingga diperoleh persentase. Pada aspek penyajian diperoleh 75% karena kejelasan penyajian dan uraian materi disusun dengan baik, kesesuaian materi yang disajikan dalam media video animasi, kesesuaian penyajian materi dengan media video animasi. Pada aspek kemudahan penggunaan diperoleh nilai 100% karena media video animasi mudah dioperasikan menggunakan PC/laptop dan anroid, memudahkan Pencarian halaman web media video animasi melalui link you tube, media video animasi mudah digunakan dalam proses pembelajaran karena bisa ditampilkan melalui LCD. Pada aspek kegrafikan diperoleh nilai 87,5% karena tampilan pada media video animasi menarik perhatian siswa untuk untuk belajar, kombinasi gambar dan warna pada media video animasi

memiliki daya tarik terhadap siswa.

## 2). Uji Praktikalitas Peserta Didik

Hasil uji praktikalitas atau uji coba produk secara terbatas kepada 14 orang peserta didik dapat dilihat pada diagram batang berikut ini:

**Gambar 4.14 :** Diagram Data Hasil Uji Praktikalitas Peserta Didik



Berdasarkan hasil uji praktikalitas oleh siswa kelas IV SDN 09 Mattekko dalam diagram tersebut, bahwa pada aspek kemudahan penggunaan media video animasi memperoleh nilai 83,3% kategori sangat praktis karena siswa lebih menyukai belajar menggunakan media video animasi yang disajikan karna penggunaannya sangat mudah, siswa lebih tertarik menggunakan media video animasi dalam pembelajaran karena penggunaannya sederhana, siswa lebih mudah memahami materi melalui media video animasi dan media video animasi ini dapat membantu ssiwa untuk belajar secara mandiri. Pada aspek kemenarikan media video animasi diperoleh nilai 86,9% karena siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan belajarnya, lebih cepat memahamai materi menggunakan media video animasi

media video animasi dapat meningkatkan perhatian saya untuk belajar, media video animasi menarik untuk digunakan sehingga saya dapat belajar dengan mudah, media video animasi dapat membantu saya untuk meningkatkan aktivitas belajar di dalam kelas maupun diluar kelas media video animasi sangat menarik untuk di tonton sehingga saya dapat tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

#### **6. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Tahap evaluasi dalam model ADDIE ada dua jenis evaluasi yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah pengembangan kali ini dilakukan diakhir dari setiap tahapan sedangkan evaluasi sumatif dilakukan diakhir pengembangan setelah tahap uji validitas dan uji praktikalitas. Adapun tahap evaluasi formatif yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

- a) Pada tahap analisis (*Analyze*) dilakukan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Setelah melakukan analisis kebutuhan dan kurikulum, selanjutnya peneliti melakukan evaluasi terhadap analisis kebutuhan dan kurikulum yang telah dilakukan dengan melihat kembali apakah data yang didapatkan sudah cukup untuk memenuhi informasi yang dibutuhkan oleh peneliti.
- b). Pada tahap desain (*Design*) dilakukan perancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan, pada tahap ini peneliti menentukan fitur-fitur yang digunakan untuk membuat media video animasi menggunakan *powtoon*. Selanjutnya peneliti melakukan evaluasi dengan cara melihat kembali apakah tidak ada kekeliruan pada *powtoon* yang akan digunakan. Pada

tahap ini juga peneliti membuat instrumen yang akan digunakan untuk menilai media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen yang dibuat divalidasi oleh validator ahli.

- c). Pada tahap pengembangan (*Development*) dilakukan pembuatan media video animasi berbasis *powtoon* sesuai dengan rancangan pada tahap desain. Selanjutnya peneliti melakukan evaluasi berupa uji validitas yang dilakukan oleh validator ahli media dan validator ahli materi
- d). Pada tahap implementasi (*Implementation*) dilakukan uji coba terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi yang dilakukan pada tahap ini berupa uji praktikalitas yang dilakukan terhadap 14 siswa dan 1 guru kelas IV SDN 09 Mattekko.

Tahap evaluasi sumatif dalam penelitian ini dilakukan setelah uji coba praktikalitas, yang dilakukan terhadap 14 peserta didik kelas IV SDN 09 Mattekko.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

1. Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SDN 09 Mattekko.

Berdasarkan prosedur pengembangan media video animasi yang berbasis *powtoon* pada materi daur hidup hewan kelas IV SD Negeri 09 Mattekko, yang dikembangkan peneliti, dilakukan dengan model pengembangan *ADDIE* Analisis (*Analyze*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*development*), Implementasi atau Uji coba (*implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Produk yang berhasil dikembangkan dalam pengembangan ini adalah media

video animasi berbasis *powtoon* yang mendukung pembelajaran materi daur hidup hewan. Dalam pengembangan media media video animasi berbasis *powtoon* ini terdapat materi yang disediakan yaitu materi daur hidup hewan, metamorfosis, contoh, evaluasi dan kesimpulan.

Dalam pengembangan media video animasi tersebut sesuai dengan teori yang dikatakan oleh Ernalida bahwa pengembangan media video animasi berbasis *powtoon* dapat memudahkan pendidik dalam membuat materi pelajaran yang terlihat menarik dan kreatif dan media video animasi juga dapat membuat siswa lebih semangat dalam menyimak materi yang disampaikan oleh guru karena media pembelajaran *powtoon* ini memiliki kelebihan yaitu banyaknya fitur animasi yang bermacam-macam serta efek yang membuat presentasi atau video pembelajaran terlihat menarik. Selain itu *time line* yang terdapat dalam *powtoon* juga dapat digunakan dengan mudah dibandingkan aplikasi-aplikasi lain yang sejenis dengannya.<sup>30</sup>

## 2. Validitas Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SDN 09 Matteko

Untuk mengetahui media video animasi berbasis *powtoon* tersebut valid, dilakukan uji validitas. Validasi ini dilakukan untuk menilai rancangan produk yang telah dikembangkan. Terdapat 3 uji validitas yang dilakukan yaitu uji validasi media, uji validasi materi dan uji validasi bahasa. Pada uji validasi media beberapa aspek yang dinilai yaitu aspek tampilan, aspek kesesuaian media dan aspek kelayakan penyajian. Pada uji validasi materi aspek yang

<sup>30</sup> Zulfah Anggita, "Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19," *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia* 7, no. 2 (2021): 44–52, doi:10.26618/konfiks.v7i2.4538.

dinilai adalah aspek penyajian isi, aspek kelayakan penyajiannya, dan aspek penilaian kontekstual. Sedangkan pada uji validasi bahasa aspek yang dinilai adalah aspek lugas, komunikatif, kesesuaian dengan kaidah bahasa, dan penggunaan istilah, simbol, dan ikon.

Berdasarkan pada data hasil uji validitas yang dilakukan oleh validator yaitu pada hasil validitas oleh validator ahli media diperoleh persentase sebesar 84% dengan kategori sangat valid. Hasil validator ahli materi diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 80% dengan kategori valid. Sedangkan hasil validator ahli bahasa diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 83,3% dengan kategori sangat valid, kemudian dengan penilaian umum dapat digunakan dengan revisi kecil.

Berdasarkan hasil kevalidan tersebut sejalan dengan teori yang dikatakan oleh Nieveen bahwa dalam aspek kevalidan dari suatu produk dalam uji validasi yang dilakukan kepada validator ahli, aspek kevalidan ini adalah salah satu dari kriteria kelayakan produk media yang dikembangkan. Media pembelajaran video animasi termasuk dalam kategori valid apabila materi dalam media video tersebut sesuai dengan karakteristik materi dan semua komponen yang ada dalam media video animasi yang saling terhubung secara konsisten dan jelas.<sup>31</sup>

### 3. Praktikalitas Video Animasi Berbasis *Powtoon* pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SDN 09 Mattekko

Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan,

<sup>31</sup> M. Jannah and J. Julianto, "Pengembangan Media Video Animasi Digestive System Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Kelas V," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6, no. 2 (2018): 124–34.



dilakukan uji praktikalitas. Uji praktikalitas dilakukan terhadap 14 siswa kelas IV dan 1 Guru kelas IV SDN 09 Mattekko. Pada uji praktikalitas peserta didik ada beberapa aspek yang dinilai yaitu aspek kemudahan penggunaan media video animasi, aspek efektifitas waktu, dan aspek kemenarikan media video animasi. Sedangkan aspek yang dinilai oleh guru yaitu aspek kelayakan media, aspek penyajian, aspek kemudahan, dan aspek kemenarikan.

Berdasarkan data hasil uji praktikalitas guru kelas IV SDN 09 Mattekko memperoleh rata-rata persentase se besar 86% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan hasil uji praktikalitas terhadap 14 siswa kelas IV SDN 09 Mattekko, media video animasi berbasis *powtoon* yang dikembangkan memperoleh rata-rata persentase sebesar 86.8% dengan kategori sangat praktis. Jadi dalam hal ini video animasi yang dihasilkan sudah memiliki kualitas sangat praktis sebagai media pembelajaran sehingga membuat siswa tertarik, berminat untuk mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi. Hal tersebut sesuai dengan teori yang dikatakan oleh Hamdani bahwa media video animasi dapat dinyatakan sangat praktis jika media pembelajaran tersebut mendapatkan respon positif dari pendidik dan peserta didik dan yang memiliki tampilan media menarik, mudah dan jelas untuk digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.<sup>32</sup>

<sup>32</sup> Dika Garsinia, Ratih Kusumawati, and Arie Wahyuni, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon Pada Materi SPLDV," *Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIM)* 3, no. 2 (2020): 44, doi:10.26740/jrpi.v3n2.p44-51.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Produk yang berhasil dikembangkan dalam pengembangan ini adalah media video animasi berbasis *powtoon* yang mendukung pembelajaran materi daur hidup hewan. Dalam media video animasi berbasis *powtoon* ini terdapat fitur yang telah disesuaikan dengan kebutuhan, yaitu fitur-fitur animasi, dan background dan media video animasi yang berisi tentang materi daur hidup hewan, evaluasi dan kesimpulan.
2. Berdasarkan pada data hasil uji validitas yang dilakukan oleh validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli bahasa. Hasil validitas oleh validator ahli media, diperoleh rata-rata persentase sebesar 84% dengan kategori sangat valid pada hasil validator ahli materi diperoleh rata-rata persentase 80% dengan kategori valid, sedangkan hasil validator ahli bahasa diperoleh rata-rata sebesar 83,3% dengan kategori sangat valid.
3. Berdasarkan data hasil uji praktikalitas guru kelas IV SDN 09 Mattekko memperoleh rata-rata persentase sebesar 86% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan hasil uji praktikalitas terhadap 14 siswa kelas IV SDN 09 Mattekko, media video animasi berbasis *powtoon* yang dikembangkan memperoleh rata-rata persentase sebesar 86.8% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran mendapat respon positif dari siswa dan guru.

