

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBASIS MULTIMEDIA *POWTOON*
PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA
KELAS III SDN 277 SAMBIREJO**

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

Oleh

NURAI SYAH

NIM 19 0205 0062

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBASIS MULTIMEDIA *POWTOON*
PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA
KELAS III SDN 277 SAMBIREJO**

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 Institute Agama Islam Negeri Palopo



IAIN PALOPO

Oleh

NURAI SYAH
NIM 19 0205 0062

Pembimbing:

- 1. Mirnawati, S.Pd., M.Pd**
- 2. Bungawati, S.Pd., M.Pd**

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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nuraisyah
Nim : 19 0205 0062
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Prodi : 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 dikemudian 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, 13 Oktober 2023
Yang Membuat Pernyataan,



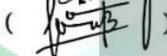
Nuraisyah
NIM. 19 0205 0062

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Multimedia Powtoon pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III SDN 277 Sambirejo*, yang ditulis oleh *Nuraisyah*, Nomor Induk Mahasiswa (NIM) *1902050062*, Mahasiswa Program Studi *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*, yang dimunaqasyahkan pada hari *Jumat*, tanggal *19 Januari 2024* bertepatan dengan *8 Rajab 1445 Hijriyah* telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 22 Januari 2024
8 Rajab 1445 Hijriyah

TIM PENGUJI

1. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.	Ketua Sidang	()
2. Dr. Taqwa, S.Ag., M.Pd.I.	Penguji I	()
3. Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd.	Penguji II	()
4. Mirnawati, S.Pd., M.Pd.	Pembimbing I	()
5. Bungawati, S.Pd., M.Pd.	Pembimbing II	()

Mengetahui:

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

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI),



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP. 19670516 200003 1 002



Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19791011 201101 1 003

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah menelaah dengan seksama skripsi berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Multimedia Powtoon Pada Maeri Perubahan Wujud Benda Kelas III SDN 277 Sambirejo Kec, Lamasi Kab, Luwu*".

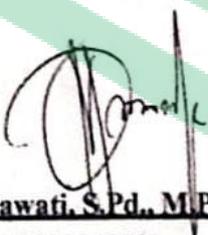
Nama : Nuraisyah
Nim : 19 0205 0062
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

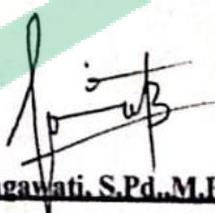
Menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan dinyatakan layak untuk diajukan pada ujian/seminar hasil penelitian.

Demikian persetujuan ini dibuat untuk proses selanjutnya.

Pembimbing I

Pembimbing II


Mirnawati, S.Pd., M.Pd.
NIDN.2003048501


Bungawati, S.Pd., M.Pd.
NIP.19931128 202012 2 014

NOTA DINAS PEMBIMBING

Lamp : Draft Skripsi

Hal: Kelayakan Pengujian Draft Skripsi

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Di,

Palopo

Assalamualaikum Wr.Wb.

Setelah melakukan bimbingan baik dari segi isi, Bahasa, maupun teknik penulisan terhadap skripsi mahasiswa dibawah ini:

Nama : Nuraisyah

NIM : 19 0205 0062

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

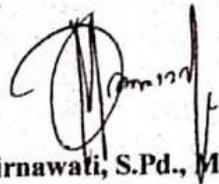
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Multimedia Powtoon Pada Mareri Perubahan Wujud Benda Kelas III SDN 277 Samberejo.

Menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak untuk diajukan pada ujian seminar hasil penelitian.

Demikian persetujuan ini dibuat untuk proses selanjutnya.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

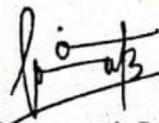
Pembimbing I



Mirnawati, S.Pd., M.Pd.

Tanggal:

Pembimbing II



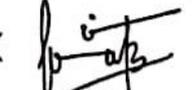
Bungawati, S.Pd.,M.Pd.

Tanggal: 24/11/2023

HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Multimedia Powtoon Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III SDN 277 Sambirejo*, yang ditulis oleh *Nuraisyah*, Nomor Induk Mahasiswa (NIM) *1902050062*, 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 Selasa, 5 Desember bertepatan dengan 21 Jumadil Awal 1445 Hijriyah. Telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan dinyatakan layak untuk diajukan pada sidang ujian munaqasyah.

TIM PENGUJI

1. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. ()
Ketua Sidang Tanggal :
2. Dr. Taqwa, S.Ag., M.Pd.I. ()
Penguji I Tanggal : 08 Desember 2023
3. Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd. ()
Penguji II Tanggal : 11-12-2023
4. Mirawati, S.Pd., M.Pd. ()
Pembimbing I Tanggal : 08-12-2023
5. Bungawati, S.Pd., M.Pd. ()
Pembimbing II Tanggal : 11-12-2023

Dr. Taqwa, S.Ag., M.Pd.I.
Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd.
Mirnawati, S.Pd., M.Pd.
Bungawati, S.Pd., M.Pd.

NOTA DINAS TIM PENGUJI

Lamp : -
Hal : Skripsi an. Nuraisyah

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Di_

Palopo
Assalamualaikum Wr.Wb.

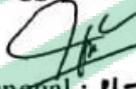
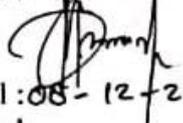
Setelah menelaah naskah perbaikan berdasarkan seminar hasil penelitian terdahulu, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap naskah skripsi mahasiswa di bawah ini

Nama : Nuraisyah
NIM : 1902050062
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Multimedia Powtoon Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III SDN 277 Sambirejo

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

Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

1. Dr. Taqwa, S.Ag., M.Pd.I.
Penguji I ()
Tanggal : 08-12-2023
2. Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd.
Penguji II ()
Tanggal : 11-12-2023
3. Mirnawati, S.Pd., M.Pd.
Pembimbing I/Penguji ()
Tanggal : 08-12-2023
4. Bungawati, S.Pd., M.Pd.
Pembimbing II/Penguji ()
Tanggal : 11-12-2023

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

إِنَّ الْحَمْدَ لِلَّهِ نَحْمَدُهُ وَنَسْتَعِينُهُ وَنَسْتَغْفِرُهُ وَنَعُوذُ بِاللَّهِ مِنْ شُرُورِ أَنْفُسِنَا
وَسَيِّئَاتِ أَعْمَالِنَا مَنْ يَهْدِهِ اللَّهُ فَلَا مُضِلَّ لَهُ وَمَنْ يَضِلَّ فَلَا هَادِيَ لَهُ وَنَشْهَدُ
أَنَّ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَحْدَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ وَنَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ
أَرْسَلَهُ بِالْحَقِّ بَشِيرًا وَنَذِيرًا بِإِذْنِهِ وَسِرَاجًا مُنِيرًا

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah Swt. yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Multimedia *Powtoon* Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III SDN 277 Sambirejo Kec, Lamasi Kab, Luwu”. Setelah melalui proses yang panjang.

Shalawat serta Salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad saw. para keluarga (ahlul bait), sahabat-sahabat serta para pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan khususnya pada bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Bapak Dr. Abbas Langaji, M.Ag. Rektor IAIN Palopo, Bapak Dr. Munir Yusuf, M.Pd., selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. Masruddin, S.S., Wakil Rektor II,

Bapak Dr. Mustaming, S.Ag, M.HI., Wakil Rektor III IAIN Palopo yang telah membina dan mengembangkan perguruan tinggi, tempat penulis memperoleh berbagai ilmu pengetahuan.

2. Bapak Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Ibu Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. selaku Wakil Dekan I, Ibu Alia Lestari, S.Si., M.Si. Wakil Dekan II, dan Bapak Dr. Taqwa, M.Pd.I Wakil Dekan III IAIN Palopo Senantiasa Membina dan Mengembangkan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Menjadi Fakultas yang Terbaik.
3. Bapak Dr. Muhammad Guntur, M.Pd. selaku Ketua Program Studi serta Bapak Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. selaku sekertaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di IAIN Palopo beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
4. Ibu Mirnawati, S.Pd.,M.Pd.I dan Ibu Bungawati, S.Pd.M.Pd. Masing- masing selaku pembimbing I dan II penulis yang telah banyak memberikan pengarahan atau bimbingan tanpa mengenal lelah, sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
5. Ibu Ervirahmadani, S.Pd.,M.Pd,bapak Nurul Aswar,S.Pd.,M.Pd dan bapak Hisbullah, S.Pd.,M.Pd selaku dosen validator yang telah membantu memvalidasi instrument dan Ahli bahasa,materi dan desain yang digunakan penulis dalam penelitian ini.
6. Bapak Abu Bakar, S.Pd., M.Pd. Kepala Unit Perpustakaan IAIN Palopo, beserta para stafnya yang banyak membantu penulis dalam memfasilitasi buku literatur.

7. Ibu Asdina,S.Pd.,SD Kepala Sekolah SDN 277 Sambirejo dan Seluruh Bapak/Ibu Guru, serta Staf Pegawai, yang telah berkenan memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian di sekola
8. Teristimewa untuk kedua orang tua tercinta Bapak Rudding dan Ibu Napisa serta saudara dan keluarga terima kasih untuk semuanya yang telah merawat, mendidik, mendoakan dan memberikan kasih sayang dan selalu mendukung saya. Alhamdulillah kini penulis sudah berada di tahap ini, menyelesaikan skripsi tepat waktu. Terima kasih sudah mendukung saya sehingga saya mendapatkan gelar sarjana. Teruntuk saudara-saudariku terimah kasih juga yang selalu memberikan dukungan doa dan perhatian.
9. Kepada sepupuku Fatimah.T,ambarwanti dan sahabatku nilam risna dan nurliya yang selalu membantu dan menyemangati saya selama proses pengerjaan skripsi.
10. Kepada rekan-rekan seperjuangan PGMI angkatan 2019 yang telah memberikan bantuannya serta motivasi dan semangat kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Dengan segala kerendahan hati dan harapan ingin menjadi lebih baik, sepenuhnya penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, sehingga saran dan kritik yang membangun, sangat Semoga setiap bantuan, doa, dukungan, kerja sama, dan motivasi yang telah diberikan kepada penulis dapat bernilai ibadah dan mendapatkan pahala dari Allah Swt. Aamiin Allahumma Aamiin

Palopo,
Penulis

2023

Nuraisyah



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

Pedoman Transliterasi Arab Latin yang merupakan hasil keputusan bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

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	Ḥa'	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
اِي	<i>fathah dan yā'</i>	ai	a dan i
اُو	<i>fathah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوَّلَ : *hauła*

3. Maddah

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

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ... اِ... اِي	<i>fathah dan alif atau yā'</i>	ā	a dan garis di atas
اِي	<i>kasrah dan yā'</i>	ī	i dan garis di atas
اُو	<i>ḍammah dan wau</i>	ū	u dan garis di atas

مَاتَ : *māta*

رَمَى : *rāmā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. Tā marbūtah

Transliterasi untuk tā' marbūtah ada dua, yaitu tā' marbūtah yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah [t]. Sedang 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	: <i>raudah al-atfāl</i>
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	: <i>al-madīnah al-fādilah</i>
الْحِكْمَةُ	: <i>al-hikmah</i>

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	: <i>rabbānā</i>
نَجَّيْنَا	: <i>najjainā</i>
الْحَقِّقْ	: <i>al-haqq</i>
نُعِمْ	: <i>nu'ima</i>
عَدُوُّ	: <i>'aduwwun</i>

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

Contoh:

عَلِيٌّ	: 'Alī (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>)
الفَلْسَفَةُ	: <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>
أُمِرْتُ	: <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

Adapuntā'marbūtah di akhir kata yang disandarkan kepada lafz

al-jalālah, diteransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُم 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
mubārakanSyahru 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, Abūal-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

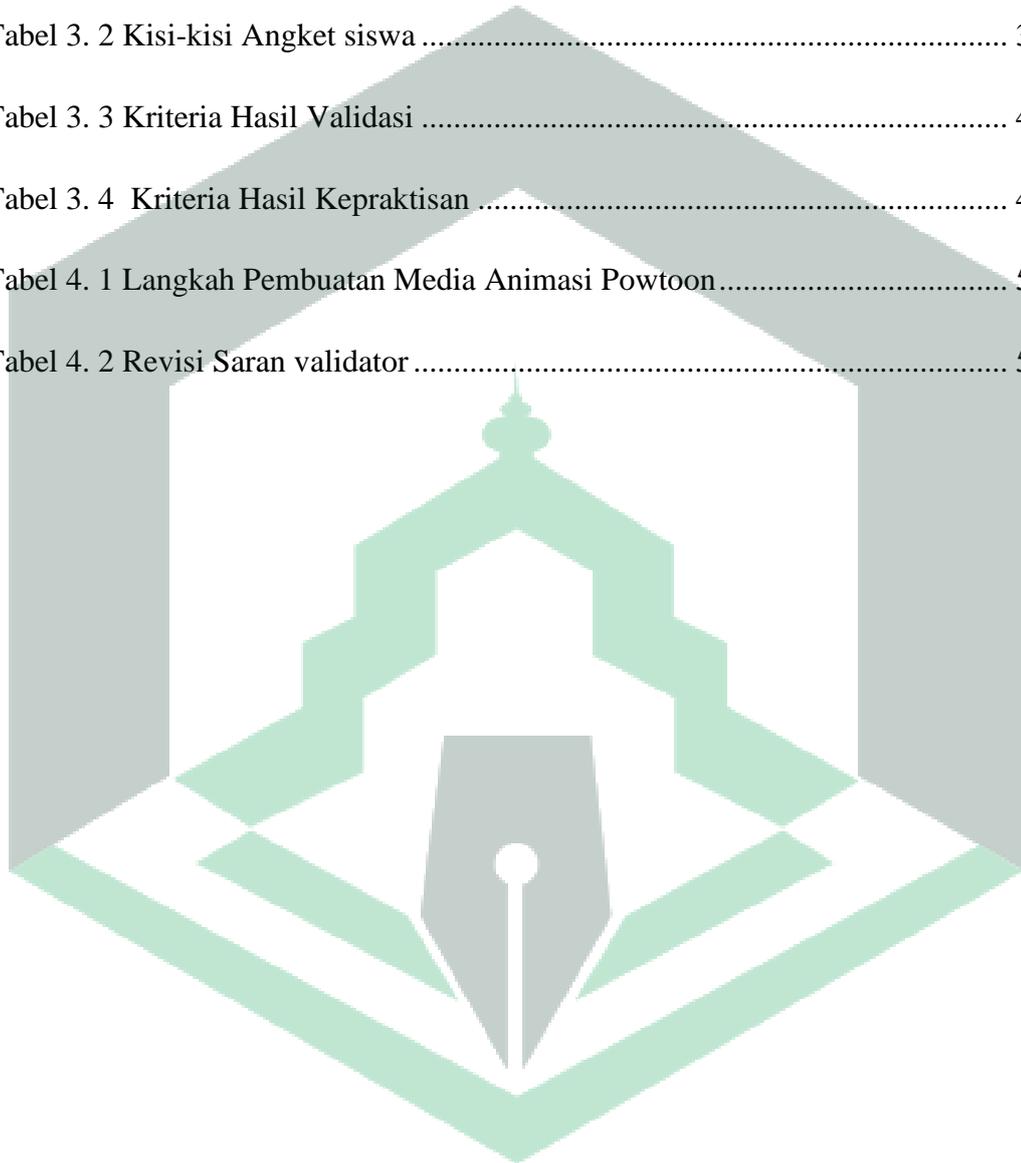
HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI.....	vii
NOTA DINAS TIM PENGUJI	viii
PRAKATA	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN	xiii
DAFTAR ISI.....	xx
DAFTAR TABEL	xxii
DAFTAR GAMBAR.....	xxiii
DAFTAR AYAT.....	xxiv
DAFTAR HADIS	xxv
DAFTAR LAMPIRAN	xxvi
ABSTRAK	xxvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	10
1. Asumsi pengembangan.....	10
2. Keterbatasan pengembangan	11
BAB II KAJIAN TEORI	12
A. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	12
B. Landasan Teori.....	17
C. Kerangka Pikir.....	30

BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian.....	33
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	35
C. Subjek Dan Objek Penelitian	35
D. Prosedur pengembangan	35
E. Teknik Pengumpulan Data	37
F. Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Hasil Penelitian	42
B. Pembahasan.....	66
BAB V PENUTUP.....	72
A. Simpulan.....	72
B. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN.....	78