## **B. Saran**

Beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan media video animasi berbasis *powtoon* pada materi daur hidup hewan kelas IV SDN 09 Mattekko adalah sebagai berikut:

1. Media video animasi yang dikembangkan hanya terbatas pada materi daur hidup hewan saja sehingga diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran IPA berbasis *powtoon* pada materi yang lain.
2. Perlu dilakukan uji keefektifan media pembelajaran IPA berbasis *powtoon* karena penelitian ini hanya sampai pada tahap uji praktikalitas saja.
3. Bagi peneliti di bidang pendidikan yang berminat melanjutkan penelitian ini, diharapkan agar lebih memperhatikan segala kekurangan dan keterbatasan peneliti, sehingga penelitian yang dilakukan betul-betul dapat menyempurnakan penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhson. "Teknik Analisis Kuantitatif." *Makalah Teknik Analisis II*, 2006, 1–7. <http://Staffnew.Uny.Ac.Id/Upload/132232818/Pendidikan/Analisis+Kuantitatif.Pdf>.
- Anggita, Zulfah. "Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19." *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia* 7, No. 2 (2021): 44–52. Doi:10.26618/Konfiks.V7i2.4538.
- Angrayni, Afrita. "Problematika Pendidikan Di Indonesia." *Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah IAIN Ambon* |2, 2019, 1–10.
- Febrianti, Felia. "Efektivitas Penggunaan Media Grafis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa* 2, No. 1 (2019): 667–77.
- Garsinia, Dika, Ratih Kusumawati, And Arie Wahyuni. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon Pada Materi SPLDV." *Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIPM)* 3, No. 2 (2020): 44. Doi:10.26740/JrpiPM.V3n2.P44-51.
- Hakim, Lukman. "Pemerataan Akses Pendidikan Bagi Rakyat Sesuai Dengan Amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional." *Edutech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2, No. 1 (2016): 53–64.
- Hartina, Siti. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas Viii Smp/Mts." *Skripsi UIN Raden Intan Lampung*, 2020, 30.
- Jailani, M Syahrani. "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif" 1 (2023): 1–9.
- Jannah, M., And J. Julianto. "Pengembangan Media Video Animasi Digestive System Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Kelas V." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6, No. 2 (2018): 124–34.
- Khuzaini, Nanang, And Rusgianto Heri Santosa. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Trigonometri Menggunakan Adobe Flash CS3 Untuk Siswa SMA." *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 3, No. 1 (2016): 88–99. Doi:10.21831/Jrpm.V3i1.9681.
- Maharsi, Sri. "Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi Terhadap Bidang Akuntansi Manajemen." *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan* 2, No. 2 (2000): 127–37. Doi:10.9744/Jak.2.2.Pp.127-137.

- Minah, Minah, And Ahmad Salman Farid. "Kreativitas Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di MAN 1 Mandailing Natal." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, No. 7 (2022): 2131–41. Doi:10.54371/Jiip.V5i7.687.
- Pangestu, Marta Dwi, And Achmad Ali Wafa. "Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon Pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebijakan Moneter Untuk Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Singosari." *Jurnal Pendidikan Ekonomi* 11, No. 1 (2018): 71–79. <https://dx.doi.org/10.17977/UM014v11i12018p071%0Ahttps://dx.doi.org/10.17977/UM014v11i12018p071%0Ahttp://journal2.um.ac.id/index.php/jpe/article/view/3129/1982>.
- Permana, Erwin Putera, And Desy Nourmavita. "Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Mendeskripsikan Daur Hidup Hewan Di Lingkungan Sekitar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar." *Jurnal PGSD* 10, No. 2 (2017): 79–85. Doi:10.33369/Pgsd.10.2.79-85.
- Ponza, Putu Jerry Radita, I Nyoman Jampel, And I Komang Sudarma. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* 6, No. 1 (2018): 9–19.
- Putriani, Gigih. "Peningkatan Upaya Pembelajaran Bina Diri Menggosok Gigi Melalui Media Video Animasi Pada Anak Tunagrahita Kategori Sedang Kelas IV SDLB Di SLB Negeri Pembina Yogyakarta." *Jurnal Widia Ortodidaktika* 6, No. 2 (2017): 208–19.
- Sukarini, Komang, And Ida Bagus Surya Manuaba. "Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar." *Jurnal Edutech Undiksha* 9, No. 1 (2021): 48–56. Doi:10.23887/Jeu.V9i1.32347.
- Sunandar, Berlian. "Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Viii Di Smp Qur'an Nurul Huda Pesawaran." *Chmk Nursing Scientific Journal Volume 3 Nomor 2, September 2019* 3, No. September (2019): 1689–99.
- Suparyanto Dan Rosad (2015. "Bulu, Y. K., Triwahyudianto, T., & Sulistyowati, P. (2022, November). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Sd. In Prosiding Seminar Nasional Pgsd Unikama (Vol. 6, No. 1, Pp. 46-56." *Suparyanto Dan Rosad (2015* 5, No. 3 (2020): 248–53.
- Tika, Yuliani, And Armaini. "Media Video Animasi Dalam Pendidikan Seks Anak Dengan Hambatan Kecerdasan Ringan." *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus* 7, No. 1 (2019): 41–46.
- Widiyasanti, Margareta, And Yulia Ayriza. "Pengembangan Media Video

Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V.” *Jurnal Pendidikan Karakter* 9, No. 1 (2018): 1–16. Doi:10.21831/Jpk.V8i1.21489.

Wulandari, Agustina Dwi. “Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) MAKER XP Sebagai Media Pembelajaran Di SMP Negeri 2 Kalibawang.” *Universitas Negeri Yogyakarta Unknown*, No. Unknown(2015):1–18. [Http://Www.Dt.Co.Kr/Contents.Html?Article\\_No=2012071302010531749001](http://www.Dt.Co.Kr/Contents.Html?Article_No=2012071302010531749001).

Yulia, Desma, And Novia Ervinalisa. “Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Iis Kelas X Di Sma Negeri 17 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018.” *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah* 2, No. 1 (2017): 15–24. Doi:10.33373/His.V2i1.1583.

Zakirman, Zakirman, And Hidayati Hidayati. “Praktikalitas Media Video Dan Animasi Dalam Pembelajaran Fisika Di SMP.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 6, No. 1 (2017): 85–93. Doi:10.24042/Jpifalbiruni.V6i1.592.

# LAMPIRAN

*Lampiran 1: Surat Izin Penelitian*



**PEMERINTAH KOTA PALOPO**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
 Alamat: Jl. K.H.M. Hasyim No 5 Kota Palopo - Sulawesi Selatan Tolpon (0471) 325048

**ASLI**

**IZIN PENELITIAN**  
 NOMOR : 230/IF/DPMP/TSP/III/2023

**DASAR HUKUM :**

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja;
3. Peraturan Menteri Nomor 3 Tahun 2016 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
4. Peraturan Walikota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyelenggaraan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;
5. Peraturan Walikota Palopo Nomor 34 Tahun 2019 tentang Pendelegasian Kewenangan Penyelenggaraan Perizinan dan Nonperizinan Yang Menjadi Urusan Pemerintah Yang Menjadi Urusan Pemerintah Kota Palopo dan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Menjadi Urusan Pemerintah Yang Diwakilkan Pelaksanaan Wewenang Walikota Palopo Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo

**MEMBERIKAN IZIN KEPADA**

Nama : NADILA WIDIANTI  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Alamat : Pewanang Kab Luwu Utara  
 Pekerjaan : Mahasiswa  
 NIM : 1802050019

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTOON DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV SDN 09 MATTEKKO**

Lokasi Penelitian : SD NEGERI 09 MATTEKKO PALOPO  
 Lama, a Penelitian : 01 Maret 2023 s.d. 01 Juni 2023

**DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :**

1. Sepe ulum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian diminta melapor pada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
  2. Menaat i semua peraturan perundang-undangan yang berlaku serta menghormati Adat istiadat setempat
  3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud dan tujuan yang dikehendaki
  4. Menyerahkan 1 (satu) eksemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo
  5. Surat izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang izin ternyata tidak menaat i ketentuan-ketentuan tersebut di atas
- Dengan Surat izin Penelitian ini diberikan untuk dipertanggungjawabkan sebagaimana mestinya

Ditertbitkan di Kota Palopo  
 Pada tanggal : 02 Maret 2023  
 oleh Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP  
 Kepala Bidang Pengkajian dan Pemrosesan Perizinan PTSP

**ERICK K. SIGA, S.Sos**  
 Pangkat : Penata Tk I  
 N.P. : 19630414 200701 1 035

**Lampiran 2:**

1. Lembar Observasi
2. Lembar Pengamatan
3. Lembar Pengamatan
4. Lembar Pengamatan
5. Lembar Pengamatan
6. Lembar Pengamatan
7. Lembar Pengamatan
8. Lembar Pengamatan
9. Lembar Pengamatan
10. Lembar Pengamatan



*Lampiran 2: Lembar Observasi*







**LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI  
BERBASIS POWTOON PADA MATERI DAUR HIDUP HEWAN KELAS IV SDN 09  
MATTEKKO**

Hari/Tanggal :

Lokasi : SDN 09 Mattekko

No.	Hal yang Diamati	Catatan Hasil Observasi	Dokumen
1.	Proses pembelajaran dikelas	Guru menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran	
2.	Fasilitas yang menunjang proses pembelajaran	Ruangan kelas yang nyaman dimana guru dan siswa belajar, meja dan kursi yang terbuat dari kayu selain itu fasilitas lainnya seperti papan tulis, dan lemari untuk menyimpan buku paket.	

			
3.	Media yang digunakan guru untuk mendukung proses pembelajaran	Media gambar	
4.	Motivasi siswa dalam proses pembelajaran	Guru membuat siswa mudah memahami materi dan aktif dengan menggunakan metode ceramah.	
5.	Media yang digunakan guru pada saat mengajar	Guru menggunakan media yang tersedia di dalam kelas sesuai dengan materi yang akan di ajarkan.	

*Lampiran 3: Lembar Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan Guru*

**PERTANYAAN WAWANCARA INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN  
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTOON  
PADA MATERI DAUR HIDUP HEWAN KELAS IV SDN 09 MATTEKKO**

(Pertanyaan Wawancara untuk Pendidik Kelas IV SDN 09 Mattekko)

**NAMA** : Rahmawati, S.pd

**JABATAN** : Guru kelas IV

No	Pertanyaan	Hasil Wawancara
1.	Apakah Ibu sudah mengimplementasikan kurikulum 2013?	Iya, di sekolah ini sudah menerapkan kurikulum 2013
2.	Menurut Ibu apakah siswa mengalami kejenuhan pada saat mengikuti pembelajaran IPA?	Dalam proses pembelajaran siswa merasa jenuh pada saat proses pembelajaran berlangsung pembelajaran karena materi pembelajaran masih disajikan menggunakan media gambar selain itu guru Ilmu Pengetahuan Alam mengajarkan materi secara teoritis sehingga hal tersebut menjadi menyebabkan kejenuhan terhadap siswa saat mengikuti pembelajaran.
3.	Media apa yang ibu gunakan dalam mengajarkan materi daur hidup hewan?	Media yang digunakan yaitu media gambar
4.	Apakah Ibu masih menjelaskan materi daur hidup hewan menggunakan media gambar?	Masih karena media yang tersedia di sekolah ini hanya media gambar.
5.	Media seperti apa yang ibu butuhkan untuk digunakan dalam mengajarkan materi daur hidup hewan?	Media yang dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran
6.	Apa Ibu pernah menggunakan	Dalam penggunaan media terhadap

	media video animasi pada proses pembelajaran IPA?	pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam guru belum pernah menggunakan media elektronik berupa media video animasi, dikarenakan ketersediaan media elektronik (video animasi) yang belum ada dan pembuatan media video animasi untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan belum pernah dilakukan oleh guru Ilmu Pengetahuan Alam.
7.	Apakah Ibu pernah menggunakan media video animasi pada proses pembelajaran IPA?	belum pernah digunakan media elektronik berupa media video animasi. Hal tersebut dikarenakan ketersediaan media elektronik (video animasi) yang belum ada dan pembuatan media video animasi untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan belum pernah dilakukan oleh guru Ilmu Pengetahuan Alam.
8.	Apakah tersedia media pembelajaran berupa media video animasi di sekolah ini?	Belum tersedia media video animasi karena media video animasi belum pernah diterapkan atau belum pernah digunakan
9.	Apakah Ibu membutuhkan media pembelajaran alternatif seperti media video animasi yang dapat digunakan secara lebih mudah dan menarik?	Penggunaan media video animasi sangat dibutuhkan dalam pembelajaran karena dapat memudahkan guru dalam menerapkan materi dan membantu siswa dalam memahami materi, menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran terutama pada materi daur hidup hewan.
10.	Bagaimana menurut Ibu apabila dikembangkan media pembelajaran berupa media video animasi materi Daur Hidup Hewan di kelas IV yang diakses menggunakan smartphone atau pemaparan lewat LCD?	dengan adanya media video animasi sebagai salah satu media pembelajaran sangat cocok digunakan pada materi daur hidup hewan dikarenakan susunan materi yang telah sistematis dan memiliki tampilan yang dapat menarik perhatian peserta didik sehingga kemudian akan meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar.

*Lampiran 4: Lembar Hasil Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik*

*Yusuf Afrilio*

**INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI  
BERBASIS POWTOON PADA MATERI DAUR HIDUP HEWAN KELAS IV SDN 09**

**MATTEKKO**

(Angket untuk siswa kelas IV SDN 09 Mattekko)

**Pengantar:**

Kepada adik-adik kelas IV yang sangat peneliti banggakan dan cintai. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah bahan ajar pada materi menulis puisi. Untuk partisipasi dari adik-adik, peneliti mengucapkan terima kasih banyak.

**Petunjuk :**

1. Periksa dan bacalah dengan saksama sebelum Anda menjawabnya!
2. Kerjakan pada lembar jawaban yang sudah disiapkan dengan menggunakan pulpen berwarna hitam!
3. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban!

1-	Masalah yang dihadapi	1. Media pembelajaran yang digunakan sulit dipahami sehingga saya tidak tertarik untuk belajar.	✓	
		2. Saya sulit memahami materi daur hidup hewan yang diajarkan .	✓	
2-	Penyebab kesulitan pemahaman materi	3. Media pembelajaran yang digunakan tidak menarik.		✓
		4. Media video animasi yang digunakan tidak disertai gambar-gambar yang bervariasi.	✓	
		5. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya media gambar.	✓	

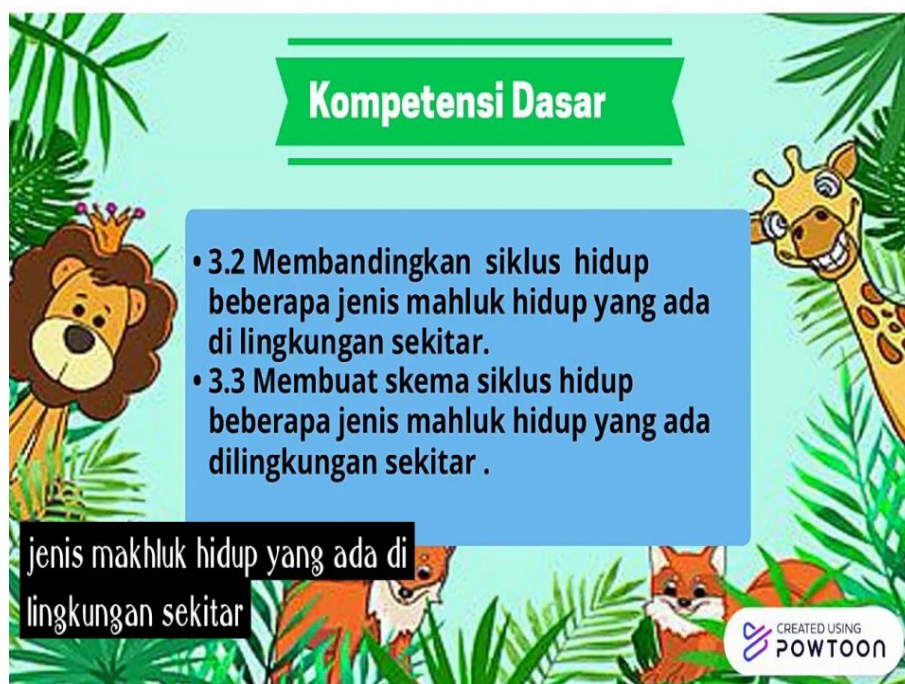
3.	Kebutuhan akan media pembelajaran	6. Dengan adanya media pembelajaran dapat memudahkan sasya dalam proses pembelajaran.	✓	
		7. Saya menyukai media pembelajaran yang menarik.	✓	
		8. Saya menyukai media pembelajaran dalam bentuk video animasi pada materi daur hidup hewan	✓	
4.	Solusi Penggunaan media pembelajaran	9. Dengan adanya media video animasi saya dapat belajar dengan mudah.	✓	
		10. Dengan adanya media pembelajaran berupa video animasi yang digunakan saya lebih semangat untuk belajar.	✓	



Lampiran 5 : Tangkapan layar produk







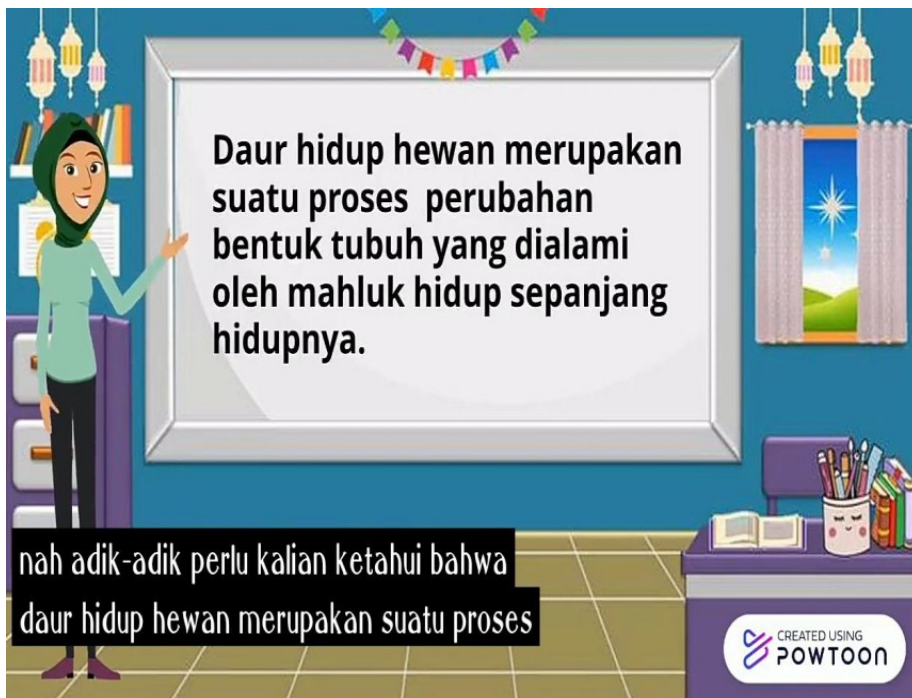


## Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat mengetahui pengertian daur hidup hewan dan metamorfosis.
- Siswa dapat mengetahui contoh hewan bermetamorfosis dan tanpa metamorfosis.