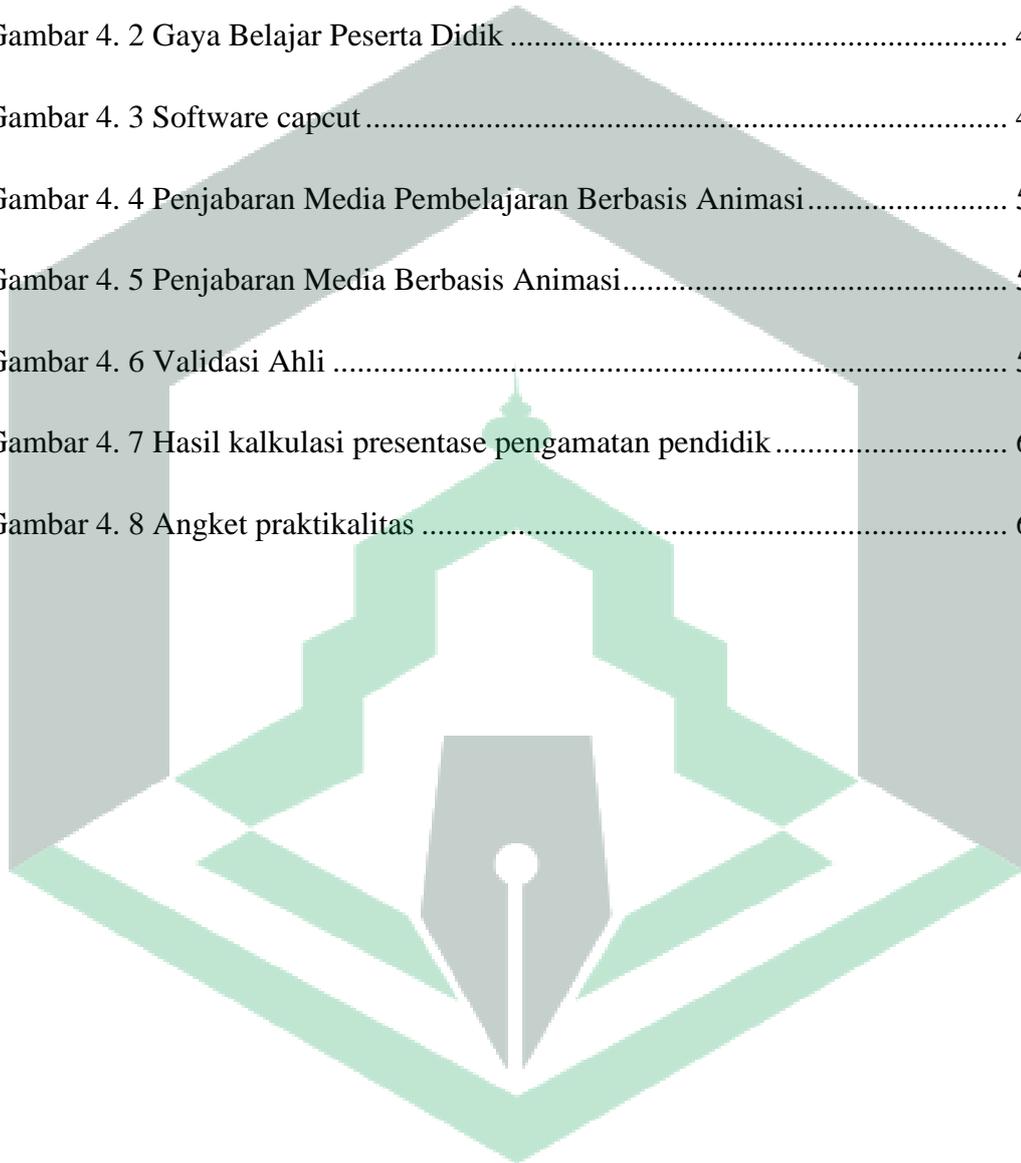
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Persamaan Dan Perbedaan Penelitian yang Relevan	15
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Lembar Wawancara.....	38
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket siswa	39
Tabel 3. 3 Kriteria Hasil Validasi	42
Tabel 3. 4 Kriteria Hasil Kepraktisan	42
Tabel 4. 1 Langkah Pembuatan Media Animasi Powtoon.....	50
Tabel 4. 2 Revisi Saran validator	56



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Perbedaan Benda Padat, Cair Dan Gas	30
Gambar 4. 1 Masalah yang dihadapi pada tema 3 benda disekitarku	46
Gambar 4. 2 Gaya Belajar Peserta Didik	47
Gambar 4. 3 Software capcut	49
Gambar 4. 4 Penjabaran Media Pembelajaran Berbasis Animasi.....	54
Gambar 4. 5 Penjabaran Media Berbasis Animasi.....	55
Gambar 4. 6 Validasi Ahli	59
Gambar 4. 7 Hasil kalkulasi presentase pengamatan pendidik	63
Gambar 4. 8 Angket praktikalitas	64



DAFTAR AYAT

QS. An-Nah/16.4	3
QS, Ar-Ra'd ayat 17	26



DAFTAR HADIS

HR-Tirmidzi	4
-------------------	---



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Analisis Kebutuhan.....	79
Lampiran 2 Hasil wawancara pendidik.....	93
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian.....	94
Lampiran 4 surat izin selesai penelitian.....	95
Lampiran 5 rencana pelaksanaan pembelajaran(RPP).....	96
Lampiran 6 Turnitin Produk.....	101
Lampiran 7 Submit Artikel	102
Lampiran 8 Lembar validasi Ahli materi,Bahasa Dan Desain.....	103
Lampiran 9 lembar instrument praktikalitas guru.....	115
Lampiran 10 angket respon peserta didik	120
Lampiran 11 Dokumentasi.....	123
Lampiran 12 produk buku panduan media video berbasis animasi	126
Lampiran 13 Riwayat Hidup.....	145

ABSTRAK

Nuraisyah, 2023. “*Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Multimedia Powtoon pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III SDN 277 Sambirejo*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Pembimbing Mirnawati Dan Bungawati.

Skripsi ini membahas sebuah penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi *powtoon* pada materi perubahan wujud benda Kelas III SDN 277 Sambirejo. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan, desain rancangan, kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran berbasis multimedia *powtoon* pada materi perubahan wujud benda. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan Research & Development (R&D). dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi peneliti menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Developemt, Implementation, Evaluation*). Adapun teknis analisis data pada penelitian ini menggunakan *Mixed Methods Research* yang sering di singkat dengan *Mix-Method*.

Tujuan penelitian ini adalah : (1) Untuk mengetahui analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis multimedia *powtoon* pada materi perubahan wujud benda (2) Untuk mengetahui desain media pembelajaran berbasis multimedia *powtoon* pada materi perubahan wujud benda (3) Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis multimedia *powtoon* pada materi perubahan wujud benda (4) Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis multimedia *powtoon* pada materi perubahan wujud benda.

Penelitian dilakukan di SDN 277 Sambirejo dengan subjek penelitian yaitu peserta didik Kelas III berjumlah 22 orang. Untuk tingkat kevalidan produk dikembangkan dilakukan uji validasi oleh validator ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain. Sedangkan untuk mengetahui praktikalitas produk, peneliti menyebarkan angket praktikalitas kepada peserta didik. Hasil validasi media video animasi pembelajaran mendapatkan nilai dari ahli bahasa dengan nilai 87% masuk dalam kategori sangat valid, ahli materi dengan nilai 97% masuk dalam kategori sangat valid dan ahli desain dengan nilai 78%. Hasil angket praktikalitas guru terhadap media video pembelajaran kategori sangat praktis 96% sedangkan respon peserta didik terhadap praktikalitas media video animasi pembelajaran kategori praktis dengan presentase 75% termasuk dalam kategori praktis sehingga layak untuk digunakan.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Powtoon, Video Animasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu unsur yang penting dalam sebuah kehidupan manusia. Pendidik mempunyai tanggung jawab yang besar terhadap siswa agar mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Tetapi walaupun demikian tetap merujuk bahwa pendidikan sebagai hak asasi setiap individu anak bangsa seperti yang tertuang dalam UUD 1945 pasal 31 ayat 1 yang menyebutkan bahwa “setiap warga negara berhak memperoleh pendidikan”.¹ Jadi jelas bahwa setiap orang berhak atas pendidikan. Pendidikan diharapkan akan menghasilkan bangsa dengan generasi penerus yang cerdas dan berkompoten, artinya generasi yang mampu memanfaatkan kemajuan yang ada. Menciptakan generasi nasionalisme yang tinggi, tidak ada kemajuan tanpa pendidikan. Itulah sebabnya pendidikan sangat penting dan harus diberikan kepada setiap warga negara sejak dini.

Pendidikan juga penting untuk pembangunan negara yang cepat dan Negara maju agar menjadi negara yang mengutamakan pendidikan bagi warganya. Harapannya pendidikan akan menjamin kesejahteraan warga negara. Namun, pendidikan tidak membawa kemajuan jika sistem pendidikannya tidak tepat. Sama seperti di Indonesia.²

¹ Afrita Angrayni, “Problematika Pendidikan di Indonesia,” *Fakultas Ushuluddin dan Dakwah IAIN Ambon* /2, 2019, 1–10.

² Siti Fadia Nurul Fitri, “Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (2021): 1617–20.

Media dengan bantuan teknologi akan menghasilkan suatu media yang menarik membantu siswa untuk mempelajarinya sehingga siswa menjadi lebih semangat ketika belajar. Pembelajaran pun berlangsung dengan menyenangkan dan tidak monoton serta siswa dapat pula memahami materi ajar dengan mudah sehingga tujuan pembelajaran pun dapat tercapai. Adanya media pembelajaran siswa juga dapat belajar dimana dan kapan saja yang artinya pembelajaran tidak terhenti pada jam pembelajaran di sekolah namun dapat berlanjut di luar sekolah. Media pembelajaran yang berfungsi memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri yang artinya media dapat menjadi pengganti guru dalam memaparkan materi sehingga pembelajaran sudah tidak lagi menjadi subjek dalam pembelajaran bukan berarti tugas guru menjadi lebih ringan. Guru sebagai fasilitator, mediator, dan manajer dalam pembelajaran. Guru juga harus bertanggung jawab untuk mentransfer ilmu kepada peserta didik. Selain itu juga sebagai pendamping guru dalam meraih cita-citanya. Guru bertanggung jawab memenuhi kebutuhan peserta didik, baik spiritual, intelektual, moral, estetika dan kebutuhan fisik peserta didik.³

Pemanfaatan media pembelajaran juga sangat penting bagi guru atau pendidik untuk menunjang proses kegiatan pembelajaran karena dapat meningkatkan daya tarik yang dimiliki oleh peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar sehingga tingkat pemahaman yang mereka miliki dapat, meningkat. Proses pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran dapat menambah prestasi peserta didik menjadi lebih baik lagi. Tidak semua media dapat diterapkan dalam

³ Cerianing Putri Pratiwi and Suryo Ediyono, *Analisis Guru sekolah Dasar dalam Menerapkan Variasi pembelajaran*, 2019, Vol. 4 (1) Desember 2019,1-8.

proses pembelajaran, untuk itu seorang guru harus mampu memilih media yang tepat dan sesuai agar bisa digunakan atau diterapkan dalam proses kegiatan pembelajaran. Pembelajaran tanpa menggunakan media, akan membuat komunikasi yang terjadi tidak akan berjalan maksimal dan proses pembelajaran berlangsung tidak optimal karena imajinasi yang dimiliki siswa berbeda dan tidak terarah tanpa adanya media yang bisa memudahkan siswa untuk memahami apa yang dijelaskan dengan merasakan dan melihat hal yang sama dalam penerimaan materi.⁴

Media pembelajaran selain dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dalam Islam sangat menganjurkan umatnya untuk menuntut ilmu, sudah banyak ayat-ayat Al-Qur'an atau hadis yang membahas menuntut ilmu. Allah Swt menjanjikan akan meningkatkan derajat seseorang yang memiliki ilmu, sesuai dengan firman Allah Swt dalam QS. An-Nahl [16]:43:

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ قَبْلِكَ إِلَّا رِجَالًا نُوْحِي إِلَيْهِمْ فَاسْأَلُوا أَهْلَ الذِّكْرِ إِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ

Terjemahnya:

(mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Ad-Dzikir (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.⁵

⁴ Ahmad Arif Fadilah, M.Pd, Irna Sukmawati, and Eka Yulyawan Kurniawan, M.Pd, 'Analisis Pemanfaatan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas 5 Sd Negeri Karang Tengah 11 Kota Tangerang', *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 1.9 (2022), 1843–58 <<https://doi.org/10.54443/sibatik.v1i9.259>>.

⁵ kementerian Agama RI , *Al-Qur'an dan terjemahnya*,(Unit percetakan AL-Qur'an:Bogor,2018).h.369 .

Berdasarkan ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah akan menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan dan diberikan ilmu pengetahuan. Allah maha mengetahui apa yang kamu kerjakan, ini adalah untuk kasih sayang Allah kepada hambanya. Adapun hadis yang tentang pentingnya menuntut ilmu, sebagaimana hadist dari (HR-Tirmidzi):

حَدَّثَنَا أَبُو أُسَامَةَ عَنْ الْأَعْمَشِ عَنْ أَبِي صَالِحٍ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَتَمَسُّ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ قَالَ أَبُو عِيسَى هَذَا حَدِيثٌ حَسَنٌ. (رواه الترمذي).

Artinya:

“Telah menceritakan kepada kami Abu Usamah dari Al A'masy dari Abu Shalih dari Abu Hurairah dia berkata; Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Barang siapa berjalan di suatu jalan untuk mencari ilmu, niscaya Allah akan memudahkan baginya jalan ke surga".⁶

Hadist tersebut menjelaskan, menuntut ilmu wajib hukumnya bagi setiap muslim. Menuntut ilmu di dalamnya terdapat kegiatan proses pembelajaran, kegiatan proses pembelajaran merupakan proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan diri menjadi kemampuan yang semakin lama semakin meningkat dalam segala aspek. Maka dapat di jelaskan belajar mengajar adalah interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu yang telah direncanakan dan juga hasil belajar yang efektif.

Berdasarkan pernyataan yang telah diuraikan fakta bahwa terdapat beberapa permasalahan yang terjadi saat proses pembelajaran yaitu: (1) bahwa kurangnya media pembelajaran yang digunakan sehingga membuat siswa tidak aktif dalam

⁶ Abu Isa Muhammad bin Isa bin Saurah, *Sunan At-Tirmidzi*, Kitab. Al-'Ilmu, Juz. 4, No. 2655, (Beirut- Libanon: Darul Fikri, 1994), h.294.

proses pembelajaran. (2) kurangnya media yang membuat siswa tidak tertarik dalam proses pembelajaran. (3) kurangnya media yang membuat siswa kesulitan dalam menerima materi yang diajarkan. Menggunakan video animasi, peserta didik akan lebih aktif dan lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis video animasi sebagai media penyaluran pesan dengan memanfaatkan indera penglihatan dan pendengaran dimana peserta didik tidak hanya dapat melihat atau mengamati sekaligus mendengar sesuatu apa yang divisualisasikan dan membantu menimbulkan ingatan yang kuat pada pesan yang disampaikan dan dapat dipadukan dengan unsur suara yang merangsang minat dan perhatian siswa dengan gambar .

Menggunakan multimedia *powtoon* sebagai media dalam pembelajaran yang mampu membuat peserta didik aktif dalam belajar penggunaan multimedia *powtoon* dalam pembelajaran dapat mengakomodasikan berbagai gaya belajar peserta didik. Media berbasis video pembelajaran mempunyai kelebihan yaitu mempermudah peserta didik dalam pembelajaran serta mudah dipahami dan mampu menarik perhatian peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video yang menggunakan beberapa animasi. Adanya pendidikan khususnya di Sekolah Dasar, terdapat beberapa permasalahan yang dialami peserta didik yaitu pemahaman materi karena kurangnya suatu media pembelajaran yang efektif, sehingga siswa tidak termotivasi dalam belajar apa lagi sebagian guru hanya menggunakan metode ceramah saja sehingga peserta didik bosan dan tidak tertarik dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi penelitian di SDN 277 Sambirejo dimana guru melakukan pembelajaran hanya saja menggunakan metode ceramah sehingga siswa tidak memperhatikan gurunya saat sedang belajar. Hasil wawancara peneliti pada tanggal 11 oktober 2022 pukul 09:30 WITA di SDN 277 Sambirejo Kelas III dengan jumlah 22 orang peserta didik . Ada beberapa guru Kelas III mengatakan bahwa adanya permasalahan pada saat proses pelaksanaan pembelajaran yaitu, kurangnya media saat belajar dan kefokusannya siswa saat sedang belajar itu menunjukkan bahwa sebagian guru kurang sekali menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia *powtoon* dikarenakan proses pembuatannya cukup sulit serta penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan kurangnya partisipasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran karena kurangnya fokus dalam belajar.

Berkaitan dengan permasalahan yang ada, maka peneliti memilih media pembelajaran berbasis multimedia *powtoon* untuk diangkat menjadi media pembelajaran, agar peserta didik lebih mudah untuk memahami media pembelajaran yang berbasis multimedia *powtoon* dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep belajar perubahan wujud benda.

Karakteristik anak usia sekolah dasar pada umumnya ialah senang bermain, bergerak, bekerja dan berkelompok serta senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung apa lagi perkembangan kognitif peserta didik dari umur usia 7-11 tahun dimana pada tahap ini peserta didik sudah mampu berpikir dengan benda yang nyata atau dapat dilihat secara langsung. Maka dari itu penelitian dan pengembangan diwujudkan dalam bentuk media pembelajaran multimedia

powtoon dalam pembelajaran perubahan wujud benda pada Kelas III di SDN 277 Sambirejo. Demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis multimedia *powtoon* pada materi perubahan wujud benda Kelas III SDN 277 Sambirejo”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti menfokuskan masalah pokok sebagai berikut:

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan media pembelajaran video animasi berbasis multimedia *powtoon* pada materi perubahan wujud benda pada peserta didik Kelas III SDN 277 Sambirejo?
2. Bagaimanakah desain media pembelajaran video animasi berbasis multimedia *powtoon* pada materi perubahan wujud benda peserta didik Kelas III SDN 277 Sambirejo?
3. Bagaimanakah kevalidan media pembelajaran video animasi berbasis multimedia *powtoon* pada materi perubahan wujud benda pada peserta didik kelas Kelas III SDN 277 Sambirejo?
4. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran video animasi berbasis multimedia *powtoon* pada materi perubahan wujud benda pada peserta didik kelas Kelas III SDN 277 Sambirejo?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang tertera, penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis multimedia *powtoon* pada materi perubahan wujud benda pada peserta didik Kelas III SDN 277 Sambirejo.
2. Untuk mengetahui desain media pembelajaran berbasis multimedia *powtoon* pada materi perubahan wujud benda pada peserta didik Kelas III SDN 277 Sambirejo.
3. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis multimedia *powtoon* pada materi perubahan wujud benda pada peserta didik Kelas III SDN 277 Sambirejo.
4. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis multimedia *powtoon* pada materi perubahan wujud benda pada peserta didik Kelas III SDN 277 Sambirejo.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan tentang penggunaan bahan ajar khususnya media dalam proses pembelajaran dan juga dapat dijadikan sebagai referensi pada pengembangan penelitian-penelitian selanjutnya.

2. Manfaat praktis

Penelitian di harapkan dapat memberikan manfaat kepada:

a) Bagi Peneliti

- 1) Peneliti dapat termotivasi dalam mengembangkan sebuah produk berupa video animasi berbasis multimedia *powtoon* yang menarik dan sesuai aturan yang baik dan benar.
- 2) Peneliti mampu menjadi guru profesional yang tidak hanya bisa mengajar saja tetapi bisa memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang terus-menerus diperbaharui.

b) Bagi Siswa

- 1) Mempermudah dalam memahami dan mengerti konsep dalam belajar IPA.
- 2) Mengenal materi perubahan wujud benda dalam pembelajaran IPA dengan baik.
- 3) Proses pembelajaran tidak monoton, sehingga siswa lebih tertarik dengan adanya media pembelajaran berbasis *multimedia powtoon*.

c) Bagi Guru

Memotivasi guru untuk mengembangkan media pembelajaran sendiri sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

d) Bagi sekolah

Sebagai masukan kepada pihak sekolah untuk dapat mengembangkan bahan ajar berbasis media pembelajar guna membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan

demikian dapat menjadi sekolah unggul dalam menghasilkan peserta didik yang berprestasi dan beragama.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi Produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini ialah:

1. Media pembelajaran ini diperuntukkan untuk siswa kelas III SDN 277 Sambirejo sebagai bahan ajar tambahan.
2. Mata pelajaran yang dipilih yaitu perubahan wujud benda
3. Media pembelajaran berbasis *multimedia powtoon* disusun dengan mengacu pada kompetensi inti dan kompetensi dasar.
4. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan laptop dalam mengedit *powtoon*.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan

Dalam penelitian pengembangan ini didasarkan pada beberapa asumsi sebagai berikut:

- a. Dengan adanya bahan ajar berbasis multimedia *powtoon* dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran serta meningkatkan pengetahuan dan pengalaman peserta didik.
- b. Dalam proses pembelajaran akan lebih mudah karena media pembelajaran berbasis multimedia *powtoon* akan memperjelas materi pelajaran.
- c. Pengembangan penelitian ini harus dilakukan sebagai upaya untuk merespon siswa dalam proses pembelajaran.

2. Keterbatasan pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan penelitian ini meliputi:

- a. Media pembelajaran berbasis *powtoon* ini difokuskan hanya untuk media pembelajaran.
- b. Keterbatasan internet, dalam pembuatan media *powtoon* memerlukan jaringan yang mampu mendukung proses pengeditan.
- c. Keterbatasan waktu, dalam pengembangan media *powtoon* memerlukan waktu kurang lebih 1 minggu untuk membuat 1 slide file video pembelajaran.
- d. Keterbatasan biaya, dalam pengembangan media pembelajaran memerlukan jaringan atau data internet untuk mendesain
- e. Keterbatasan pada materi, dalam pengembangan media pembelajaran video berbasis multimedia *powtoon* pada materi perubahan wujud benda
- f. Keterbatasan durasi, dalam pengembangan media pembelajaran video berbasis *powtoon* hanya 3 menit pembelajaran.
- g. Uji coba, dalam pengembangan pembelajaran dilakukan apakah siswa mampu menerima dan memahami dengan baik materi yang disampaikan.
- h. Media pembelajaran video berbasis multimedia *powtoon*, hanya akan di uji coba pada peserta didik.
- i. Media pembelajaran video berbasis multimedia *powtoon*. hanya dilihat validan dan praktikalitasnya

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian ini tidak terlepas dari hasil penelitian-penelitian terdahulu yang pernah dilakukan sebagai bahan perbandingan dan kajian. Adapun penelitian terdahulu yang telah membahas topik penelitian yang kaitannya dengan penelitian ini yaitu:

1. Penelitian yang dikakukan oleh Rahma Donna, Asep Sukenda Egok, Ridduab Febriandi dengan judul penelitian ”Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Powtoon* Pada Pembelajaran Tematik Disekolah Dasar ”.⁷

Hasil penelitian menunjukkan multimedia interkatif berbasis *powtoon* memenuhi kriteria valid dengan rata- rata skor 0,78% sedangkan dari hasil analisis penilaian kepraktisan guru dan siswa di peroleh bahwa multimedia interaktif berbasis *powtoon* memenuhi kriteria praktis dengan rata – rata skor 99% . Pada uji lapangan diperoleh Ngain (g) sebesar 0,797% dengan klarifikasi tinggi, yang artinya ,multimedia interaktif berbasis *powtoon* memiliki efek potensial yang tinggi berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis *powtoon* terbukti valid, praktis dan memiliki efek potensial pada pembelajaran tematik kelas V Sekolah Dasar.

⁷ Rama Donna, Asep Sukenda Egok, and Riduan Febriandi, ‘Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar’, *Jurnal Basicedu*, 5.5 (2021), 3799–3813.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Suriyani, Abd.Hafis dengan judul penelitian”
Penggunaan Media Pembelajaran *Powtoon* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar
Menggambar Komik Siswa Kelas VII Mts Negeri 3 Padang “. ⁸

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar seni budaya materi menggambar komik siswa kelas VII Mts 3 Padang. Pada pra siklus rata – rata hasil belajar yang diperoleh yaitu 73, 28 persen dan peningkatan sebesar 86,21%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar menggambar komik siswa kelas VII MTAS Negri 3 padang.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Isomi Awaliyah, Aans. Pamungkas, dan Trian P. Alamsyah dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Matematika Di kelas IV SD “. ⁹

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas IV SDN Karangtumaritis yang berjumlah 22 siswa . Data dikumpulkan dengan tes, observasi, angket, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif. Hasil penelitian di dapatkan, 1) skor rata – rata dari validasi ahli dengan persentase sebesar 88% yang termasuk dalam kategori sangat layak, 2) skor rata rata kepraktisan dengan persentase sebesar 93,33 % yang termasuk dalam kategori sangat praktis, 3) skor

⁸ Abd.Hafis sri suryani, ‘Penggunaan Media Pembelajaran *Powtoon* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menggambar Komik Siswa Kelas VII Mts Negeri 3 Padang’, *AL-DYAS Jurnal Inovasi Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2.2 (2023), 168–78.

⁹ Izomi Awalia, Aan Subhan Pamungkas, and Trian Pamungkas Alamsyah, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV SD’, *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10.1 (2019), 49–56
<<https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>>.

rata – rata respon siswa dengan persentase sebesar 94,73 persen yang termasuk dalam kategori sangat baik, 4) Skor rata – rata dari post test sebesar 76, 24% yang termasuk dalam kategori baik sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi *powtoon* dapat memberikan pemahaman kepada siswa kelas IV mengenai mata pelajaran matematika pada materi keliling dan luas bangun datar

4. Penelitian yang dilakukan oleh Latifa Qurotaini, Tri Widiyanti, Feni Herlisundi, Laly Nurmalia (2020) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis *Powtoon* Dalam Pembelajaran Daring “. ¹⁰

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan aplikasi *powtoon* menjadi lebih jelas dan nyata dan siswa menjadi lebih mudah memahami materi. Adapun kendala yang dirasakan adalah tenaga pengajar dan peserta didik harus menggunakan aplikasi tambahan, sarana internet membutuhkan kuota yang cukup banyak, Durasi yang terlalu singkat dan masih terdapat tenaga pengajar yang belum menguasainya. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media video animasi multimedia *powtoon* efektif digunakan sebagai salah satu media pembelajaran alternatif yang digunakan pembelajaran jarak jauh atau daring.

Perbedaan penelitian yang dilakukan dengan penelitian sebelumnya yaitu menggunakan beberapa aplikasi pendukung untuk membuat video pembelajaran dengan materi yang terkait perubahan wujud benda, penelitian yang akan dilakukan fokus pada memaksimalkan *powtoon*, hasil dari produk ini di upload ke *youtube* sebagai sumbangsi pembelajaran. Sedangkan dengan penelitian sebelumnya itu

¹⁰ Lativa Qurrotaini, Tri Widya Sari, and Venni Herli Sundi, ‘Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis *Powtoon* Dalam Pembelajaran Daring’, *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, E-ISSN: 27 (2020), 7.

sama-sama menggunakan media pembelajaran dan menggunakan penelitian pengembangan R&D, menggunakan 4 model.

Tabel 2. 1 Persamaan Dan Perbedaan Penelitian yang Relevan

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Rahma Donna ,Asep Sukenda Egok, Ridduab Febriandi	pengembangan multimedia interaktif berbasis <i>powtoon</i> pada pembelajaran tematik disekolah dasar	Sama-sama menggunakan media <i>powtoon</i>	Terleatak pada subjek yang diteliti, dimana subjek penelitian yaitu disekolah dasar
2	Sri Suriyani, Abd.Hafis	Penggunaan media pembelajaran <i>powtoon</i> untuk meningkatkan hasil belajar menggambar komik siswa kelas VII Mts Negri 3 Padang	Sama-sama menggunakan media <i>powtton</i> umtuk meningkatkan hasil belajar siswa	Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah pengembangan sedangkan penelitian relevan menggunakan penelitian PTK

3.	Isomi Awaliyah, Aans. Pamungkas, dan Trian P. Alamsyah	pengembangan media pembelajaran animasi <i>powtoon</i> pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD	Sama-sama menggunakan media pembelajaran <i>powtoon</i> sebagai bahan ajar	Terletak pada subjek yang diteliti, dimana subjek penelitian yaitu siswa kelas IV SD
4.	Latifa Qurotaini, Tri Widiasari, Feni Herlisundi, Laly Nurmalia	efektivitas penggunaan media video berbasis <i>powtoon</i> dalam pembelajaran Daring	Sama-sama menggunakan media <i>powton</i> sebagai bahan ajar	Terletak pada metode yang digunakan penelitian Latifa Qurotaini menggunakan penelitian ekprimen

Berdasarkan hasil penelitian relevan di atas terlihat banyak perbedaan baik dari segi metode penelitian yang digunakan maupun subjek dan objek penelitian, sedangkan persamaan dalam penelitian yaitu sama – sama ingin mengembangkan produk untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif dan efisien maka penelitian akan melakukan pengembangan media pembelajaran video berbasis

multimedia *powtoon* pada materi perubahan wujud benda Kelas III SDN 277 sambirejo.

B. Landasan Teori

1. Media pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Media Pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata/konkrit. Alat -alat bantu itu dimaksudkan untuk memberikan pengalaman lebih konkrit, memotivasi serta meningkatkan daya serap dan daya ingat siswa dalam belajar. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik apabila menggunakan media yang tepat sehingga siswa termotivasi untuk mencintai ilmu pengetahuan yang sedang dipelajarinya. Seorang guru dapat efektif dan efisien dalam menyajikan materi pelajaran apabila dapat memanfaatkan media secara baik dan tepat.¹¹ Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media sebagai perantara dari sumber informasi ke penerima informasi. Berdasarkan beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah perantara baik berupa manusia, materi atau kejadian yang membantu membangun kondisi yang dapat membantu membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.¹²

¹¹ Fifit Firmadani, 'Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0', *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2.1 (2020), 93–97.

¹² Aisyah Fadilah and Nasywa Atha Kanya, 'Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran', *Journal of Student Research*, 1.2 (2023), 11–12.

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih.¹³

Penggunaan media dalam pembelajaran didasarkan pada konsep bahwa belajar dapat ditempuh melalui berbagai cara, antara lain dengan mengalami secara langsung (melakukan dan berbuat), dengan mengamati orang lain, dan dengan membaca serta mendengar. Mengungkapkan bahwa prosedur belajar dapat ditempuh dalam tiga tahap, yaitu (1) pembelajaran langsung melalui pengalaman langsung, pembelajaran ini diperoleh dengan teknik karyawisata, wawancara, *resource visito*; (2) pembelajaran tidak langsung, dapat melalui alat peraga atau media pembelajaran, pengalaman ini diperoleh melalui gambar, peta, bagan, objek, *slide*, film, TV, LCD, dramatisasi, dan lain-lain; (3) pembelajaran tidak langsung melalui lambang kata, misalnya melalui kata-kata (simbol verbal), dan rumus-rumus yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.¹⁴

Media pembelajaran juga mempengaruhi kualitas pelaksanaan pendidikan. Pemilihan dan penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan karakteristik materi pelajaran disertai dengan penggunaan metode pembelajaran yang relevan, akan menghasilkan kualitas pelaksanaan pendidikan yang baik pula. Media

¹³ Donna, Egok, and Febriandi.

¹⁴ Ramona Dea Novera, Sukasno Sukasno, and Andriana Sofiarini, 'Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon Menggunakan Konsep Etnomatematika Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6.4 (2022), 7161–73
<<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3404>>.

pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi, materi pembelajaran antara pendidik dan peserta didik di dalam proses pembelajaran, media pembelajaran dapat berupa perangkat keras maupun perangkat lunak yang berfungsi membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu peserta didik memahami materi pembelajaran.¹⁵

Sistem pembelajaran modern saat ini, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima pesan, tapi siswa juga bertindak sebagai komunikator atau penyampai pesan. Dalam kondisi seperti itu, maka terjadi apa yang disebut dengan komunikasi dua arah bahkan komunikasi banyak arah. Dalam komunikasi pembelajaran media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan efektifitas pencapaian tujuan pembelajaran. Artinya, proses pembelajaran akan terjadi apabila ada komunikasi antara penerima pesan dengan sumber/penyalur pesan lewat media tersebut. Dunia pendidikan dewasa memasuki era dunia media, di mana kegiatan pembelajaran menuntut dikurangnya metode ceramah dan diganti dengan pemakaian banyak media. Lebih-lebih pada kegiatan pembelajaran saat ini yang menekankan pada keterampilan proses dan active learning, maka kiranya peranan media pembelajaran, menjadi semakin penting.¹⁶

b. Manfaat media pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pengajar dan pelajar sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Secara khusus ada beberapa manfaat media:

¹⁵ Doni Tri Putra Yanto, "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik," *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* 19, no. 1 (2019): 75–82, <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>.

¹⁶ Qurrotaini, Sari, and Sundi.

- 1) Penyebaran materi pembelajaran dapat konsisten dan setiap siswa dapat memiliki interpretasi yang berbeda terhadap konsep materi pembelajaran yang diberikan. Dengan bantuan media, perbedaan penafsiran tersebut dapat dihindari, sehingga dapat tersampaikan secara merata kepada siswa. Setiap siswa yang melihat atau mendengar gambaran mata pelajaran di media yang sama menerima informasi yang sama persis dengan siswa lainnya. Oleh karena itu, media juga dapat mereduksi pengetahuan di kalangan siswa, dimanapun mereka berada.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik berkat berbagai kemungkinan media, dimungkinkan untuk menyajikan informasi melalui suara, gambar, gerakan, dan warna baik secara alami maupun yang dimanipulasi. Topik yang dikemas dengan program media lebih jelas, lengkap dan menarik bagi siswa. Dengan bantuan media, materi presentasi dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan merangsang respons fisik dan emosional siswa. Singkatnya, lingkungan belajar dapat membantu siswa menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif Media yang dipilih dan direncanakan dengan baik dapat membantu siswa dalam komunikasi aktif dua arah selama proses pembelajaran. Tanpa media, siswa cenderung berbicara satu arah dengan siswa. Namun dengan bantuan media, siswa dapat desain pelajaran sedemikian rupa sehingga siswa itu sendiri menjadi aktif
- 4) Efisiensi waktu dan kerja Dengan bantuan media, tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih mudah dan optimal dengan waktu dan usaha yang

minimal. Dengan bantuan media, siswa tidak perlu menjelaskan topik berkali-kali, karena hanya dengan satu media penyajian siswa lebih mudah memahami pelajaran.¹⁷

2. Jenis- jenis media pembelajaran

Media dalam pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta akibat dalam pembelajaran. Proses pembelajaran pada sekolah dasar juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran tersebut media pembelajaran berbasis video.¹⁸

Media atau bahan sebagai sumber belajar merupakan komponen dari sistem instruksional di samping pesan, orang, teknik latar, dan peralatan. Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Kemudian lahir teknologi audio-visual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran. Teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi mikroprosesor yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif.