kemudian tujuan pembelajarannya yaitu siswa

CREATED USING POWTOON



Daur hidup hewan merupakan suatu proses perubahan bentuk tubuh yang dialami oleh makhluk hidup sepanjang hidupnya.

nah adik-adik perlu kalian ketahui bahwa daur hidup hewan merupakan suatu proses

CREATED USING POWTOON

Daur hidup hewan dimulai dari tahap telur hingga menjadi dewasa.

nah daur hidup hewan dimulai dari tahap telur hingga menjadi dewasa

CREATED USING POWTOON

1 Bermetamorfosis

2 Tanpa Metamorfosis

bermetamorfosis dan hewan yang tanpa metamorfosis

CREATED USING POWTOON

**Metamorfosis**

Metamorfosis merupakan proses perkembangan hewan menuju dewasa yang mengalami perubahan bentuk.

metamorfosis merupakan suatu proses perkembangan

CREATED USING  
**POWTOON**

Daur hidup hewan biasa juga disebut dengan metamorfosis.

nah daur hidup hewan

CREATED USING  
**POWTOON**



**Metamorfosis Sempurna**

Metamorfosis sempurna merupakan metamorfosis yang dalam perkembangannya menuju dewasa dan mengalami perubahan bentuk tubuh yang berbeda, yang dimulai dari fase telur, larva, hingga menjadi imago atau dewasa.

merupakan metamorfosis

CREATED USING  
POWTOON

**Metamorfosis Tidak Sempurna**

Metamorfosis tidak sempurna merupakan metamorfosis yang tidak mengalami fase larva dan pupa tapi akan langsung menuju ke fase imago atau dewasa.

sempurna merupakan metamorfosis yang tidak

CREATED USING  
POWTOON



# Metamorfosis sempurna

## Daur Hidup Kupu-Kupu

Telur Larva Pupa Kupu-kupu muda Kupu-kupu dewasa

CREATED USING POWTOON

# Daur Hidup Katak

Telur katak Berudu Berudu tumbuh kaki Katak muda Katak dewasa

katak muda tersebut akan tumbuh menjadi katak dewasa

CREATED USING POWTOON

## Metamorfosis Tidak Sempurna

### Daur Hidup Belalang



Telur belalang

Nimfa (belalang remaja)

Belalang dewasa

25-30 hari minum father tersebut akan tumbuh menjadi belalang dewasa

CREATED USING POWTOON

### Daur Hidup Capung



Telur capung

Nimfa (capung remaja)

Capung dewasa

setelah menjadi nimfa akan tumbuh menjadi capung dewasa

CREATED USING POWTOON



## Daur Hidup Kucing



Anak kucing      \*Kucing remaja      \*Kucing dewasa

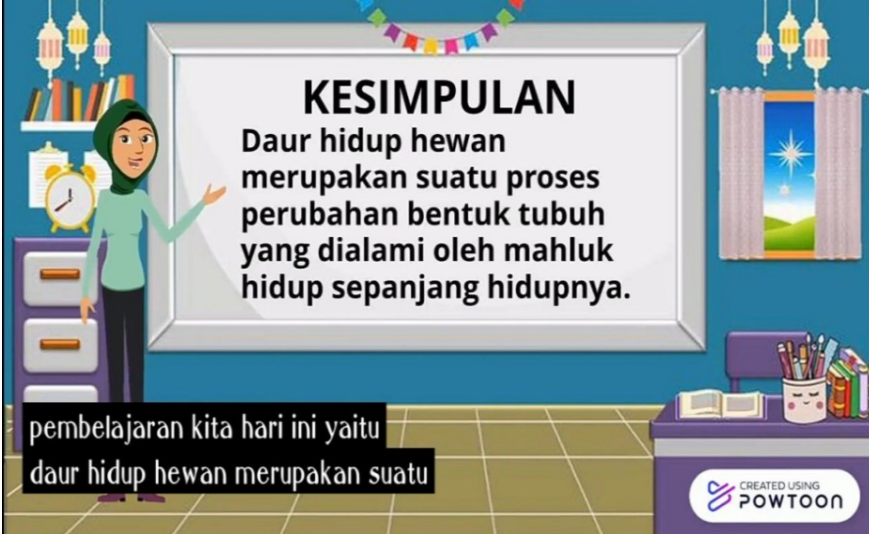
12-15 bulan kucing remaja tersebut akan tumbuh menjadi kucing dewasa

CREATED USING  
POWTOON

## EVALUASI

1. Apa yang dimaksud dengan daur hidup hewan?
2. Apa saja contoh hewan yang bermetamorfosis dan tidak bermetamorfosis
3. Apa saja contoh hewan yang bermetamorfosis sempurna dan tidak bermetamorfosis sempurna
4. Jelaskan bagaimana tahapan daur hidup ayam

CREATED USING  
POWTOON



**KESIMPULAN**  
Daur hidup hewan merupakan suatu proses perubahan bentuk tubuh yang dialami oleh makhluk hidup sepanjang hidupnya.

pembelajaran kita hari ini yaitu daur hidup hewan merupakan suatu

CREATED USING  
**POWTOON**



*Lampiran 6 Tangkapan Layar Buku Panduan*

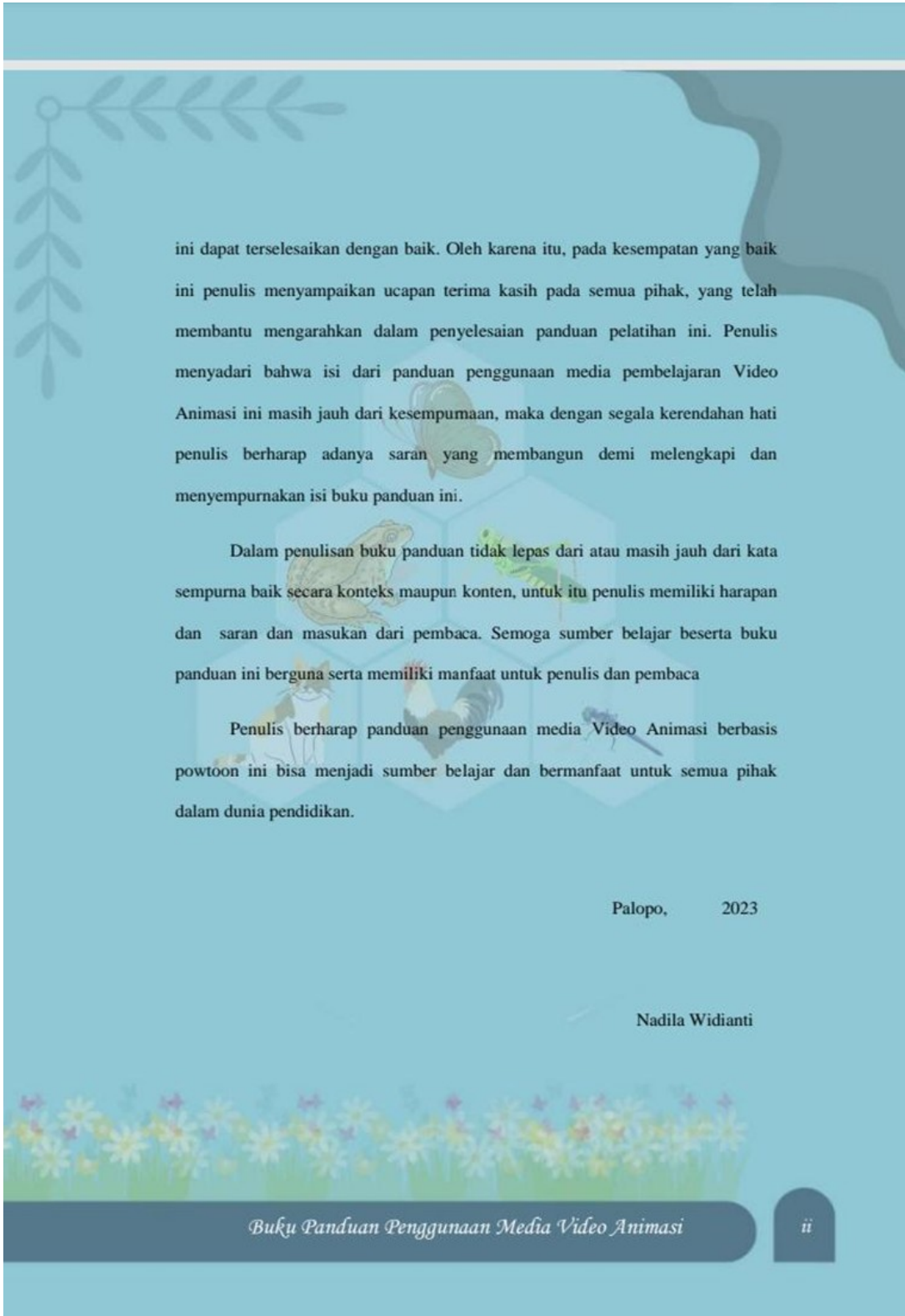




## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada tuhan yang Maha Esa, karena rahmatnya penulis dapat menyelesaikan panduan penggunaan media pembelajaran video animasi. Panduan ini dimaksudkan untuk membantu. Panduan ini bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami, membantu dan memudahkan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Permasalahan yang biasa terjadi dalam proses pembelajaran yaitu dalam proses pembelajaran siswa merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran, kurangnya ketertarikan siswa dalam belajar hal tersebut terjadi karena penggunaan media yang kurang menarik bagi siswa, media yang digunakan guru dalam mengajar yaitu media gambar. Penggunaan media gambar ini menjadi salah satu penyebab kurangnya ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan proses pembelajaran lebih berpusat pada guru, pada era sekarang teknologi telah berkembang dari zaman ke zaman di mana orientasi belajar yang lama mulai ditinggalkan dan digani dengan orientasi belajar yang berpusat pada peserta didik dengan cara guru menjadi fasilitator dengan menyediakan media. Dengan berperan sebagai fasilitator, guru akan mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif. Lingkungan belajar aktif adalah lingkungan dimana siswa secara aktif bertanya, mencari jawaban, dan juga mendiskusikan konsep satu sama lain.