Media pembelajaran terbagi menjadi beberapa yaitu:

- 1) Media cetak
- 2) Media yang dipamerkan (displayed media)
- 3) *Overhead transparency (OHP)*

¹⁷ Aisyah Amaliah, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Daur Hidup Hewan Terintegrasi Ayat Al-Qura'an pada Peserta Didik Kelas V SDN 09 Matekko, (skripsi:IAIN Palopo), 2022, 16.

¹⁸ Mostofa Abi Hamid, R. R, *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita menulis, 2020. 14.

- 4) Rekaman suara
- 5) Slide suara dan film strip
- 6) Presentasi multi gambar
- 7) Video dan film
- 8) Pembelajaran berbasis komputer (*computer based instruction*).¹⁹

3. Video pembelajaran

Video pembelajaran yaitu suatu media yang menyajikan audio dan visual yang berisi materi-materi pembelajaran yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran yang diajarkan. Media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Keunggulan dari media video dalam pembelajaran adalah mampu menampilkan gambar bergerak dan suara, yang mana hal tersebut merupakan satu daya tarik tersendiri karena siswa mampu menyerap pesan atau informasi dengan menggunakan lebih dari satu indera. Sehingga kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media video pembelajaran dapat meningkatkan keberhasilan guru dalam menyampaikan materi, memperkuat apresiasi siswa dan memudahkan pengembangan materi terhadap apa yang diajarkan.²⁰

4. Powtoon

Powtoon merupakan aplikasi berbasis web *online* yang disediakan bagi pengguna untuk membuat presentasi animasi dengan fitur yang sangat menarik.

¹⁹ Fadilah and Kanya.

²⁰ Ni Komang Ayu Suci Lestari and I Wayan Sujana, "Video Pembelajaran Berbasis Model Discovery Learning pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 4, no. 1 (2021): 117–26, <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i1.32215>.

Diantaranya animasi tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang mudah. Dapat dikatakan bahwa, *Powtoon* dapat membuat sebuah animasi yang berisi materi-materi dengan kemasan yang menarik.

Media pembelajaran *Powtoon* termasuk dalam media audio visual, dilengkapi dengan fitur animasi yang menarik. Media pembelajaran *Powtoon* pada prinsipnya sama seperti *power point*, tetapi dalam penyajian presentasi lebih hidup karena menggabungkan media audio dan visual, sehingga membuat siswa tidak cepat bosan. Manfaat media *Powtoon* dalam pembelajaran diantaranya penggunaan aplikasi ini mudah dan tidak memerlukan langkah-langkah yang rumit. *Powtoon* dirancang sederhana mungkin tanpa meninggalkan kualitas bagi para penggunanya. Penyajian dalam media *Powtoon* ini yang berupa media audio visual bisa disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya, dimanapun dan kapanpun. *Powtoon* menyajikan materi yang interaktif, serta video yang ditampilkan tidak memakan durasi yang lama, sehingga siswa tidak jenuh terhadap pembelajaran.

Penggunaan multimedia interaktif berbasis *Powtoon* ini didasarkan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh yang menyatakan bahwa video pembelajaran yang dibuat dengan *Powtoon* terbukti efektif secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar bahasa tematik. Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, yaitu berbagai animasi digunakan untuk dijadikan suatu ilustrasi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, menggunakan rekaman suara sebagai pendukung untuk memperjelas materi yang disajikan, dan bersifat

interaktif yaitu adanya interaksi antara siswa dan media serta pembelajaran yang disajikan berupa pembelajaran tematik. Tidak hanya itu, multimedia ini akan dilengkapi permainan interaktif.

Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *Powtoon*

a. Kelebihan media pembelajaran *Powtoon* yaitu;

1. Meningkatkan kreativitas siswa.
2. Mengasah keterampilan siswa.
3. Meningkatkan kerjasama dan komunikasi.
4. Capaian tujuan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

b. Kekurangan media pembelajaran *Powtoon* yaitu:

1. Ketergantungan pada ketersediaan dukungan sarana teknologi
2. Harus disesuaikan dengan system dan kondisi yang ada
3. Mengurangi kreativitas dan invasi dari jenis media pembelajaran lainnya
4. Membutuhkan dukungan Sumber Daya Manusia (SDM) yang profesional untuk mengoprasikannya.²¹

Keunggulan *Powtoon* yang lainnya adalah dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang tidak teramat bergantung terhadap komunikasi verbal. Istilah lainnya, aplikasi ini dapat dijadikan sebagai pilihan agar pembelajaran tidak terasa jenuh dan membosankan. Kendala lain yang muncul dalam penggunaan *Powtoon* sebagai media pembelajaran selain ketergantungan pada sarana teknologi seperti internet adalah terkait dengan waktu. Guru harus melibatkan siswa dalam

²¹ N Faujjah and others, 'Kelebihan Dan Kekurangan Jenis-Jenis Media', *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik*, 3.2 (2022), 81–87.

kelompok saat mengerjakan tugas atau pekerjaan rumah menggunakan aplikasi *Powtoon*. Meskipun aplikasi video animasi *Powtoon* dapat digunakan dengan cara yang sederhana dan mudah dipahami, namun jika guru dan siswa menggunakan media pembelajaran ini setidaknya mereka sudah mahir dalam mengoperasikan teknologi seperti komputer/laptop dan internet. Biaya yang diperlukan untuk mengakses internet juga menjadi kendala yang dapat menghambat penggunaan materi pembelajaran *Powtoon*.

5. Perubahan Wujud benda

a. Pengertian perubahan wujud benda

Perubahan wujud benda merupakan salah satu bentuk gejala dari perubahan suatu benda menjadi wujud benda yang lain dari sebelumnya, baik ukuran bentuk, warna dan aroma yang berubah. Proses perubahan bentuk ini dapat terjadi dengan berbagai cara yang dapat dilihat oleh mata manusia secara telanjang atau pun menggunakan alat. Perubahan wujud dapat bersifat atau tidak sementara yang artinya menghasilkan zat yang baru dan tidak bisa dikembalikan lagi pada wujud awalnya itulah sebabnya perubahan wujud sebuah benda sangat berkaitan dengan perubahan fisika, kimia, dan biologi, yang menjadi penyebab mengapa suatu zat benda berubah menjadi wujud benda yang lain.

Pada kondisi tertentu suatu zat benda yakni padat, cair, dan gas tidak bisa mempertahankan bentuknya. Itulah sebabnya bisa mengalami perubahan wujud seperti berubah warnanya, berubah bentuknya, dan muncul bau atau aroma lain dari wujud sebelumnya. Hal tersebut tentu terjadi tentu bukan tanpa sebab,

melainkan karena zat benda tersebut dalam kondisi tertentu yang dipegaruhi oleh panas, suhu, kelembapan ,dan sebagainya.

Perubahan wujud benda juga dijelaskan dalam al-quran pada QS, Ar-Ra'd ayat 17 yang berbunyi:

أَنْزَلَ مِنَ السَّمَاءِ مَاءً فَسَالَتْ أَوْدِيَةٌ بِقَدَرِهَا فَاحْتَمَلَ السَّيْلُ زَبَدًا رَابِيًا وَمِمَّا يُوقِدُونَ عَلَيْهِ فِي النَّارِ ابْتِغَاءَ جَلِيَّةٍ أَوْ مَتَاعٍ زَبَدٌ مِثْلَهُ كَذَلِكَ يَضْرِبُ اللَّهُ الْحَقَّ وَالْبَاطِلَ فَأَمَّا الزَّبَدُ فَيَذْهَبُ جُفَاءً وَأَمَّا مَا يَنْفَعُ النَّاسَ فَيَمْكُثُ فِي الْأَرْضِ كَذَلِكَ يَضْرِبُ اللَّهُ الْأَمْثَالَ

Terjemahnya:

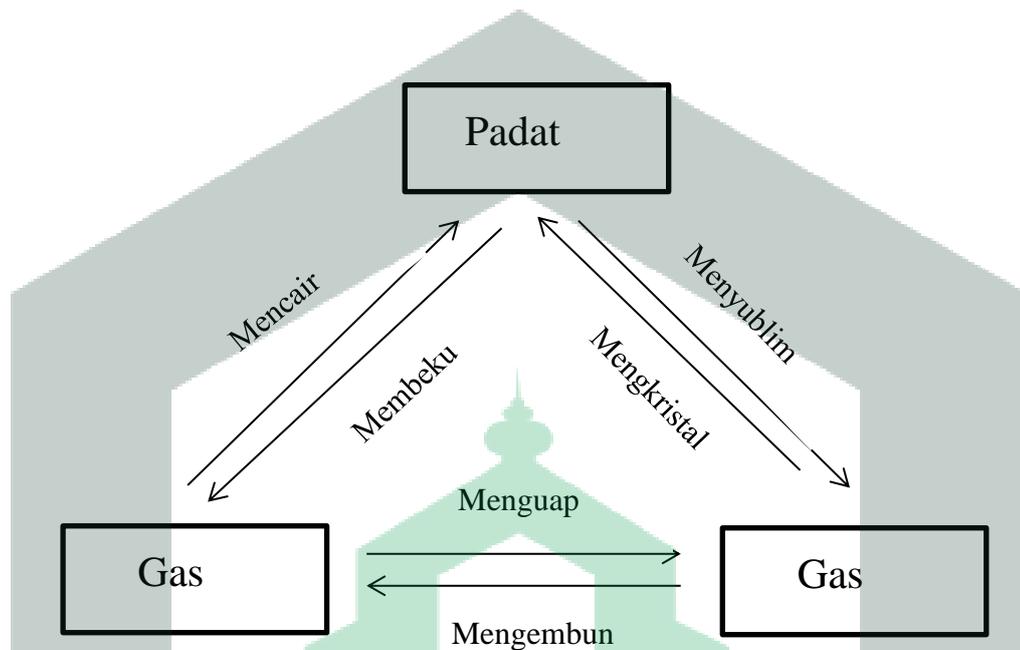
Allah telah menurunkan air (hujan) dari langit, maka mengalirlah air di lembah-lembah menurut ukurannya, maka arus itu membawa buih yang mengambang. Dan dari apa (logam) yang mereka lebur dalam api untuk membuat perhiasan atau alat-alat, ada (pula) buihnya seperti buih arus itu. Demikianlah Allah membuat perumpamaan (bagi) yang benar dan yang bathil. Adapun buih itu, akan hilang sebagai sesuatu yang tak ada harganya; adapun yang memberi manfaat kepada manusia, maka ia tetap di bumi. Demikianlah Allah membuat perumpamaan-perumpamaan.²²

b. Jenis wujud benda

Membahas tentang perubahan wujud benda pada sebuah benda maka tidak akan lepas dari pembahasan zat benda itu sendiri. Anda pasti sudah sering menjumpai benda-benda yang mudah berubah wujud. Untuk mengalami proses perubahan wujud biasanya zat benda tersebut memiliki sifat atau karakteristik sebelum atau sesudah terjadi perubahan wujud. Perubahan wujud benda terbagi dalam beberapa jenis yaitu padat, cair, dan gas. Setiap jenis benda memiliki sifat yang berbeda satu sama lain. Adapun faktor yang dapat mempengaruhi perubahan wujud benda adalah jumlah zat,suhu dan ukuran. Ada beberapa jenis perubahan bentuk benda yaitu:

²² Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan terjemahnya,(Unit Percetakan Al-Qur'an Bogor , 2018).h.338.

- 1) Benda padat
- 2) Benda cair
- 3) Benda gas



Gambar 2. 1 Perubahan Wujud Benda

1) Benda Padat

Sifat benda padat, bentuk dan ukurannya tetap walaupun tempatnya dipindah-pindahkan. Berat benda yang sejenis, misalnya dari besi, makin besar ukurannya makin berat benda tersebut. Namun, berat atau ringan suatu benda tidak hanya ditentukan oleh besar atau kecil benda itu. Berat benda bergantung pula pada jenis benda padat tersebut. Contohnya bola plastik lebih ringan daripada bola sepak walaupun ukurannya sama. Kesimpulannya benda padat memiliki berat bergantung pada jenis dan ukurannya.

Benda padat memiliki sifat-sifat sebagai berikut :

- a) Mempunyai bentuk tetap

b) Benda memiliki massa

c) Dapat berubah bentuk dengan cara tertentu, misalnya ditekan, dipotong atau dipukul.

a) Mencair

Peristiwa perubahan zat dari padat menjadi cair. Dalam peristiwa ini zat memerlukan energi panas. Contoh peristiwa mencair yaitu pada batu es yang berubah menjadi air, lilin yang dipanaskan.

b) Menyublim

Peristiwa perubahan wujud dari padat menjadi gas. Dalam peristiwa ini zat memerlukan energi panas. Contohnya menyublim yaitu pada kapur barus (kamper) yang disimpan pada lemari pakaian lama kelamaan akan habis.

2) Benda cair

Bentuk benda cair selalu mengikuti bentuk wadahnya. Bentuk minyak goreng dalam botol berubah jika dituang ke penggorengan. Demikian pula dengan air yang dituang ke gelas, bentuk air seperti bentuk gelas. Hal itu berarti bahwa bentuk benda cair mengikuti bentuk wadahnya. Bentuk permukaan benda cair yang tenang selalu datar. Bentuk permukaan benda yang tenang berbeda dengan bentuk cair yang bergejolak, hal itu terlihat pada wadah yang tembus pandang, walaupun wadahnya dimiringkan, permukaan benda cair yang tenang tetap datar. Bagaimanapun cara kamu memiringkannya, permukaan benda cair yang tenang selalu datar.

a) Membeku

Peristiwa perubahan wujud dari cair menjadi padat. Adanya peristiwa ini zat melepaskan energi panas. Contoh peristiwa membeku yaitu air yang dimasukkan kedalam freezer maka akan menjadi es batu.

b) Menguap

Peristiwa perubahan wujud dari cair menjadi gas. Adanya peristiwa ini zat memerlukan energi panas. Contohnya air yang direbus maka lama-kelamaan akan habis. Bensin yang dibiarkan terbuka lama-kelamaan juga akan habis menjadi asap.

3) Benda gas

Benda gas mengisi seluruh ruangan yang ditempatinya. Ketika ban sepeda dipompa, gas masuk ke dalamnya. Ban akan terasa padat bila gas mengisi seluruh ruangan yang ditempatinya. Benda gas menekan ke segala arah. Seperti halnya benda cair, benda gas juga memiliki sifat menekan ke segala arah. Bila balon yang terisi benda gas kita tusuk dengan jarum maka benda gas akan mengalir keluar seperti halnya aliran air di dalam botol yang dilubangi. Hal ini menunjukkan bahwa udara menekan ke segala arah.

a) Mengembun

Peristiwa perubahan wujud dari gas menjadi cair. Adanya peristiwa ini zat melepaskan energi panas. Contoh mengembun adalah ketika kita menyimpan es batu dalam gelas maka bagian luar gelas akan basah, atau rumput di lapangan menjadi basah di pagi hari padahal malam harinya tidak hujan.

b) mengkristal

Peristiwa perubahan wujud dari gas menjadi padat. Dalam peristiwa ini zat melepaskan energi panas. Contoh mengkristal adalah pada peristiwa berubahnya uap menjadi salju.

c. Perbedaan wujud benda

Wujud benda memiliki beberapa perbedaan yang dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Gambar 2. 1 Perbedaan Benda Padat, Cair Dan Gas²³

No	Benda padat	Benda cair	Benda gas
1	Mempunyai bentuk dan volume tertentu	Bentuk tidak tetap bergantung wadahnya, volume tertentu	Tidak mempunyai bentuk dan volume tertentu, bergantung tempatnya
2	Jarak antar partikel sangat rapat	Jarak antar partikel agak renggang	Jarak antar partikel agak renggang
3	Partikel-partikelnya tidak dapat bergerak bebas	Partikel-partikelnya dapat bergerak bebas	Partikel partikelnya dapat bergerak sangat cepat

C. Kerangka Pikir

Langkah awal yang dilakukan peneliti di SDN 277 Sambirejo dengan melakukan observasi di sekolah bersama dengan guru dan peserta didik dengan melakukan analisis kebutuhan dengan membuat angket guru dan siswa setelah itu dilakukan tahap desain desain media produk pada tahap desain dimana peneliti mencari materi pada buku atau jurnal yang terkait dengan media pembelajaran berbasis multimedia *powtoon* pada materi perubahan wujud benda. Setelah materi

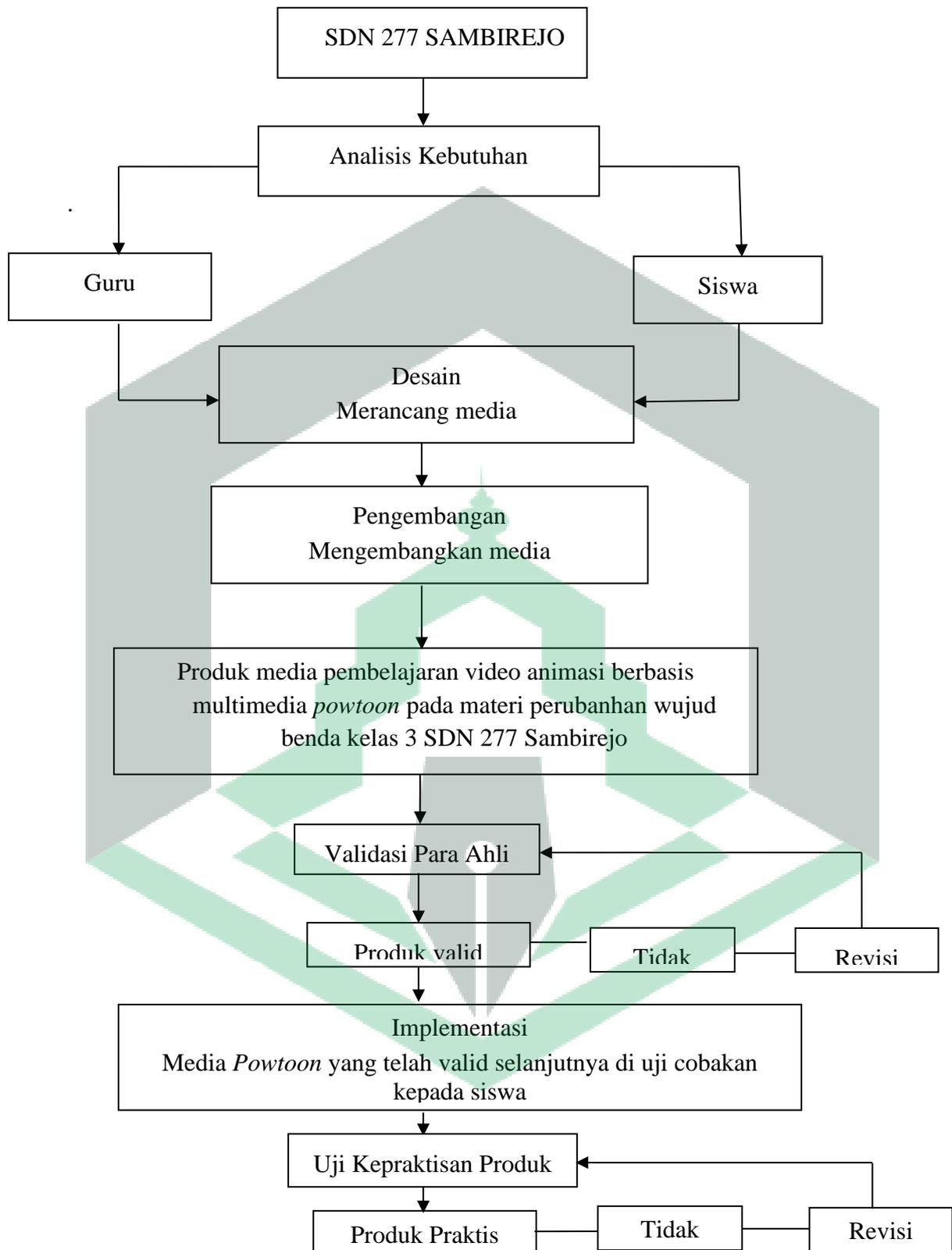
²³ Anindya Kusumaningrum, S.Pd., *Aktivitas Siswa Ilmu Pengetahuan Alam SD/MI V A*, (Jakarta: PT Kompas Ilmu, 2006), 88.

sudah terkumpul desain tata letak media mulai dari sampul depan dan belakang, kata pengantar, daftar isi ,materi pengumpulan dan pengolahan data dan daftar pustaka. Langkah selanjutnya adalah memasukan contoh soal yang dipaparkan dengan media berbasis multimedia *Powtoon* pada materi perubahan wujud benda ke dalam media, sehingga terbentuklah media pembelajaran berbasis *Powtoon*.

Validasi para ahli adalah cara untuk memvalidasi produk yang sudah dibuat dengan membuat 3 ahli validasi yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain. Hal ini bertujuan untuk memperkuat kualitas media pembelajaran apakah media pembelajaran berbasis multimedia *powtoon* baik dari sampul depan maupun belakang, materi dan bahasa sudah tepat dan akan dilakukan revisi.

Setelah itu akan di uji cobakan pada siswa di sekolah SDN 277 Sambirejo dengan media animasi yang berbasis *powtoon* yang telah valid. Selanjutnya peneliti membuat angket praktikalitas untuk guru dan siswa agar mengetahui apakah media animasi yang berbasis multimedia *powtoon* sudah layak untuk di gunakan disekolah yang dikatakan praktis atau sangat praktis.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka peneliti menawarkan solusi berupa media pembelajaran berbasis multimedia *Powtoon* pada materi perubahan wujud benda. Media pembelajaran yang dikembangkan dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi, dimana media tersebut dirancang semenarik mungkin dengan tampilan yang menarik sehingga membuat siswa lebih semangat dalam belajar serta dapat pula mempermudah guru dalam memaparkan materi kepada siswa. Adapun gambaran bagan kerangka pikir adalah sebagai berikut:



Gambar 2. 2 Bagan Pengembangan Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau biasa juga disebut dengan *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan akan menghasilkan suatu produk. Penelitian pengembangan menjadi jenis penelitian yang dapat menghasilkan kemajuan dalam pendidikan baik dalam segi produk yang dihasilkan maupun individu sebagai peneliti. Penelitian yang akan dilakukan menggunakan penelitian pengembangan agar dapat menghasilkan produk yang mengatasi secara langsung yang ditemukan di lapangan sekaligus dapat memajukan kualitas penelitian sekaligus dapat menunjukkan kualitas pendidikan. Dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (digunakan metode survey atau kualitatif).²⁴

Model pengembangan yang akan dipakai dalam penelitian ini yaitu desain pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Developem, Implementation, Evaluation*). Berdasarkan analisis yang dilakukan peneliti memperoleh informasi bahwa dalam pelajaran materi perubahan wujud benda peneliti memilih mengembangkan media menggunakan video animasi. Tahapan ini peneliti mengembangkan media pembelajaran video sesuai desain yang telah dibuat yang kemudian dinilai ketiga validator ahli sampai dikatakan valid dan siap digunakan.

Model ADDIE ini menggunakan 5 tahap atau langkah pengembangan, tahap proses pada model ADDIE adalah sebagai berikut:

²⁴Risa Nur Sa'adah Wahyu, *Metode Penelitian R&D (Research and Development) kajian Teoritis dan Aplikatif*, (Malang:Literasi Nusantara, 2020), 118.

1. Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh pengguna sistem, proses ini dikerjakan melakukan analisis kebutuhan (*need assesment*), mengidentifikasi masalah serta kebutuhan, dan melakukan analisis tugas (*task analyze*)

2. Desain (*Design*)

Proses desain merupakan proses yang dilakukan sebelum pengembangan. Pada proses ini, dilakukan dengan menentukan strategi pembelajaran, pemodelan pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan.

3. Pengembangan (*Development*)

Proses pengembangan merupakan proses mewujudkan desain yang telah dibuat. Desain yang ada kemudian di buat menjadi sebuah aturan perancangan, perancang lunak.

4. Implementasi (*Implementation*)

Proses implementasi adalah proses yang akan dilaksanakan berdasarkan pada rancangan yang telah dibuat proses sebelumnya.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi adalah tahapan akhir yang dilakukan dalam model ADDIE. Evaluasi adalah proses yang dilakukan untuk melihat apakah media pembelajaran yang telah dibuat sudah sesuai atau belum. Pada tahapan evaluasi media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis *Powtoon* akan diuji cobakan

untuk mencari serta memperbaiki kesalahan atau teknik yang mungkin dapat terjadi.²⁵

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di SDN 277 Sambirejo yang berlokasi di Desa Sambirejo Kecamatan Lamasi, Kabupaten Luwu. Waktu penelitian berlangsung selama 3 bulan dalam proses pembelajaran.

C. Subjek Dan Objek Penelitian

Pada penelitian ini yang menjadi subjeknya yakni pendidik dan peserta didik Kelas III di SDN 277 Sambirejo. Peserta didiknya terdiri dari 22 orang, di dalam kelas ini terdapat berbagai macam jenis karakter peserta didik yaitu siswa yang patuh, rajin, sopan, pintar dan lain sebagainya. Tetapi tidak terlepas juga dari siswa yang nakal, susah diatur. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis multimedia *Powtoon*.

D. Prosedur pengembangan

Prosedur pengembangan penelitian yang dilakukan penulis adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini adalah penelitian yang bertujuan untuk dapat menghasilkan suatu produk yang dapat digunakan nantinya. Adapun tahap-tahap penelitian pengembangan pada penelitian ini adalah:

²⁵ Aisyah amaliah, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Daur Hidup Hewan Terintegrasi Ayat Al-Qur'an Pada Peserta Didik Kelas V SDN 09 matekko, (*skripsi IAIN palopo*),2022, 33 .

1. Tahap penelitian pendahuluan

Tahap penelitian pendahuluan merupakan kegiatan awal dalam memulai penelitian. Penulis melakukan observasi pada SDN 277 Sambirejo untuk melihat situasi nyata secara langsung. Selain itu penulis juga melukan wawancara pada peserta didik dan pendidik untuk mengetahui pendapat dan informasi secara langsung pada subjek yang ingin diteliti.

2. Tahap pengembangan produk awal

Pada tahap ini peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia *Powtoon* dan metode yang digunakan yaitu penelitian pengembangan (*Reseach and Development*) sehingga digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam pembuatan produk ini digunakan beberapa aplikasi.

3. Tahap validasi ahli

Mengujicobakan dilapangan perlu diadakannya evaluasi terhadap media pembelajaran berbasis multimedia *Powtoon* yang dikembangkan. Selain itu bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan tersebut sebelum digunakan. Setelah produk selesai dikerjakan maka pada tahap selanjutnya diperlukan ahli dalam memvalidasi produk.

4. Tahap uji coba produk

Uji coba produk dilakukan pada skala terbatas hanya dilakukan diKelas III SDN 277 Sambirejo. Produk yang telah selesai dibuat selanjutnya di uji cobakan dalam kegiatan proses pembelajaran. Dalam menguji cobakan produk yang dibuat untuk mendapatkan informasi mengenai media yang

dikembangkan dan uji coba yang dilakukan untuk mengetahui kemenarikan dari media pembelajaran. Tahap terakhir dalam penelitian ini adalah merevisi kevalidan oleh ahli sehingga produk yang dikembangkan dapat dinyatakan layak untuk digunakan. Hasil dari uji coba produk, apa bila mendapat tanggapan pendidik maupun peserta didik yang mengatakan produk ini baik dan menarik untuk digunakan. Maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ini telah selesai dikembangkan sehingga menghasilkan produk akhir yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini bertujuan untuk mendapat gambaran awal sekolah dan pembelajaran pada sekolah terkait serta berguna untuk memvalidasi produk yang dihasilkan.²⁶ Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Observasi

Saat observasi di lakukan di SDN 277 Sambirejo dimana pengumpulan data dengan cara melihat langsung kesekolah agar peneliti dapat melihat langsung keadaan sekolah, kelas, siswa guru dan sarana dan prasarana yang ada disekolah. Jenis observasi yang akan digunakan penulis pada penelitian ini adalah observasi terbuka, dimana jenis observasi tersebut memungkinkan penulis mencatat apa saja yang dilihat di lapangan.

²⁶ Putri, Diana dan Syahrul, R, "Korelasi Keterampilan Membaca Pemahaman dan Keterampilan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Pariaman". Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 2019.

2. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah serta guru agar peneliti mengetahui apakah sekolah ini memiliki beberapa permasalahan yang terjadi disekolah. Nah setelah peneliti melakukan wawancara kepada salasa guru kelas ternyata ada beberapa permasalahan yang terjadi seperti siswa tidak fokus saat belajar dan siswa lebih fokus bermain. Jenis wawancara yang digunakan adalah jenis wawancara tidak terstruktur, wawancara tidak terstruktur memungkinkan narasumber mengungkapkan jawaban tanpa adanya batas, lebih santai, dan dapat lebih dimengerti oleh narasumber. Adapun kisi-kisi pedoman wawancara dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Lembar Wawancara

No	Indikator	Nomor Soal
1.	Media pembelajaran yang digunakan	1
2.	Sarana dan prasarana disekolah	2
3.	Metode yang dibutuhkan pada saat pembelajaran.	3,4
4.	Minat belajar siswa terhadap materi perubahan wujud benda	5,6
5.	Penggunaan,penerapan,kendala dan solusi dan penggunaan media pembelajaran	7,8,9,10
Jumlah pertanyaan		10

3. Angket

Pengumpulan data pada angket digunakan penulis untuk memperoleh data terkait kevalidan produk yang akan dibuat, angket diisi oleh ahli materi dan ahli desain, ahli bahasa, serta ahli praktisi (guru). Jenis angket pada penelitian ini menggunakan angket berjenis terbuka, angket ini memberikan penilaian pada produk serta memungkinkan ahli terkait menuliskan keadaan produk yang divalidasi, memberi saran, dan memaparkan kelebihan serta kekurangan. Angket atau kuesioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung yang menjelaskan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi yang diberikan kepada peserta didik sebagai responden setelah melaksanakan validasi.²⁷ Adapun kisi-kisi angket untuk siswa sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket siswa

No	Indikator	Pertanyaan Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Masalah dasar yang dihadapi pada tema 3 benda diku	1,8,9,10	4
2.	Menganalisis gaya belajar peserta siswa	2,3,4,5,6,7	6

4. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang situasi yang ada SDN 277 Sambirejo. Data dapat berupa dokumen-dokumen, foto atau berupa gambar yang mana data tersebut dapat dijadikan sebagai pengumpulan bukti.

²⁷ Rahma dwi yanti, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Tema Benda Benda disekitar Kita Pada Peserta Didik Kelas V SDN 38 Bora, (skripsi: IAIN palopo), 2022,

Dokumentasi sebagai proses dalam pengumpulan data, pencarian, penyediaan dokumen dengan menggunakan bukti yang akurat berdasarkan pencatatan berbagai sumber informasi untuk memperkuat proses pelaksanaan dalam penelitian ini.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini menggunakan *Mixed Methods Research* yang sering disingkat dengan *Mix-Method*. *Mix-method* ini sendiri merupakan salah satu metode yang memadupadankan pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. *Mix-method* dapat membantu penulis untuk menemukan hasil penelitian yang lebih baik dibanding hanya menggunakan satu pendekatan saja. Pada *mix-method* ini terdiri atas empat tipe yaitu *embedded*, *explanatory*, *exploratory*, dan *triangulation*. Penulis menggunakan tipe *exploratory* pada jenis *mixed method sequential exploratory*. *Sequential* (urutan) adalah penelitian yang awalnya melakukan kualitatif lalu melanjutkan penelitian kuantitatif. Analisis data merupakan cara untuk mengolah data yang sudah dikumpulkan sehingga menjadi suatu informasi yang bisa di pahami untuk menemukan solusi permasalahan terutama dalam masalah penelitian.²⁸

Berikut penjelasan teknik analisis data yang digunakan penulis pada penelitian ini.

1. Analisis data kualitatif

Teknik analisis data ini dilakukan dengan upaya mencari dan mengolah berbagai data baik yang bersumber dari hasil wawancara, pengamatan lapangan.

²⁸ Rahma dwi yanti, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Tema Benda Benda disekitar Kita Pada Peserta Didik Kelas V SDN 38 Bora,(*skripsi:IAIN palopo*),2022,

Data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar dan bukan angka angka. Data kualitatif adalah data yang diperoleh dari data validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli penelitian pendidikan dan media pembelajaran, dan ahli bahasa yang berupa saran yang terdapat pada angket validasi.

2. Analisis data kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa sebagai validator melalui angket validasi yang berisi angka-angka dengan skor yang diperoleh dari skor validasi.²⁹

Adapun rumus data kuantitatif yang digunakan sebagai berikut

Rumus data kuantitatif per item:

$$P = \frac{X}{Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

X : Skor yang diberikan responden pada suatu item

Xi : Skor tertinggi (ideal) pada satu item

Rumus keseluruhan item:

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

Keterangan:

P : Persentase

²⁹ Sylvi Nimas Aghytia, "Validitas Pengembangan Modul Pembelajaran Ekonomi dengan Pendekatan Group Investigation di Kelas XI MA Al-Hidayah Jenu", 01.02 (2020), 34–38.

ΣX : Jumlah skor keseluruhan jawaban responden

ΣX_i : Jumlah Skor tertinggi

Berdasarkan hasil analisis data tersebut, selanjutnya dapat ditentukan tingkat validan produk. Tingkat validan produk tergolong dari empat kategori seperti tidak valid, cukup valid, valid, dan sangat valid. Adapun lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 3. 3 Kriteria Hasil Validasi³⁰

Nilai	Kriteria
81% - 100%	Sangat valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang valid
0% - 20%	Tidak valid

Adapun pada tahap praktikalitas terdapat tempat kategori seperti tidak praktis, cukup praktis, praktis, dan sangat praktis. Adapun lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 3. 4 Kriteria Hasil Kepraktisan³¹

Nilai	Kriteria
81% - 100%	Sangat praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang praktis
0% - 20%	Tidak praktis

³⁰ Purba, R., Taufik, M., & Jamaludin, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Live Worksheets Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 336-348.

³¹ Purba, R., Taufik, M., & Jamaludin, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran LiveWorksheets Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 336-348.

Data kualitatif yang berupa tanggapan dan saran dari masing-masing validator digunakan sebagai acuan untuk revisi media pembelajaran pada materi perubahan wujud benda. Penilaian uji validitas dalam penelitian bertujuan untuk mendapatkan hasil akhir kelayakan produk penelitian yang berupa media pembelajaran pada materi perubahan wujud benda sehingga analisis data perlu diperhatikan dengan baik. Setiap penelitian memiliki masing-masing cara dalam perhitungan dan presentase dalam mendapatkan hasil dari tujuan penelitian.