Dalam penulisan panduan ini, penulis mendapatkan pengarahan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak terutama dari Dr. Baderiah, M.Ag dan Arwan Wiratman , S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing sehingga panduan



ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan yang baik ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih pada semua pihak, yang telah membantu mengarahkan dalam penyelesaian panduan pelatihan ini. Penulis menyadari bahwa isi dari panduan penggunaan media pembelajaran Video Animasi ini masih jauh dari kesempurnaan, maka dengan segala kerendahan hati penulis berharap adanya saran yang membangun demi melengkapi dan menyempurnakan isi buku panduan ini.

Dalam penulisan buku panduan tidak lepas dari atau masih jauh dari kata sempurna baik secara konteks maupun konten, untuk itu penulis memiliki harapan dan saran dan masukan dari pembaca. Semoga sumber belajar beserta buku panduan ini berguna serta memiliki manfaat untuk penulis dan pembaca

Penulis berharap panduan penggunaan media Video Animasi berbasis powtoon ini bisa menjadi sumber belajar dan bermanfaat untuk semua pihak dalam dunia pendidikan.

Palopo, 2023

Nadila Widianti

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>iii</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>I. IDENTAS MEDIA</b> .....	<b>3</b>
A. Identitas Media.....	3
B. Badan Penyelenggaraan Produk.....	3
C. Profil Penata Letak (Desainer) dan Sasaran Produk .....	3
D. Kompetensi Dasar dan Indikator.....	4
E. Tujuan Pembelajaran.....	4
<b>II. MATERI DAUR HIDUP HEWAN</b> .....	<b>5</b>
A. Pengertian Daur Hidup Hewan .....	5
B. Contoh Hewan Bermetamorfosis dan Tanpa Metamorfosis .....	5
<b>III. CARA PEMBUATAN DAN PENGGUNAAN MEDIA</b>	
<b>PEMBELAJARAN MEDIA VIDEO ANIMASI</b> .....	<b>10</b>
A. Cara Pembuatan Media Animasi.....	10
B. Petunjuk Penggunaan Media Video Animasi .....	13
C. Spesifikasi Media .....	14
D. Kelebihan Media Video Pembelajaran.....	14
E. Kekurangan Media Video Pembelajaran .....	15

## DAFTAR PUSTAKA

## PENDAHULUAN

Salah satu komponen terpenting dari sebuah sistem pembelajaran adalah media. Sebagai komponen, media merupakan komponen penting dalam pembelajaran dan harus digunakan sesuai dengan keseluruhan proses pembelajaran. Langkah terakhir dalam kepemilikan media adalah menggunakan media dalam prakarsa pendidikan, memungkinkan siswa terintegrasi dengan media pendidikan.

Jika kita telah mengidentifikasi media alternatif yang akan digunakan dalam pembelajaran kita, maka pertanyaannya adalah: Apakah media tersebut tersedia di sekolah? Jika demikian halnya, maka kita harus terus terlibat dengan media yang sesuai dengan tujuan pengajaran jika memang ada. Namun jika media yang kita butuhkan tidak tersedia, kita harus membuat sendiri program media yang disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan kita. Oleh karena itu, manajemen media perlu dilakukan agar kita dapat memastikan bahwa media kita andal, dapat dipercaya, dan sesuai dengan kebutuhan dan harapan audiens sasaran kita. Menurut saya, klasifikasi media dilakukan dengan prosedur yang jelas karena ada banyak jenis media yang memiliki kekurangan dan nuansa yang unik.

Buku panduan ini memberikan fasilitas bagi guru untuk membimbing peserta didik agar lebih memahami materi Daur Hidup Hewan. Sehingga guru dapat membaca serta mengimplementasikannya ke dalam setiap proses belajar mengajar. Buku panduan ini didukung oleh media seperti karakter animasi, audio, dan video untuk membantu guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar.

## I. IDENTITAS MEDIA

### A. Identitas Media

Pengembangan media video animasi berbasis powtoon pada materi daur hidup hewan kelas IV SDN 09 Mattekko.

### B. Badan Penyelenggara Produk

1. Institut Agama Islam Negeri Palopo
2. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
3. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

### C. Profil Penata Letak (Desainer) dan Sasaran Produk

#### 1. Profil Penata Letak

- |                             |                              |
|-----------------------------|------------------------------|
| a. Nama Lengkap             | : Nadila Widianti            |
| b. Tempat dan tanggal lahir | : Pewaneang 02 Februari 2002 |
| c. Alamat                   | : Seko Tengah                |

#### 2. Sasaran Produk

- |                   |                         |
|-------------------|-------------------------|
| a. Mata pelajaran | : Ilmu Pengetahuan Alam |
| b. Kelas          | : IV                    |
| c. Materi         | : Daur Hidup Hewan      |
| d. Sasaran        | : Siswa kelas IV        |



#### D. Kompetensi Dasar dan Indikator

##### Kompetensi Dasar

- 2.3 Membandingkan daur hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.
- 2.3 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya dan slogan upaya pelestariannya.

##### Indikator

1. Memahami Pengertian daur hidup hewan dan metamorfosis
2. Memahami contoh dan perbedaan daur hidup hewan

##### Tujuan Pembelajaran

1. Memahami daur hidup hewan dan metamorfosis hewan
2. Memahami contoh daur hidup hewan

## II. MATERI DAUR HIDUP HEWAN

### A. Pengertian Daur Hewan

Daur Hidup adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan proses perubahan yang dipahami oleh hewan dan meluas dari telur awal ke telur berikutnya. Setiap hewan mengalami perubahan setiap hari untuk bangkit dan mempertahankan kehidupannya sehari-hari. Metamorfosis terkadang disebut sebagai cara hidup konvensional. Ada beberapa contoh hewan dengan dan tanpa metamorfosis. Hewan yang mengalami metamorfosis antara lain kupu-kupu, katak, kecoa, belalang, capung, dan lalat sedangkan hewan yang tidak mengalami metamorfosis antara lain ayam dan kucing.

### B. Contoh Daur Hidup Hewan Bermetamorfosis dan Tanpa Metamorfosis

#### 1. Hewan Bermetamorfosis

##### a. Daur hidup kupu-kupu

Dengan menggunakan teknik telur, kupu-kupu berkembang biak. Jika dipadukan dengan kecenderungan yang melekat, telur kupu-kupu berubah menjadi ulat dan kemudian berubah menjadi kepompong. Ulat mengalami perubahan menjadi kupu-kupu pada masa pupa (kepompong). Karena adanya perbedaan bentuk tubulus dan ules, metamorfosis pada kupu-kupu dikenal dengan metamorfosis purna.





#### b. Daur Hidup Katak

Katak termasuk hewan yang dapat hidup baik di udara terbuka maupun di bawah tanah. Katak Hewan Amfibi disebutkan di sini. seekor katak berkembang biak dengan telur gerakan. Setelah menetas telur katak berubah menj adi berudu atau kecebong. Berbeda dengan induk, berudu memiliki ekor. Hidup nyaman di udara dengan menggunakan insang. Dalam urutan kejadian berikutnya, berudu terus menumbuhkan sepasang kaki di belakang, dan kedua kejadian ini saling berhubungan. Seiring berjalannya waktu, alis kaki semakin pendek dan akhirnya patah. Saat ini, berudu sudah berevolusi menjadi katak muda dan mulai berkembang menjadi katak dewasa.





#### c. Daur Hidup Belalang

Belalang merupakan hewan yang mengalami metamorfosis tidak murni dalam kehidupannya sehari-hari. Proses metamorfosis tidak dimulai dengan jelas; bermula sebagai telur, kemudian berubah menjadi nimfa, dan akhirnya berubah menjadi hewan dewasa. Ada tiga tahapan kehidupan yang berbeda dalam daur belalang: telur, nimfa, dan belalang dewasa.



#### d. Daur Hidup Capung

Proses Daur Hidup pada Capung Capung mengalami metamorfosis, yaitu metamorfosis tidak sempurna. Metamorfosis tidak benar-benar sempurna. Tanpa melewati tahap larva, proses metamorfosis capung yaitu dimulai dari telur, kemudian berubah menjadi nimfa, kemudian berubah menjadi dan menjadi dewasa.

### III. CARA PEMBUATAN DAN PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI

#### A. Cara Pembuatan Media Video Animasi

Pada pembuatan media video animasi menggunakan sebuah aplikasi, aplikasi yang digunakan yaitu *powtoon* yang dapat di unggah melalui smartphone pada playstor. Langkah pembuatan media pembelajaran video animasi sebagai berikut:

1. Pembuatan media audio visual aplikasi yang digunakan yaitu aplikasi *powtoon* yang dapat di unggah pada playstor.



2. Setelah selesai mendownload aplikasi *powtoon* kita dapat menggunakan aplikasi tersebut melalui handphone atau laptop. Pertama Klik *web powtoon* maka akan ditampilkan menu utama *powtoon*.



## 2. Daur Hidup Hewan Tanpa Metamorfosis

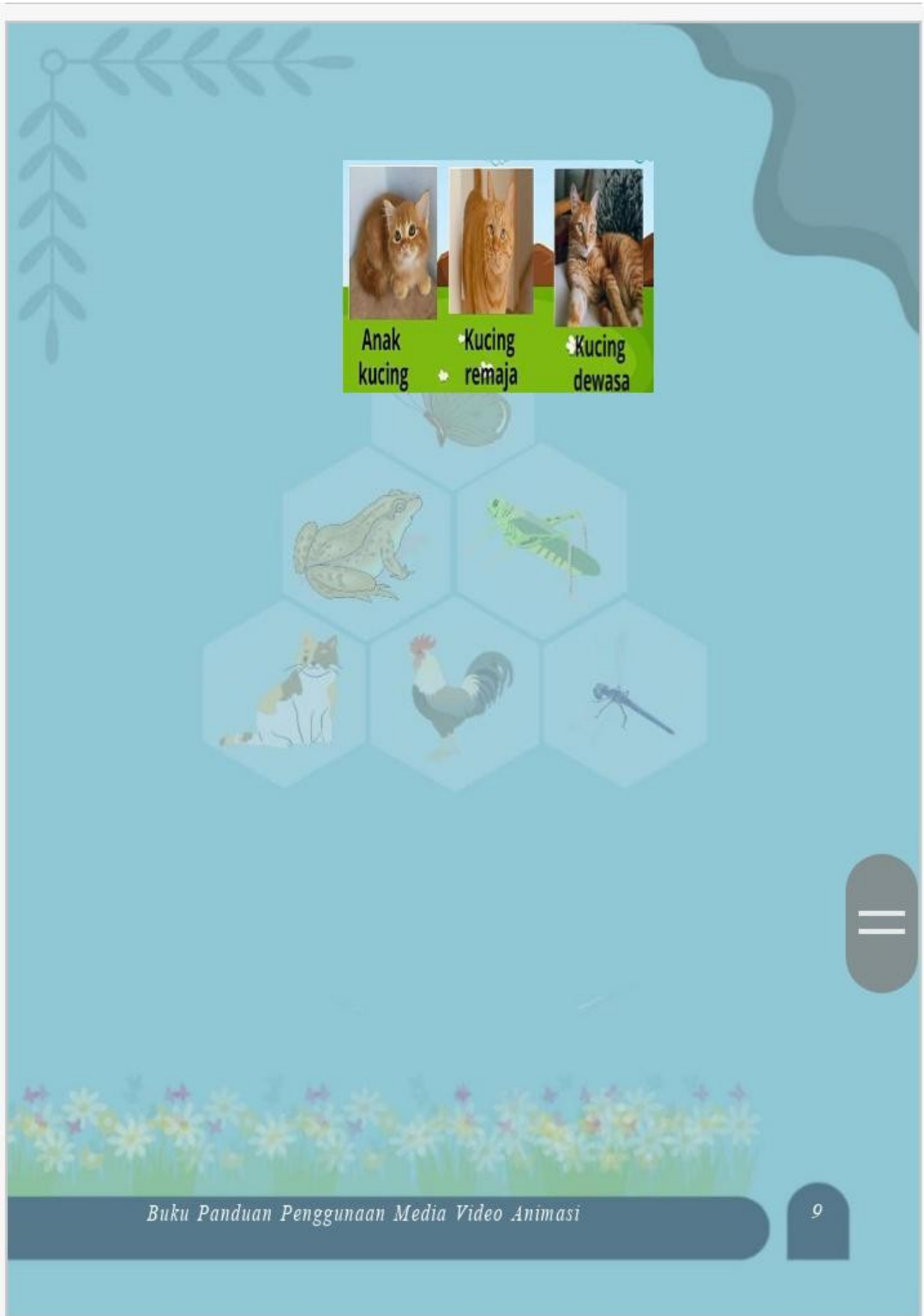
### a. Daur hidup ayam

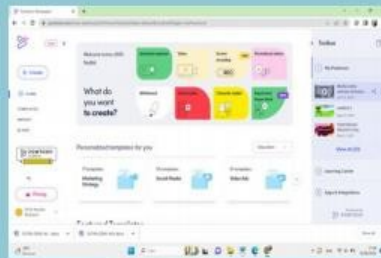
Tahap pertama daur hidup ayam dimulai dengan dibuahnya sel telur. Biasanya ayam jantan akan berusaha mendekati ayam betina dan menempatkan diri sebagai ayam jantan terbaik dalam kawanannya.



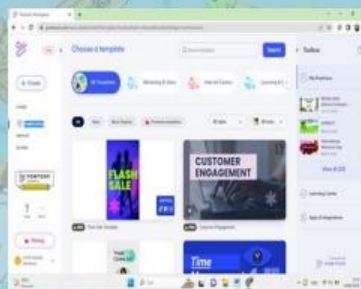
### b. Daur hidup kucing

Satu-satunya mamalia yang paling dekat dengan manusia adalah kucing. Metamorfosis atau kekurangan metamorfosis adalah gangguan gaya hidup kucing. Bayi kucing dengan induk yang baru ditemukan memiliki struktur tulang yang mirip dengan kucing dewasa, menurut pengamatan pertama. Bayi menjadi kucing mudah, kucing mudah menjadi kucing dewasa, dan kucing dewasa mengebiri bayi hingga dewasa.





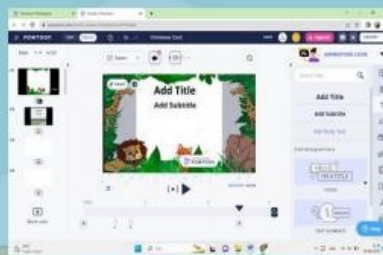
3. Setelah selesai di klik kita bisa melakukan pemilihan template powtoon yang berada di bagian sebelah kiri *powtoon*.



4. Setelah pemilihan template selesai kemudian menambahkan beground pada powtoon, dengan cara mengklik bagian beground yang berada di sebelah kanan *powtoon* kemudian akan di tampilkan berapa pilihan beground yang sudah disediakan.



5. Tahap selanjutnya yaitu memasukkan teks atau tulisan pada powtoon yaitu dengan mengklik bagian pilihan teks yang berada di bagian kanan atas, maka akan ditampilkan beberapa pilihan bentuk teks yang menarik.



6. Kemudian untuk menambahkan warna atau mengubah warna teks kita perlu mengklik bagian lingkaran yang ada di sebelah atas teks sehingga akan memunculkan beberapa pilihan warna teks.



7. Untuk menambahkan karakter animasi kita perlu mengklik bagian pemilihan karakter animasi yang berada di sebelah kanan setelah itu akan ditampilkan beberapa karakter animasi yang akan digunakan.







8. Setelah semuanya dimasukkan maka langkah selanjutnya menambahkan audio pada video animasi yaitu dengan mengklik bagian musik sehingga akan dimunculkan pilihan audio asli atau menambahkan musik, kita bisa memilih bagian apa yang akan digunakan.



### B. Petunjuk Penggunaan Media Video Animasi

Adapun langkah-langkah penggunaan media video animasi yaitu:

1. Sebelum memulai pembelajaran terlebih dahulu menyiapkan LCD, laptop, pengeras suara/speaker untuk memutar pembelajaran video pada materi Daur Hidup Hewan.
2. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk duduk tertib di tempat masing-masing.
3. Sebelum pembelajaran dimulai peserta didik membaca do'a sebelum belajar.

4. Kemudian pendidik mengabsen peserta didik.
5. Selanjutnya pendidik mengarahkan peserta didik untuk menyimak pembelajaran video animasi..
6. Setelah semua peserta didik memahami isi dari pembelajaran video materi Daur Hidup Hewan guru membagikan lembar angket pada siswa untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap materi Daur Hidup Hewan yang di terapkan menggunakan media video animasi

#### C. Spesifikasi Media

Produk yang dihasilkan yaitu sebuah media video animasi materi Daur Hidup Hewan berbasis *powtoon*. Yang penggunaanya dalam proses pembelajaran menggunakan laptop dan lcd. Media ini dikembangkan agar menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran dan membuat siswa tidak bosan dalam menerima pembelajaran di dalam kelas. Durasi waktu media pembelajaran media video animasi yaitu 10 menit yang dapat dilihat di semua android dan pc.

#### D. Kelebihan Media Video Animasi

1. Pesan yang disampaikan cepat dan mudah di ingat.
2. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar.
3. Dapat diulang untuk menambah kejelasan.
4. Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.

### E. Kekurangan Media Video Animasi

1. Tidak semua siswa dapat mengakses informasi yang disediakan oleh media video.
2. Pada saat video ditayangkan, gambar dan musik akan terus diputar.
3. Penerapan video media membutuhkan banyak waktu dan biaya yang sangat mahal.
4. Tidak semua pendidik kreatif dalam membuat sumber pembelajaran materi Daur Hidup Hewan.
5. Jika di sekolah tersebut tidak mempunyai LCD, maka video pembelajaran kurang efektif untuk diterapkan.

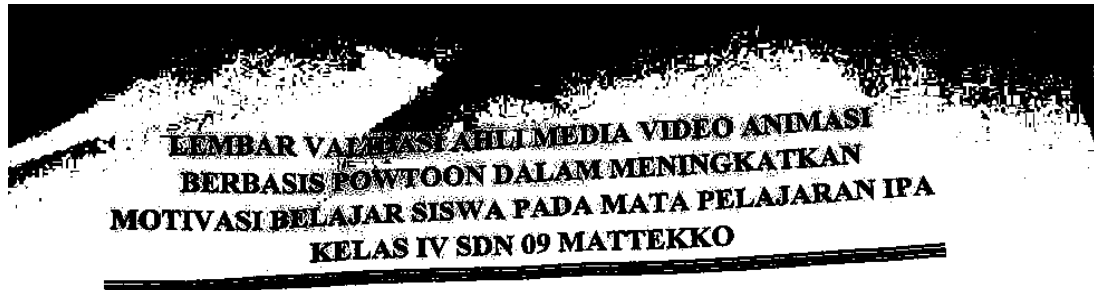
### DAFTAR PUSTAKA

Febriani Rotua Manullang, *Konsep Dasar IPA SD untuk PGSD*, Cetakan.1:  
Jakarta Timur: Kencana, 2019

Febriani Rotua Manullang, *Konsep Dasar IPA SD untuk PGSD*.