Data penelitian yang telah diolah dan dianalisis kemudian di tempatkan berdasarkan kriteria yang ada. Jika data yang diolah kurang dalam pencapaiannya maka harus dilakukan perbaikan untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil dari kritik dan saran para validator untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti berlokasi di SDN 277 Sambirejo tepatnya di sambirejo, Kec. Lamasi, Kab Luwu, Provinsi Sulawesi Selatan. Potensi dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi multimedia *Powtoon* pada materi perubahan wujud benda kelas III. Penelitian dilakukan pada peserta didik kelas III di SDN 277 sambirejo salah satu sekolah kecamatan Lamasi. Adapun jumlahpeserta didik pada kelas III ini berjumlah 22 orang. Kurikulum yang diterapkan pada sekolah ini menggunakan kurikulum 2013, dalam proses pembelajaran pendidik belum banyak menggunakan media video pembelajaran animasi. Media video pembelajaran animasi ini dikembangkan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran pada mata pelajaran IPA khusus pada materi perubahan wujud benda.

Setelah peneliti telah melakukan penelitian pada peserta didik kelas III di SDN 277 Sambirejo, peneliti telah mempunyai rancangan dalam mengembangkan produk yang telah direncanakan sebelumnya sesuai dengan hasil analisis kebutuhan seperti yang telah diuraikan pada bab III bahwa bahan ajar yang berupa media pembelajaran pada penelitian ini disusun dan dikembangkan sesuai dengan model ADDIE. Adapun tahapan yang dikembangkan peneliti yaitu:

1. Analisis (*Analyze*) kebutuhan media pembelajaran berbasis animasi *Powtoon* pada materi IPA perubahan wujud benda.

Analisis kebutuhan yang menggunakan instrumen berupa angket siswa

(peserta didik), wawancara pendidik kelas III (Wali Kelas III SDN 277 sambirejo). Berdasarkan hasil dari analisis angket peserta didik, wawancara guru tentang penggunaan media video pembelajaran animasi pada materi IPA subtema III perubahan wujud benda kelas III di SDN 277 Sambirejo, mendapat informasi bahwa penggunaan bahan ajar berupa media pembelajaran sebenarnya sangat mendukung untuk membantu peserta didik dalam memahami materi yang sulit dimengerti karena jika pembelajaran hanya sebatas buku sebagai acuan dan pembelajaran yang dilakukan hanya dengan menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan bahan ajar maka peserta didik akan sulit untuk dapat memahami materi dalam jangka waktu yang lama. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil analisis sebagai berikut:

a. Hasil wawancara analisis kebutuhan

Peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda, sehingga hal ini sering membuat tujuan pembelajaran yang diinginkan tidak tercapai secara optimal. Karakteristik peserta didik bisa dilihat dari gaya belajar, tingkah laku, kemampuan peserta didik, kesulitan belajar yang dihadapi, minat, motivasi belajar, dan kecepatan belajar serta faktor lainnya. karakteristik peserta didik dimaksudkan untuk mengetahui kondisi dan kebutuhan peserta didik didalam pembelajaran, sehingga media yang dirancang tepat sasaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas III SDN 277 Sambirejo.

Wawancara dilakukan untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran IPA. Selain itu teknik wawancara digunakan untuk mengumpulkan data tentang peserta didik dari guru. Peneliti telah melakukan wawancara di sekolah SDN 277 Sambirejo oleh wali kelas III SDN 277 Sambirejo yaitu Ibu Besse yang di laksanakan pada tanggal 18 september 2023. Hasil observasi yang diperoleh disajikan pada lampiran. Peneliti memulai wawancara dengan mengajukan pertanyaan yang dilakukan di SDN 277 Sambirejo, diperoleh informasi dengan wali kelas III bahwa Peserta didik kesulitan dalam menerima materi pada saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik kurang termotivasi dikarenakan pendidik kurang mempersiapkan media pembelajaran sebagai alat bantu peserta didik dalam menerima materi pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran pendidik masih dominan menggunakan metode ceramah dan papan tulis tanpa variasi model lain. Selain itu pendidik jarang terlihat menggunakan media sehingga pelaksanaan proses pembelajaran belum berjalan secara maksimal, dimana media yang digunakan hanya sebatas buku akibatnya peserta didik menjadi bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran karena peserta didik lebih banyak mendengarkan sehingga menimbulkan kejenuhan dalam diri peserta didik.

b. Analisis fakta

Berdasarkan analisis pada siswa kelas III SDN 277 Sambirejo, banyak yang kurang tertarik dengan pembelajaran perubahan wujud benda disebabkan buku yang tergolong sedikit sehingga membuat siswa tebatas belajar, jadi guru hanya sebagian menggunakan metode ceramaha saja sehingga tidak ada ketertarikan untuk mempelajari materi perubahan wujud benda . Dengan adanya pengembangan

media yang tepat sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi dengan jelas dan menyenangkan. Media yang sesuai tersebut adalah video pembelajaran animasi *Powtoon* yang dapat membuat peserta didik antusias belajar serta dapat merangsang dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Berdasarkan hasil analisis tersebut disimpulkan bahwa sekolah membutuhkan suatu media pembelajaran dalam memahami materi pelajaran. Maka peneliti kemudian melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran animasi *Powtoon*, dengan desain sebuah media animasi yang memiliki tampilan menarik, mudah digunakan, dapat digunakan pada komputer yang berspesifikasi rendah dimengerti (dilengkapi dengan, animasi, audio, video, serta gambar) dan materi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran serta mudah untuk dimengerti. Pembelajaran animasi ini diharapkan bisa menjadi salah satu alternatif pendidik dalam mempermudah pembelajaran IPA materi perubahan wujud benda, pembelajaran animasi ini juga diharapkan dapat memfasilitasi dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

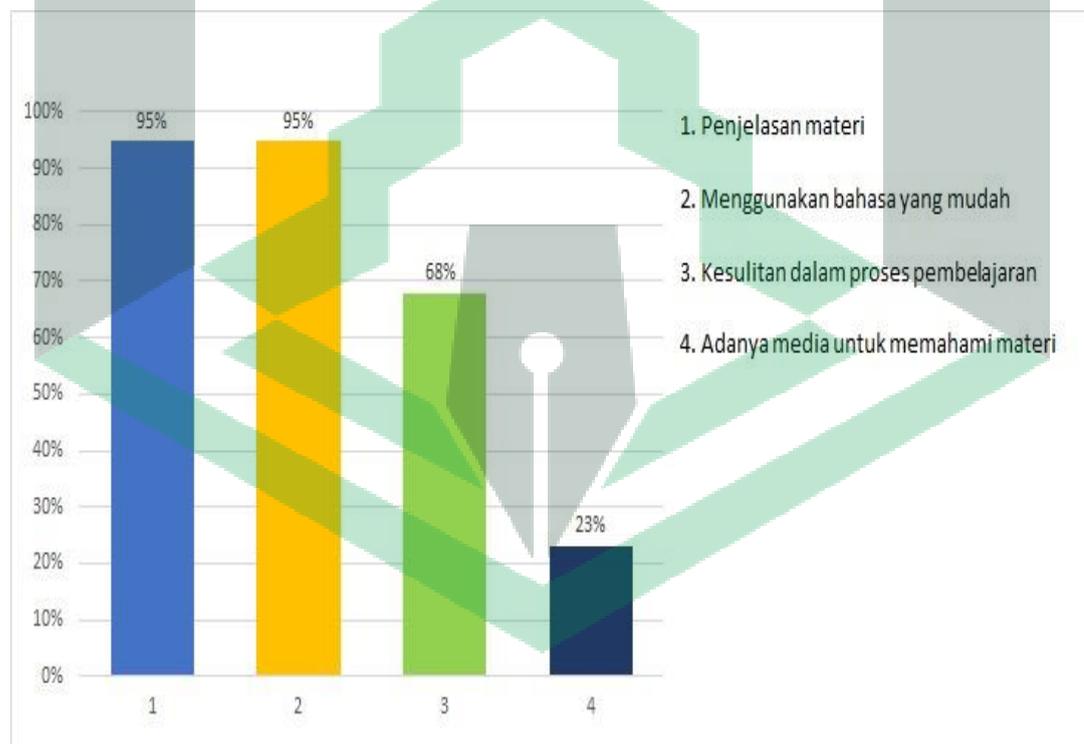
c. Analisis tujuan

Pemilihan tujuan materi harus disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkatan siswa agar media pembelajaran tersebut efektif. Materi dalam pembelajaran ini adalah perubahan wujud benda yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Dengan kompetensi dasar yaitu 3.1 menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisa, tulisan, visual, dan lingkungan. 3.2 menyajikan hasil informasi tentang konsep

perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari bentuk lisa, tulisan dan visual menggunakan kalimat baku. Pada materi perubahan wujud sesuai dengan konsep dan media pembelajaran yang akan dikembangkan dan dapat di pahami oleh siswa dengan tampilan video animasi *Powtoon*.

d. Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Data respon peserta didik yang didapat dengan melibatkan 22 orang peserta didik. Tanggapan peserta didik dikumpulkan dengan menggunakan angket setelah peserta didik mengikuti pembelajaran untuk materi perubahan wujud benda. Data yang diperoleh dari angket dianalisis dengan menghitung persentase setiap item pernyataan dalam angket tersebut. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



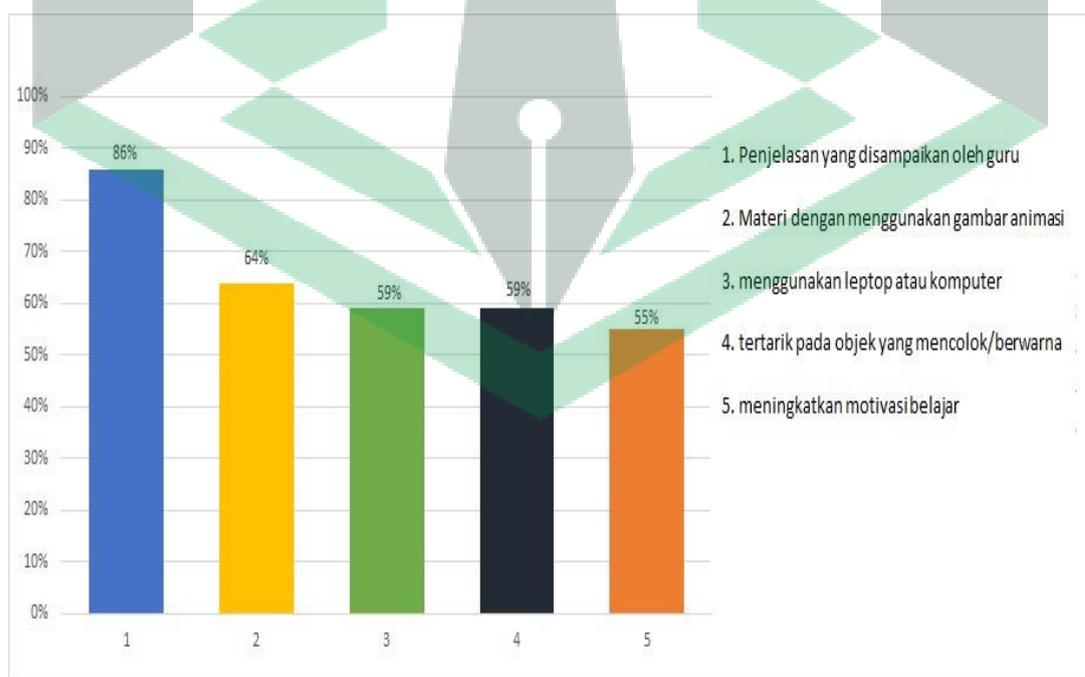
Gambar 4. 1 Masalah yang dihadapi pada tema 3 benda disekitarku

Berdasarkan hasil angket yang tertera pada gambar di atas 95% peserta didik yang bisa mengerti yang di ajarkan oleh guru pada materi perubahan wujud benda sedangkan 5% peserta didik yang tidak bisa mengerti dengan penjelasan yang dijelaskan oleh guru saat proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket yang tertera pada gambar diatas 95% yang paham dengan bahasa yang mudah digunakan saat proses pembelajaran.sedangkan 5% peserta didik yang tidak paham saat guru menggunakan bahasa yang mudah.

Berdasarkan hasil angket yang tertera pada gambar diatas 68% yang memahami media dengan materi yang di jelaskan oleh guru sedangkan 32% peserta didik yang suka adanya media berupa materi perubahan wujud benda.

Berdasarkan hasil angket yang tertera pada gambar diatas 77% peserta didik yang kesulitan saat belajar materi perubahan wujud benda sedangkan 23% yang tidak mengalami kesulitan saat belajar materi perubahan wujud benda.



Gambar 4. 2 Gaya Belajar Peserta Didik

Berdasarkan hasil angket yang tertera pada gambar diatas 86% peserta didik yang bisa memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru sedangkan 14% peserta didik yang kurang meperhatikan setiap detail penjelasan yang di sampikan oleh guru. Hasil angket yang tertera pada gambar di atas 64% peserta didik yang bisa memahami materi dengan menggunakan gambar animasi sedangkan 36% yang tidak bisa memahami materi dengan menggunakan animasi.

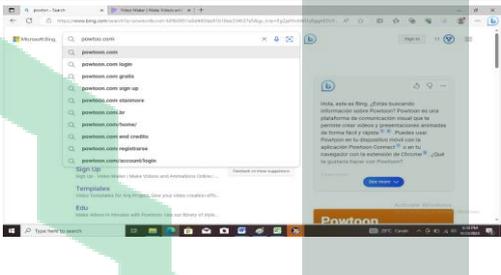
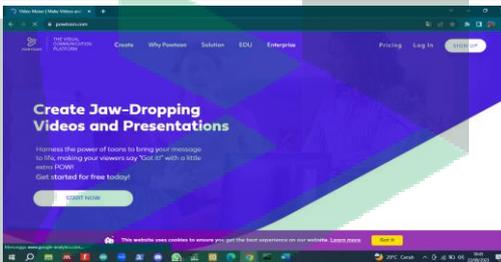
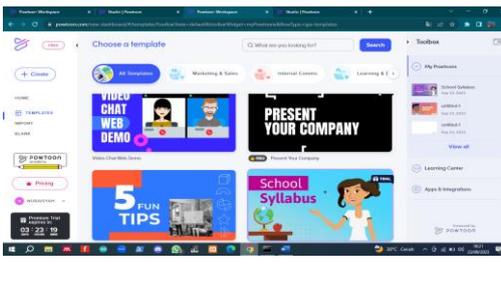
Berdasarkan hasil angket yang tertera pada gambar diatas 59% peserta didik yang mau belajar menggunakan laptop/komputer saat belajar sedangkan 41% peserta didik yang tidak mau belajar menggunakan laptop atau computer.

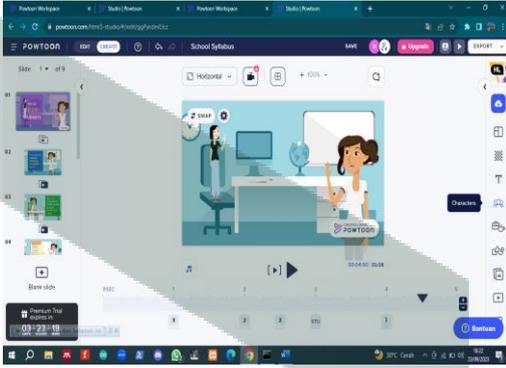
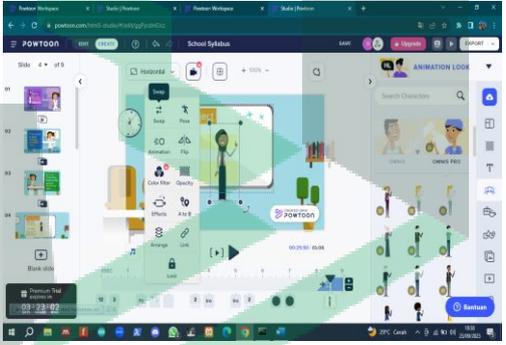
Berdasarkan hasil angket yang tertera pada gambar di atas 59% peserta didik yang menyukai media yang berwarna/mencolok sedangkan 41% peserta didik yang tidak menyukai media yang berwarna. Hasil angket yang tertera pada gambar diatas 55% peserta didik yang termotivasi saat belajar menggunakan media dengan materi perubahan wujud benda sedangkan 55% yang tidak termotivasi saat belajar media dengan materi perubahan wujud benda.