Lampiran 7: Lembar Uji Validitas Ahli Media Oleh Dosen



Nama Validator : Hj.Dr.Salmilah,S.Kom  
 Instansi : Palopo  
 Jabatan : Dosen  
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap *media video animasi* pembelajaran ilmu pengetahuan alam sesuai dengan kriteria yang termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda  $\surd$  pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
  - SS = Sangat Setuju
  - S = Setuju
  - TS = Tidak Setuju
  - STS = Sangat Tidak Setuju
3. Apabila bapak/ibu menilai kurang baik atau terdapat hal yang perlu diperbaiki, mohon untuk memberi tanda agar dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/ Ibu dimohon untuk memberi saran pada halaman yang tersedia.
5. Bapak/ Ibu dimohon memberi tanda  $\surd$  terhadap hasil akhir penilaian penelitian pada pengembangan *media video animasi* pembelajaran pendidikan agama islam.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

## B. TABEL PERNYATAAN

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Alternatif			
			SS	S	ST	STS
1.	Tampilan	1. Tampilan media pembelajaran menarik perhatian peserta didik.		✓		
		2. Tampilan media video animasi dapat menarik perhatian siswa.		✓		
2.	Kesesuaian	3. Kesesuaian bentuk, ukuran tata letak teks dan warna dalam media pembelajaran.	✓			
		4. Kesesuaian durasi tampilan media pembelajaran.		✓		
		5. Kesesuaian audio dalam media pembelajaran.		✓		
		6. Kesesuaian tata letak animasi, ketepatan pemilihan animasi dan penempatan animasi.	✓			
3.	Kelayakan penyajian	7. Media pembelajaran yang digunakan tidak mudah rusak	✓			
		8. Penggunaan media pembelajaran dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru.	✓			
		9. Penggunaan media pembelajaran meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa.		✓		
		10. Kemudahan penggunaan video pembelajaran		✓		

		11. Pemilihan gambar dalam setiap slide.		✓		
		12. Konsistensi animasi.		✓		

### C. KESIMPULAN

Media video animasi berbasis powtoon pada materi daur hidup hewan ini dinyatakan:

- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan revisi kecil
- Dapat digunakan dengan revisi besar
- Tidak layak digunakan di lapangan

Komentar dan Saran

Palopo, ..... / Mei 2023

Ahli Media

Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., MT.  
NIP. 197612101005012001



TABEL PERNYATAAN

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Alternatif			
			SS	S	TS	STS
1	Kelayakan Isi	1. Materi yang disajikan dalam <i>media video animasi</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran		✓		
		2. Keakuratan konsep dan penjelasan materi pada <i>media video animasi</i>		✓		
		3. Keakuratan isi media		✓		
		4. Uraian serta contoh yang disajikan mendorong siswa untuk memahami materi lebih mudah		✓		
2	Kelayakan Penyajian	5. Penyajian materi bersifat interaktif dan menarik		✓		
		6. Materi yang disajikan kemampuan memahami dan menerapkan konsep yang berkaitan dengan materi	✓			
		7. Terdapat kunci jawaban yang mengantarkan siswa pada pencapaian pemahaman.			✓	
		8. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual peserta			✓	

		didik				
		9. Materi yang disajikan mencerminkan kesatuan tema		✓		
		10. Rangkuman yang disajikan memudahkan peserta didik memahami keseluruhan isi materi.		✓		
3	Kemudahan pemahan materi	11. Rangkuman yang disajikan memudahkan peserta didik memahami keseluruhan isi materi.		✓		
		12. Materi yang disajikan dapat dipahami dengan baik		✓		
4	Penilaian Kontekstual	13. Keterkaitan antara materi yang disajikan dengan situasi dunia nyata		✓		
		14. Materi yang disajikan mampu mendorong siswa untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari		✓		

### C. KESIMPULAN

Media video animasi berbasis powtoon pada materi daur hidup hewan ini dinyatakan:

- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan revisi kecil
- Dapat digunakan dengan revisi besar
- Tidak layak digunakan di lapangan

#### Komentar dan Saran

- Tambahkan penjelasan tentang metamorfosis & contohnya
- Tambahkan gambar pembelajaran
- Isi suara pada bagian jenis-jenis metamorfosis
- Tambahkan Kesimpulan

Palopo, 3 / Mei 2023

Ahli Materi



Bungawati S.Pd., M.Pd.  
NIP.199931128202012201

**B. TABEL PERNYATAAN**

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Alternatif			
			SS	S	ST	STS
1	Lugas	1. Ketetapan struktur kalimat		✓		
		2. Keefektifan kalimat	✓	✓		
		3. Kebakuan istilah		✓		
2	Komunikatif	4. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓			
		5. Pemahaman terhadap pesan atau informasi	✓			
		6. Pemahaman penyampaian pesan /informasi secara visual dengan bantuan gambar dan video	✓			
		7. Kemampuan pemahaman peserta didik	✓			
3	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	8. Ketetapan tata bahasa		✓		
		9. Ketetapan ejaan		✓		
4	Penggunaan istilah dan simbol	10. Konsistensi penggunaan istilah		✓		
		11. Konsistensi penggunaan simbol		✓		

### C. KESIMPULAN

*Media video animasi* berbasis powtoon pada materi daur hidup hewan ini dinyatakan:

- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan revisi kecil
- Dapat digunakan dengan revisi besar
- Tidak layak digunakan di lapangan

#### Komentar dan Saran

- *Isinahan* *tanda baca yang salah:*

.....

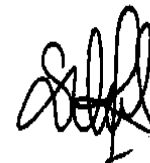
.....

.....

.....

Palopo, 4... / Mei 2023

Ahli Bahasa



Sukmawaty S.Pd., M.Pd.  
NIP.198803262020122011

Lampiran 10: Lembar Validasi Instrumen Angket Praktikalitas

No	Angket	Pernyataan	Alternatif			
			SS	S	TS	STS
1.	Penggunaan angket	1. Pendapat penggunaan angket praktikalitas sangat mudah dipahami		✓		
		2. Angket mudah untuk digunakan	✓			
2.	Kesesuaian angket	3. Kesesuaian penilaian angket praktikalitas media terkait tanggapan siswa terhadap media sudah disusun dengan baik		✓		
		4. Kesesuaian butir pernyataan pada angket sehingga mudah dijawab oleh responden	✓			
3.	Penggunaan bahasa	5. Angket praktikalitas media dibuat dengan menggunakan bahasa indonesia yang baik	✓			
		6. Angket praktikalitas media menggunakan kalimat yang mudah dipahami	✓			

Lampiran 11: Lembar Uji Praktikalitas Produk Oleh Guru

**LEMBAR PRAKTIKALITAS MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTOON PADA  
MATERI DAUR HIDUP HEWAN KELAS IV SDN 09 MATTEKKO**

*Untuk Pendidik*

**Identitas Responden**

Nama **RAHMATIA S.Pd**  
 Jabatan **Guru Kelas IV**  
 Judul produk **Pengembangan Media Pembelajaran video Animasi Berbasis Powtoon Pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SDN 09 Mattekk**

Mata pelajaran **Ilmu Pengetahuan Alam**  
 Materi pokok **Daur Hidup Hewan**

**Petunjuk umum**

1. Sebelum mengisi angket ini, pastikan anda telah membaca dan menggunakan *media video animasi* pada materi daur hidup hewan
2. Tulislah terlebih dahulu identitas anda pada lembar yang disediakan
3. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memilih jawaban
4. Jika ada yang tidak di mengerti bertanyalah kepada guru atau peneliti

**A. Petunjuk penilaian**

1. Isilah dengan tanda  $\checkmark$  pada pilihan yang telah disediakan sesuai dengan jawaban anda

**2. Kriteria penilaian**

**SS** = Sangat Setuju  
**S** = Setuju  
**TS** = Tidak Setuju  
**STS** = Sangat Tidak Setuju

Demikian penilaian saudara/i untuk mengisi angket ini kami ucapkan terimakasih

**PERNYATAAN**

Pernyataan	Alternatif			
	SS	S	TS	STS
Isi materi sesuai dengan materi pembelajaran	$\checkmark$			
Isi materi sesuai dengan materi peserta		$\checkmark$		
		$\checkmark$		

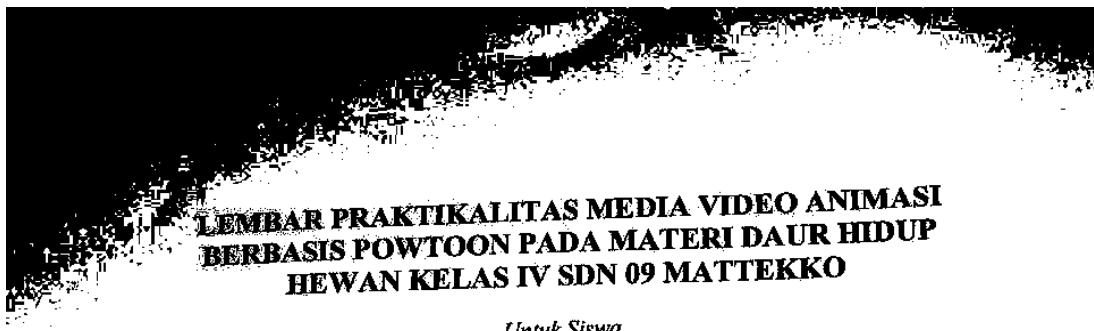
		dan urutan materi disusun dengan baik				53
		4 Kesesuaian materi yang disajikan dalam media video animasi	✓			5
3	Kemudahan Penggunaan	5 Kesesuaian penyajian materi dengan media video animasi	✓			
		6 Media video animasi mudah dioperasikan menggunakan PC/laptop dan anroid	✓			53
		7 Kemudahan Pencarian halaman web media video animasi melalui link you tube	✓			53
		8 Media video animasi mudah digunakan dalam proses pembelajaran karena bisa ditampilkan melalui LCD	✓			
4	Kemenarikan	9 Tampilan pada media video animasi menarik perhatian siswa untuk untuk belajar.	✓			53
		10 Kombinasi gambar dan warna pada media video animasi memiliki daya tarik terhadap siswa.	✓			1

Palopo, / Mei 2023

Guru Kelas/Mapel

Lampiran 12: Lembar Uji Praktikalitas Produk Oleh Peserta Didik





*Untuk Siswa*

**Identitas Responden**

Nama : AERAH.....  
 Kelas : IV (Empat).....  
 Sekolah : SDN 09 MATTEKKO.....  
 Judul produk : Pengembangan Media Pembelajaran *video Animasi* Berbasis  
 Powtoon Pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SDN 09  
 Mattekko

Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam  
 Materi pokok : Daur Hidup Hewan

**Petunjuk umum**

1. Sebelum mengisi angket ini, pastikan anda telah membaca dan menggunakan *media video animasi* pada materi daur hidup hewan
2. Tulislah terlebih dahulu identitas anda pada lembar yang disediakan
3. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memilih jawaban
4. Jika ada yang tidak di mengerti bertanyalah kepada guru atau peneliti.