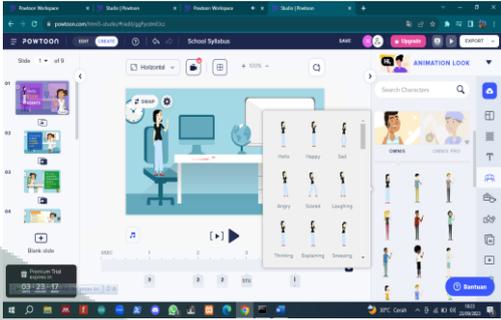
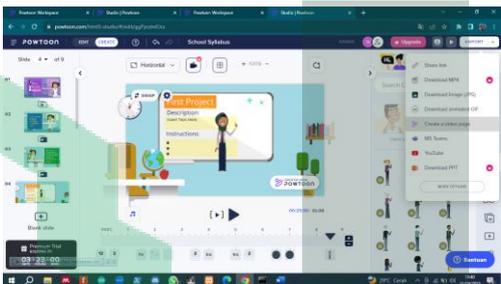
Proses pembelajaran adakalanya dalam menyampaikan materi di dalam kelas bisa berhasil diterima oleh peserta didik dengan baik adakalanya tidak. Ketidak berhasilannya peserta didik dapat diartikan bahwa kurang memhami apa-apa yang didengar,dibaca,atau pun diamatinya. Pembelajaran harus dikemas sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan dengan mudah. Adapun contoh media yang tepat untuk meningkatkan peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu suatu media video pembelajaran yang berbasis animasi *Powtoon*.

Selain video pembelajaran yang akan diterapkan kepada peserta didik peneliti juga akan menyusun buku panduan yang akan digunakan untuk peneliti sebagai acuan dalam proses desain media pembelajaran. Pada pembuatan video pembelajaran animasi menggunakan sebuah aplikasi, aplikasi yang digunakan yaitu aplikasi capcut yang sudah terinstal akan membantu mengedit agar durasinya lebih panjang. Adapun langkah-langkah pembuatan media animasi sebagai berikut.

Tabel 4. 1 Langkah Pembuatan Media Animasi *Powtoon*

No	Langkah pembuatan media animasi <i>Powtoon</i>	Bukti
1	Pertama Masuk ke browser atau bisa juga google denga mengetik pada penelusuran yaitu <i>Powtoon.com</i>	
2	Kemudian akan muncul tampilan <i>Powtoon</i> yang bisa kita akses melalui laptop atau computer, setelah itu kita login menggunakan akun google sendiri atau bisa juga menggunakan akun baru untuk bisa masuk ke web <i>Powtoon</i> .	
3	Selanjutnya kita akan masuk pada web <i>Powtoon</i> , untuk memulai sebuah editan animasi yang bisa kita pilih create samping kiri lalu kita pilih	

	<p>formatnya sesuai dengan ukuran dari video yang akan kita buat, kemudiana muncul beberapa <i>template</i>.</p>	
4	<p>Setelah itu muncul <i>template</i> yang sudah kita pilih tadi beserta dengan <i>background</i> yang sesuai keinginan. Pada bagian samping kanan atas terdiri ikon-ikon di sertai video animasi atau avatar background ,teks, foto, musik, karakter dan juga efek animasi yang bisa kita gunakan dalam pembuatan video.</p>	
5	<p>Selanjutnya kita bisa edit beberapa karakter yang sesuai dengan keinginan kita sendiri seperti misalnya karakter wanita yang menggunakan hijab, nah yang karakter hijan ini menggunakan jenis-jenis ekspresinya ada yang gembira, sedih atau pun marah.</p>	

6	<p>Setelah semuanya selesai dirancang kita masukan karakter, tes, gambar, video, musik dan lain-lainya sesuai dengan keinginan kita. Selanjutnta kita masukan audio music dan suara kita sendiri yang berkaitan dengan materi . Dengan mengklik voice over lalu akan muncul file suara kita sendiri</p>	
7	<p>Langkah terakhir setelah semuanya dirancang kita bisa menyimpan atau langsung mendownload video yang sudah kita buat dengan mengklik pada pojok kiri bagian atas yaitu ekspor maka video akan tersimpan dan siap untuk di gunakan.</p>	

Langkah-langkah Video Pembelajaran yang berupa:

a. Konsep

Menentukan tujuan pembelajaran dengan baik. Pahami tingkat pengetahuan, usia, minat, dan kebutuhan siswa mempertimbangan durasi video dengan baik. Gunakan elemen visual seperti gambar, grafik, dan animasi untuk mendukung materi. Dan memastikan kualitas audio video bagus, suara jelas, dan penggunaan musik atau efek suara yang sesuai.

tambahkan elemen interaktif ke dalam video seperti kuis, pertanyaan, atau tugas.

b. Prinsip

pedoman yang digunakan untuk desain dan mengembangkan materi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media, termasuk gambar, audio, video, dan teknologi digital. Tujuan dari penerapan prinsip-prinsip ini adalah untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran.

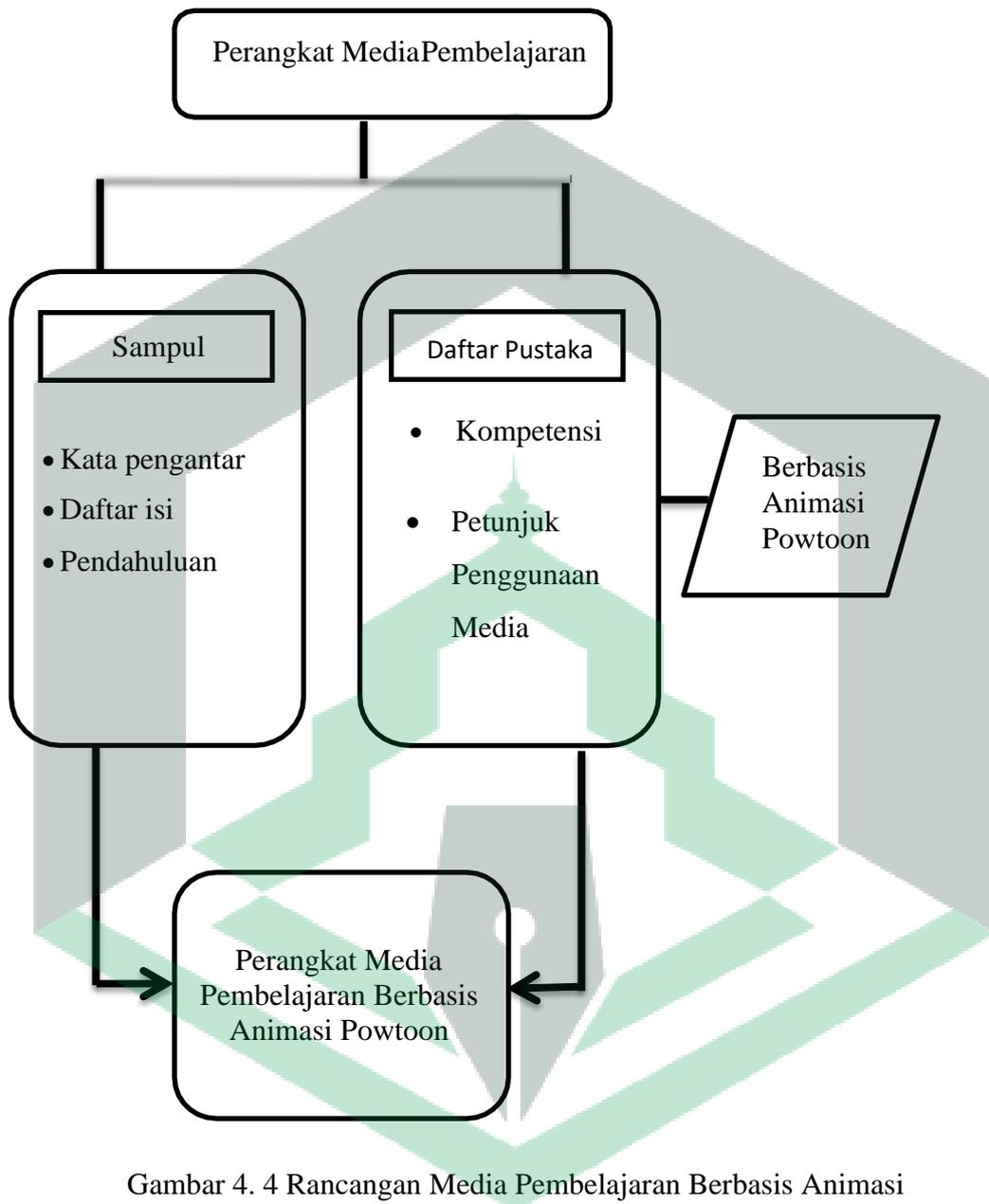
c. Prosedur.

langkah yang harus diikuti untuk desain, mengembangkan, dan mengimplementasikan media pembelajaran. Proses ini dapat bervariasi tergantung pada jenis media, tujuan pembelajaran, dan konteks pembelajaran.

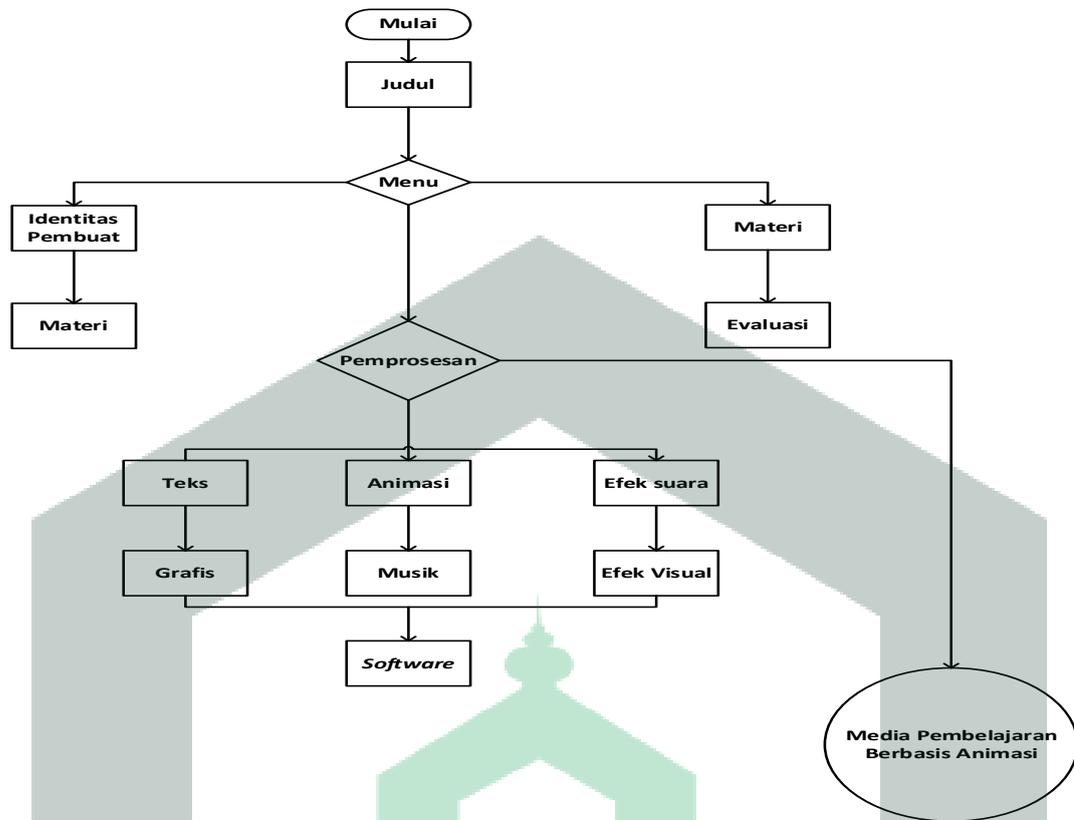
Konteks pembelajaran merujuk pada situasi atau lingkungan di mana proses pembelajaran berlangsung. Faktor-faktor dalam konteks pembelajaran dapat mempengaruhi bagaimana siswa memahami, menyerap, dan menerapkan informasi

d. Teori aplikasi pengetahuan merujuk pada pendekatan yang digunakan untuk menerapkan pengetahuan dalam situasi praktis atau konteks nyata. Konteks nyata memungkinkan peserta didik untuk mengalami dan menerapkan pengetahuan mereka di luar lingkungan kelas, meningkatkan pemahaman praktis dan relevansi dari konsep yang dipelajari.

Rencana media pembelajaran berbasis animasi disajikan dalam flowchart



Gambar 4. 4 Rancangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi



Gambar 4. 5 Rancangan Media Berbasis Animasi

Adapun rancangan untuk membuat media pembelajaran berbasis animasi yaitu sebagai berikut :

a. Menentukan judul

Menyusun materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran berbasis animasi dan strategi evaluasi yang efektif setelah penyelesaian proses pembelajaran.

b. Merancang proses

Dalam bagian ini, penulis mengembangkan konten media pembelajaran berbasis animasi, termasuk teks, animasi, efek suara, grafis, musik, dan

elemen visual lainnya dengan memanfaatkan *software* yang telah dibahas dalam kajian teori.

3. Kevalidan Media Pembelajaran

Pada tahap ini, rancangan yang dihasilkan dari tahap rancangan (design) kemudian dilakukan uji validasi dari media pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari rancangan awal yang telah dibuat. Pengembangan tersebut dimulai dari validasi desain, materi dan bahasa. Hasil validator memberikan beberapa kritik dan masukan untuk media pembelajaran yang telah dibuat.

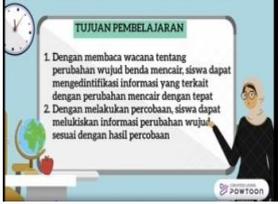
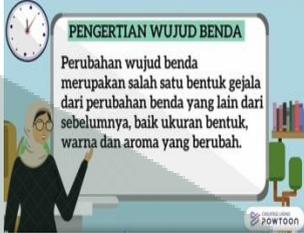
a. Setelah Uji Validasi

Seperti yang dijelaskan bahwa sebelum digunakan dalam proses pembelajaran hendaknya media pembelajaran berbasis animasi yang telah mampu mempunyai status “sangat layak” untuk digunakan atau masih perlu perbaiki. Apabila masih belum memenuhi kelayakan penggunaan maka selanjutnya adalah dilakukan perbaikan. Validasi dilakukan oleh 3 dosen ahli yaitu Nurul Aswar, S.Pd.,M.Pd., Ervi Rahmadani S.Pd.,M.Pd dan Dr.Hisbullah S.Pd.,M.Pd.

Setelah dilakukan validasi. Media pembelajaran berbasis animasi direvisi sesuai dengan saran masukan dan saran dari validator. Adapun saran dari para validator sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Revisi Saran validator

Saran validator	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi

<p>Menambahkan tujuan pembelajaran tentang materi perubahan wujud benda seperti benda padat, cair dan gas.</p>	<p>Tidak ada tujuan dalam video</p>	
<p>Harus disesuaikan ukuran huruf dengan kotaknya dan ukuran hurufnya kecil</p>		
<p>Menggunakan gambar animasi yang bergerak pada contoh gambar benda gas gambar bendanya juga buram karna langsung didownload</p>		
<p>Peululisan jangan melewati garis sesuaikan dengan ukuranya</p>		
<p>Dibagian audio ada disebutkan benda yaitu balon, asap dan pabrik kata pabrik itu salah, harusnya disambung menjadi asap pabrik. Dan juga di iringin dengan musik secara perlahan</p>	<p>Salah penyebutan penjelasan asap dan pabrik dalam video</p>	<p>Perbaikan kata dalam suara video sudah di ubah</p>

b. Hasil uji validasi para ahli

1) Data hasil validasi ahli bahasa

Sebelum dilakukan uji coba penggunaan media pembelajaran berbasis *Powtoon* berupa video pembelajaran animasi dan buku panduan penggunaan media animasi dalam pembelajaran oleh pendidik dan peserta didik yang dikembangkan terlebih dahulu dilakukan validasi oleh dosen ahli bahasa yaitu Ibu Ervi Rahmadani, S.Pd.,M.Pd.validasi ini dilakukan untuk memperoleh data kelayakan media pembelajaran animasi beserta buku panduan terlihat dari aspek bahasa.

Validasi oleh ahli bahasa dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan isi buku panduan penggunaan media animasi dalam pembelajaran, kritik dan saran agar media yang dikembangkan oleh peneliti mejadi produk yang berkualitas. Hasil validasi oleh ahli bahasa dapat dijabarkan sebagai berikut:

Berdasarkan hasil kalkulasi dari 8 aspek tersebut beberapa semua dikatakan valid dengan presentase 87%. Total dari keseluruhan bernilai sangat valid dengan presentase 87%

2) Data hasil validasi ahli materi

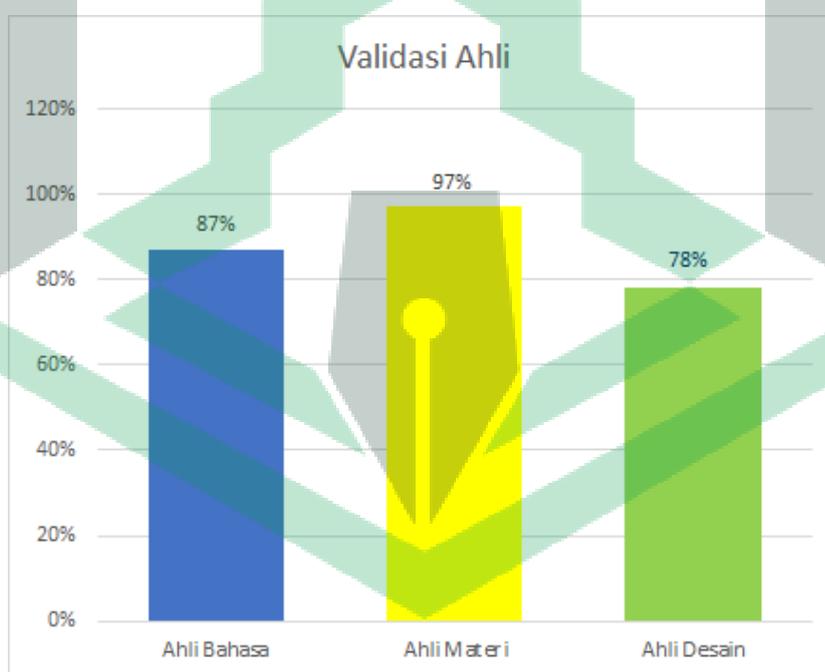
Bapak Hisbullah, S.Pd., M.Pd sebagai ahli materi media pembelajaran animasi berbasis animasi *Powtoon*. Berikut hasil validasi dan hasil perhitungan presentasi

Pada pengujian produk ini uraian hasil didapat setelah revisi terhadap produk. Adapun yang direvisi seperti buku panduan, penggunaan media animasi dalam pembelajaran, menambahkan pada buku cara pembuatan media, maka produk telah dinyatakan sangat valid dengan perolehan nilai 97% walaupun

kesemua 10 aspek tidak dinyatakan sangat valid, akan tetapi validator telah merasa produk tersebut telah melalui perbaikan yang baik dan tidak menyarankan untuk melakukan pengujian produk kembali.