**Petunjuk penilaian**

1. Isilah dengan tanda  $\surd$  pada pilihan yang telah disediakan sesuai dengan jawaban anda
2. Kriteria penilaian
  - 4 = Sangat Setuju
  - 3 = Setuju
  - 2 = Tidak Setuju
  - 1 = Sangat Tidak Setuju
3. Atas kesediaan saudara/i untuk mengisi angket ini kami ucapkan terimakasih

### B. TABEL PERNYATAAN

1.	Kemudahan Penggunaan media video animasi	1. Saya suka belajar menggunakan media video animasi yang disajikan karna penggunaannya sangat mudah	✓				
		2. Saya tertarik menggunakan media video animasi dalam pembelajaran karena penggunaannya sederhana		✓			
		3. Saya mudah memahami materi melalui media video animasi		✓			
		4. Media video animasi ini dapat membantu saya untuk belajar secara mandiri.		✓			
2.	Evektifitas waktu	5. Saya dapat belajar sesuai dengan kecepatan belajar saya sendiri		✓			
		6. Saya lebih cepat memahami materi menggunakan media video animasi	✓				
		7. Media video animasi dapat meningkatkan perhatian saya untuk belajar	✓				
3.	Kemenarikan media	8. Media video animasi menarik untuk digunakan sehingga saya dapat belajar dengan mudah.		✓			
		9. Media video animasi dapat membantu saya untuk meningkatkan aktivitas belajar di dalam kelas maupun diluar kelas.	✓				
		10. Media video animasi sangat menarik untuk di tonton sehingga saya dapat tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.		✓			

Lampiran 13 : Lembar surat keterangan bebas matakuliah



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**  
 Jl. Agatis Kel. Balandal Kec. Bara Kota Palopo 91914  
 e-mail:

**SURAT KETERANGAN BEBAS MATA KULIAH**  
 No.0319/In.19/PGMI/PP.09/07/2023

Yang bertandatangan dibawah ini, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan menerangkan bahwa.

Nama : Nadila Widianti  
 NIM : 1902050019  
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Adalah mahasiswa Angkatan 2019 yang sudah menyelesaikan beberapa kegiatan akademik antara lain:

1. Lulus mata kuliah semester I s/d VIII
2. Lulus mata kuliah PPL
3. Lulus mata kuliah KKN
4. Lulus Ujian Komprehensif

Demikian surat keterangan bebas mata kuliah ini diberikan untuk dipergunakan sebagai mana mestunya


Mengetahui  
 Ketua Program Studi.

**Dr. Muhammad Guntur, M.Pd.**  
 NIP 197910112011011003

Palopo, ..... 2023  
 Penasehat Akademik.

**Dr. Baderiah, M.Ag.**  
 NIP 197003012000032003

*Lampiran14 : Lembar Surat Keterangan Selesai Melaksanakan Penelitian*



**PEMERINTAH KOTA PALOPO**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI 09 MATTEKKO**  
 Alamat : Jl. Dr. Ratulangi Kelurahan Balandi Kota Palopo

---

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**  
 No : 421.2/76/SDN 09/VI/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SDN 09 Mattekko Kota Palopo Provinsi Sulawesi Selatan :

Nama : **Dra. Hasnah HP, M.Pd**  
 Nip : 19650101 198611 2 006  
 Jabatan : Kepala Sekolah

menerangkan dengan sesungguhnya bahwa yang bersangkutan di bawah ini :


Nama : **NADILA WIDIANTI**  
 NIM : 190205049  
 Tempat/Tgl Lahir : **Pewancang, 02 Pebruari 2002**  
 Program Studi : **PGMI**  
 Fakultas : **Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

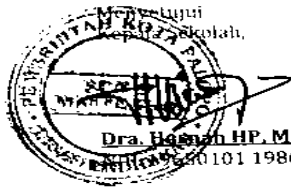
Benar telah melaksanakan penelitian pada tanggal 14 Maret s/d 29 Mei 2023 di SDN 09 Mattekko Palopo dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul :

***"Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SDN 09 Mattekko"***

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 08 Juni 2023

Mengetahui  
Kepala Sekolah,  
  
Dra. Hasnah HP, M.Pd  
19650101 198611 2 006



*Lampiran 15 : Lembar Surat Keterangan Mampu Membaca Al-Qura*



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**  
*Jl. Agatis Kel. Belandak Kec. Bera Kota Palopo 91914*  
 e-mail: pgmi.iainpalopo@gmail.com

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: ~~22~~ /In.19/PGMI/PP.09/06/2023


Pengelola Lajnatu Iktibari Qiraahli Qur'an Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (LIQQ PGMI) menerangkan bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Nadila Widianti  
 NIM : 1902050019

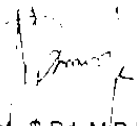
Mahasiswa tersebut telah melakukan tes baca Alqur'an dan dinyatakan **LULUS BERSYARAT** sesuai keterangan yang telah dicantumkan. Surat keterangan ini hanya dapat digunakan untuk mendaftar seminar hasil. Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya

Palopo, 12 Juni 2023

Mengetahui  
 Ketua TIM LIQQ

  
 Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I  
 NIP. 196307101995032001

Ketua Prodi PGMI

  
 Mirnawati, S.Pd., M.Pd.  
 NIDN. 200304850\*

Keterangan

**Tetap melanjutkan bimbingan mengaji**

## Lampiran 16: Dokumentasi

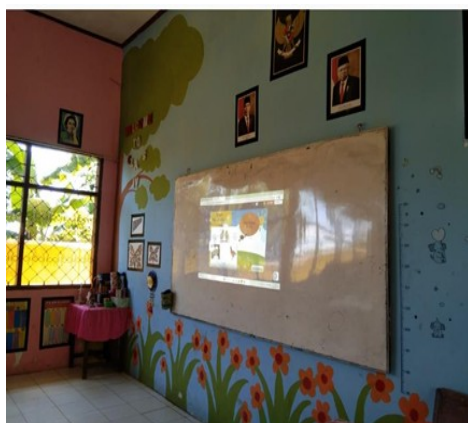
### Analisis kebutuhan



**Gambar** Pengisian Angket Analisis Kebutuhan Pendidik dan Peserta

Didik

### Uji Coba Produk





**Gambar** Pemaparan Produk



**Gambar** Pembagian Angket Praktikalitas Pendidik dan Peserta Didik



Gambar Foto Bersama Guru dan Siswa



*Lampiran 17 :Lembar hasil cek plagiarisme buku panduan produk*

materi Buku Panduan-3

30 POF

ORIGINALITY REPORT

**23%**  
SIMILARITY INDEX

**23%**  
INTERNET SOURCES

**3%**  
PUBLICATIONS

**5%**  
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.iainpurwokerto.ac.id	2%
2	digilib.iainkendari.ac.id	2%
3	id.scribd.com	1%
4	www.tesis.com	1%
5	...	1%
6	...	1%
7	repository.usd.ac.id	1%
8	docobook.com	1%
9	etheses.uin-malang.ac.id	1%

RSYAF  
mekan  
amana  
23

d MA  
...

	<b>unmas-library.ac.id</b> Internet Source	1%
11	<b>kamriantiramli.wordpress.com</b> Internet Source	1%
12	<b>www.adminsekolah.com</b> Internet Source	1%
13	<b>Submitted to UIN Sunan Gunung Djati Bandung</b> Student Paper	1%
14	<b>Submitted to Universitas Negeri Padang</b> Student Paper	1%
15	<b>pt.scribd.com</b> Internet Source	1%
16	<b>www.jatikom.com</b> Internet Source	1%
17	<b>Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia</b> Student Paper	<1%
18	<b>repository.uin-suka.ac.id</b> Internet Source	<1%
19	<b>123dok.com</b> Internet Source	<1%
20	<b>faisalpendas.wordpress.com</b> Internet Source	<1%

### RIWAYAT HIDUP



**Nadila Widianti** lahir pada tanggal 02 Februari 2002 kelurahan pewaneang, kecamatan seko, kabupaten luwu utara, provinsi Sulawesi Selatan. Merupakan anak ketiga dari 7 bersaudara dari pasangan suami istri Samurdin dan Sudarti. Peneliti tinggal di Kelurahan Pewaneang, kecamatan Seko, kabupaten Luwu Utara, provinsi Sulawesi Selatan. Pendidikan dasar peneliti diselesaikan pada tahun 2013 di SDN 077 Pewanenag. Kemudian ditahun yang sama menempuh pendidikan di SMPN 1 Seko hingga tahun 2016. Pada tahun 2016 melanjutkan pendidikan di MAN Palopo hingga tahun 2019. Setelah lulus SMA di tahun 2019, peneliti melanjutkan pendidikan ke Perguruan Tinggi dengan bidang yang ditekuni, yaitu Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.