3) Data Validasi Ahli Desain

Ibu Ervi Rahmadani, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli desain media pembelajaran berbasis animasi tema benda di sekitarku. Berikut hasil validasi dan perhitungan hasil presentase. Pada nilai uji validasi desain dibawah ini merupakan hasil revisi pada bagian desain media pembelajaran berbasis animasi tema 3 benda di sekitarku untuk peserta didik Kelas III di SDN 277 Sambirejo.



Gambar 4. 6 Validasi Ahli

Dari hasil presentase diatas dapat disimpulkan bahawa media pembelajaran berbasis animasi *Powtoon* memiliki total nilai 87% yang dapat diartikan sangat valid.

$$P = \frac{\sum x^{123}}{\sum x_i^{123}} \times 100\%$$

$$P = \frac{87\% + 97\% + 78\%}{3} \times 100\%$$

$$P = \frac{262}{3} \times 100 = 87\%$$

3. Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Animasi *Powtoon*

Tujuan dilakukannya uji praktikalitas ini yaitu untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis animasi *Powtoon* sehingga dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Setelah dilakukan validasi kepada beberapa ahli, media pembelajaran berbasis animasi yang dikembangkan akan diuji kepraktisannya di sekolah. Uji praktikalitas ini dilakukan dengan melibatkan satu pendidik yaitu wali kelas III SDN 277 Sambirejo dan 22 peserta didik kelas III dengan cara peneliti memberikan media pembelajaran berbasis animasi kepada pendidik kemudian meminta pendidik untuk mengisi angket praktikalitas, kemudian dilakukan uji coba kepada peserta didik. Sebelum memulai proses pembelajaran terlebih dahulu pendidik menyiapkan media pembelajaran berupa video pembelajaran animasi kemudian pendidik mengarahkan peserta didik untuk duduk tertib di tempat masing-masing sebelum pembelajaran dimulai untuk memutar video pembelajaran di depan kelas tak lupa pula pendidik memberikan motivasi terlebih dahulu dan menjelaskan media pembelajaran yang akan digunakan kepada peserta didik. Setelah peserta didik siap untuk menerima pembelajaran, media pembelajaran yang berupa video pembelajaran animasi kemudian diperlihatkan dimana isi videopembelajaran memuat perubahan wujud benda dilengkapi dengan contoh-contoh gambar perubahan wujud benda

Saat proses pembelajaran peneliti melakukan pengamatan menggunakan

lembar pengamatan yang sudah peneliti siapkan terhadap peserta didik. Selanjutnya hasil pengamatan terhadap peserta didik saat pembelajaran berlangsung yaitu, kesiapan peserta didik, ketertarikan peserta didik, interaksi peserta didik dengan media pembelajaran berbasis animasi sangat baik, keaktifan peserta didik saat proses pembelajaran sudah meningkat dari sebelumnya.

Setelah menggunakan media dan semua proses pembelajaran di kelas berakhir, peneliti melakukan langkah wawancara terhadap pendidik maupun peserta didik untuk diminta tanggapan, saran dan komentarnya mengenai media pembelajaran berbasis animasi yang dikembangkan. Hasil wawancara yang peneliti dapatkan dari Ibu Besse wali kelas III terhadap media pembelajaran berbasis animasi mendapat respon yang sangat baik. Dalam media pembelajaran berbasis animasi ini interaksi antara pendidik dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, maupun media dengan peserta didik berjalan dengan baik. Hal ini didukung dengan pernyataan Ibu Besse sebagai berikut:

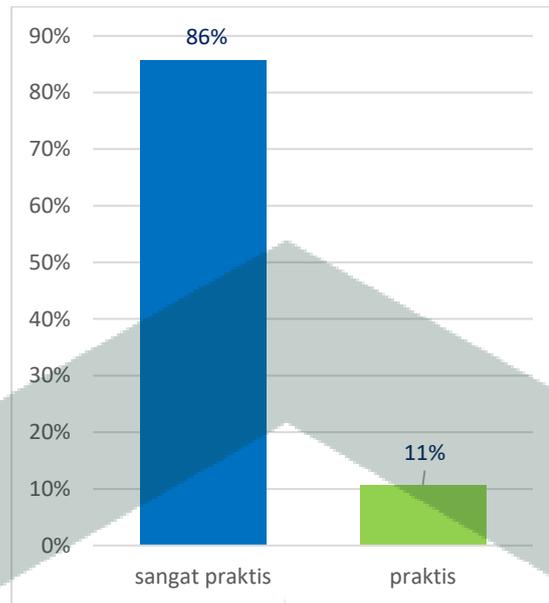
“media pembelajaran yang anda buat sudah bagus dengan media pembelajaran animasi ini peserta didik tidak akan bosan dalam proses pembelajaran apala lagi video pembelajaran ini bisa di lihat dengan nyata atau secara langsung sehingga dapat meperjelas peyajian materi, memperlancar interaksi anantara pendidik dengan peserta didik, sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien dan media animasi ini lanyak untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

Wawancara juga dilakukan beberapa peserta didik kelas III SDN 277 Sambirejo mengenai media pembelajaran yang sudah peneliti buat. Pendapat dari adik Trivaldo:

“menurut saya media pembelajaran ini sangat bagus karena tampilanya ada animasi yang sangat menarik dan saya tidak bosan untuk melihat video pembelajaran yang menarik”.

Beberapa hasil wawancara tersebut, respon dari peserta didik sangat variatif, hal ini dapat dilihat dari beberapa hasil wawancara dengan peserta didik yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis animasi sangatlah menarik, memudahkan peserta didik dalam memahami materi, dan meningkatkan semangat peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran di kelas. Maka dari hasil tersebut peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi yang peneliti kembangkan sudah baik dan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Dengan adanya media pembelajaran berbasis animasi diharapkan dapat menambah referensi pendidik dalam menerapkan media pembelajaran berbasis animasi dalam proses belajar mengajar di kelas. Selain itu, diharapkan dengan media pembelajaran berbasis animasi ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga peserta didik tidak merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

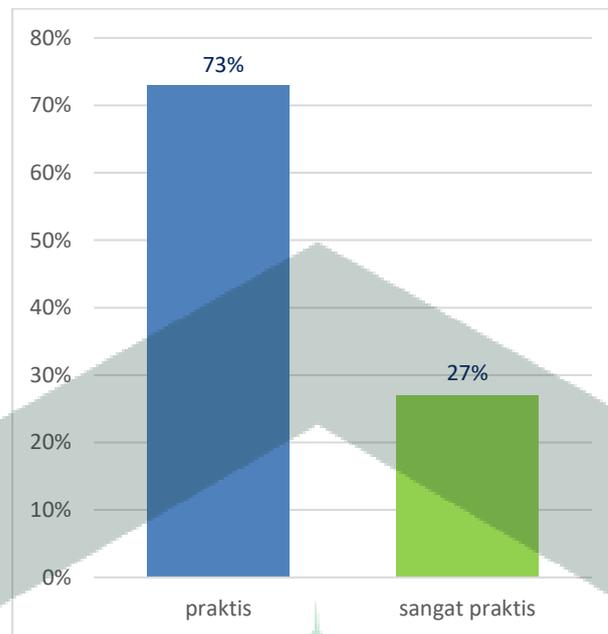
Peneliti menyajikan penilaian selama pembelajaran berlangsung yaitu berupa lembar pengamatan aktivitas peserta didik pada saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis animasi ini. Untuk mempermudah dalam penyajian peneliti menyajikan dalam diagram berikut:



Gambar 4. 7 Hasil kalkulasi presentase pengamatan pendidik

Hasil dari kalkulasi tersebut yaitu ada 1 penilaian yang baik dengan persentase 75% dan ada 6 yang bernilai sangat baik dengan persentase 100%. Total dari keseluruhan bernilai sangat praktis dengan persentase 96%.

Pelaksanaan diterapkannya media pembelajaran berbasis animasi *Powtoon* pada 22 peserta didik kelas III, peneliti meminta peserta didik untuk mengisi angket guna untuk memberikan penilaian terhadap produk pengembangan yang dibuat oleh peneliti. Dalam angket praktikalitas diperoleh skor masing-masing data hasil respon siswa . Berikut analisis data hasil angket praktikalitas disajikan pada diagram berikut:



Gambar 4. 8 Angket praktikalitas

Berdasarkan Gambar 4.8 data hasil angket praktikalitas tersebut hasil analisis angket masing-masing peserta didik menunjukkan bahwa rata-rata angket praktikalitas 100% dalam kategori praktis digunakan.

Evaluasi merupakan tahap terakhir dari metode ADDE. Evaluasi di lakukan oleh peneliti setelah desain produk devalidasi oleh beberapa ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Kemudian peneliti melakukan tahap uji coba produk yaitu berupa uji coba skala terbatas yang di lakukan oleh 22 siswa SDN 277 Sambirejo. dari hasil analisis yang di peroleh maka di lakukan tahap desain dengan menyesuaikan dari tahap analisis yaitu analisis kebutuhan dari peserta didik yang kemudian mendorong peneliti untuk mengembangkan media video animasi pemberajaran. jika tahap desain telah di lakukan untuk selanjutnya tahap pengembangan yaitu produk devalidasi oleh parah ahli .

Setelah mendapatkan penilaian dari parah ahli untuk mendapatkan hasil

validitas produk yang di kembangkan , melakukan uji coba produk untuk mengetahui tingkat praktikalitas produk yang di kembangkan.maka selanjutnya adalah melakukan revisi produk yang di kembangkan sebagai tindakanakhir dalam tahap model pengembangan ADDIE yakni evaluasi.

Berdasarkan hasil perbaikan produk sesuai saran dan kritikan dari beberapa validator maka produk di ujcobakan,hasil uji coba produk yang telah diperbaiki berdasarkan penelitian yang telah di lakukan ,peneliti memperoleh tanggapan dari guru maupun siswa yang menyatakan bahwa produk ini baik dan menarik ,maka dapat di simpulkan bahwa media video animasi pembelajaran telah selesai atau berhasil di kembangkan.



B. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian yang mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis animasi *Powtoon* pada tema benda di kelas peserta didik Kelas III di SDN 277 Sambirejo. Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi ini dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahap yaitu analisis, rancangan media, kevalidan dan kepraktisan. Adapun mengenai aktivitas yang dilakukan peneliti pada setiap tahapnya dipaparkan sebagai berikut:

1. *Analyze* (Analisis Kebutuhan)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan awal yang dilakukan oleh peneliti diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya berpatokan pada buku, dan hanya menggunakan metode ceramah saja, sehingga peserta didik kesulitan untuk memahami materi dengan baik dan belum dapat belajar secara mandiri, selain itu peserta didik juga kurang antusias dalam proses pembelajaran. Hal ini sependapat dengan Said Alwi mengatakan bahwa pembelajaran di kelas kebanyakan masih menggunakan pendekatan *teacher centered* atau berpusat pada peranan pendidik semata. Dalam praktek pembelajaran yang dilaksanakan pendidik sering kali didapati gejala bahwa proses pembelajaran berjalan monoton, situasi kelas bersifat pasif dan verbalitas, yaitu peserta didik hanya diberi jalan dan menerima, dan pendidik melaksanakan pengajaran dengan penuturan (verbal) semata-mata.³²

³² Said Alwi, 'Problematika Guru Pengembangan Media Pembelajaran', *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 8.2(2018), 14567 <<http://ejournalhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/download/107/65/>>.

2. Desain media

Tahap desain merupakan tahapan kedua dari model ADDIE. Desain pada tahap ini di dapatkan seluruh informasi dari tahap analisis dan memulai proses kreatifitas dari desain bahan ajar penyusunan media teknologi agar tercapainya tujuan pembelajaran. selain itu pendidik juga mengidentifikasi materi yang akan dibutuhkan, desain pembelajaran serta menentukan bagaimana cara mengukur prestasi belajar.

Media pembelajaran berbasis animasi yang dirancang harus disesuaikan dengan tahap sebelumnya yang dibuat merupakan jawaban dari kebutuhan peserta didik agar nantinya media pembelajaran berbasis animasi yang dihasilkan dapat digunakan dengan baik. Sebelum desain media pembelajaran berbasis animasi yang sesuai dengan hasil analisis kebutuhan pada tahap analisis yang kemudian di rancang dengan membuat *flowchart* produk yang berfungsi sebagai acuan atau pedoman dalam menyusun media pembelajaran berbasis animasi. Adanya *flowchart* berfungsi sebagai dasar sebelum membuat sebuah produk.

Media pembelajaran animasi dapat mempermudah peserta didik untuk memahami materi pembelajaran tentang perubahan wujud benda. Karena media pembelajaran animasi untuk Kelas III dirancang dengan berbagai animasi dan gambar yang dapat menarik minat belajar peserta didik serta dapat membantu peserta didik untuk belajar mandiri. Hal ini sependapat dengan penelitian terdahulu yang relevan yang dilakukan oleh Latifa Qurotaini dkk(2020) dengan judul efektivitas penggunaan media video berbasis Powtoon dalam pembelajaran daring, hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan aplikasi *powtoon*

menjadi lebih jelas dan nyata dan siswa menjadi lebih mudah memahami materi.³³ Oleh karena itu dapat di simpulkan media animasi yang berbasis *powtoon* layak di gunakan di sekolah

3. Kevalidan

Pada tahap ini produk yang dikembangkan merupakan hasil terjemahan dari tahap perencanaan. Bagian-bagian yang sudah direncanakan dalam tahap perencanaan akan disusun dan didesain sedemikian rupa sehingga tersimpan dalam sebuah produk. Media pembelajaran animasi dibuat dengan menggunakan aplikasi video online, yaitu *Powtoon* dan *capcut* sebagai aplikasi pendukung. Selanjutnya dilakukan pembuatan buku panduan untuk dapat digunakan oleh pendidik dalam menggunakan media pembelajaran video animasi yang peneliti telah buat. Adapun tahapan ini meliputi tahap validasi oleh 3 pakar validator yang ahli dalam bidangnya, menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi pada penelitian ini dinyatakan valid dengan revisi kecil. Oleh karena itu dilakukan revisi atau perbaikan berdasarkan saran para ahli

Berdasarkan hasil dari penilaian beberapa validator diperoleh hasil yaitu media pembelajaran berbasis animasi telah valid atau layak untuk digunakan. Hal tersebut dibuktikan dengan kevalidan materi berada pada kisaran 97% masuk dalam kategori sangat valid, kevalidan bahasa berada pada kisaran 87% masuk dalam kategori sangat valid, serta kevalidan desain berada pada kisaran 78% yang artinya masuk dalam kategori sangat valid.

³³ Lativa Qurrotaini, Ttri Wdiya Sari, and Venni Herli Sundi, 'Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran Daring,' *prosiding seminar nasional penelitian LLPM UMJ*, E-ISSN:27(2020), 7.

4. Kepraktisan

Kepraktisan diartikan sebagai kemudahan-kemudahan yang ada pada instrument evaluasi baik dalam mempersiapkan, menggunakan, menginterpretasi/memperoleh hasil, maupun kemudahan dalam menyimpannya. Berdasarkan tahap praktikalitas peneliti dapat menyimpulkan hasil penilaian pendidik, pengamatan dan wawancara dengan beberapa peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis animasi dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) peserta didik lebih memperhatikan selama proses pembelajaran dengan adanya media video pembelajaran, (2) peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, (3) peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran, (4) peserta didik tidak bosan selama proses pembelajaran, (5) peserta didik Antusias dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis animasi.

Kemampuan berfikir peserta didik dalam kelas kini mengalami peningkatan dibandingkan dari kondisi awal sebelum diterapkannya media pembelajaran berbasis animasi. Peserta didik lebih cepat memahami tentang materi perubahan wujud benda dengan menggunakan media pembelajaran video animasi *Powtoon*. Setelah peneliti menerapkan media pembelajaran dengan memberikan wawancara kepada pendidik dan peserta didik hal ini dilakukan untuk mengetahui respon pendidik dalam menggunakan media pembelajaran video animasi.

Berdasarkan data yang didapatkan menunjukkan bahwa respon pesertadidik terhadap penggunaan media pembelajaran diterima, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya karena banyaknya peserta didik yang menyukai media

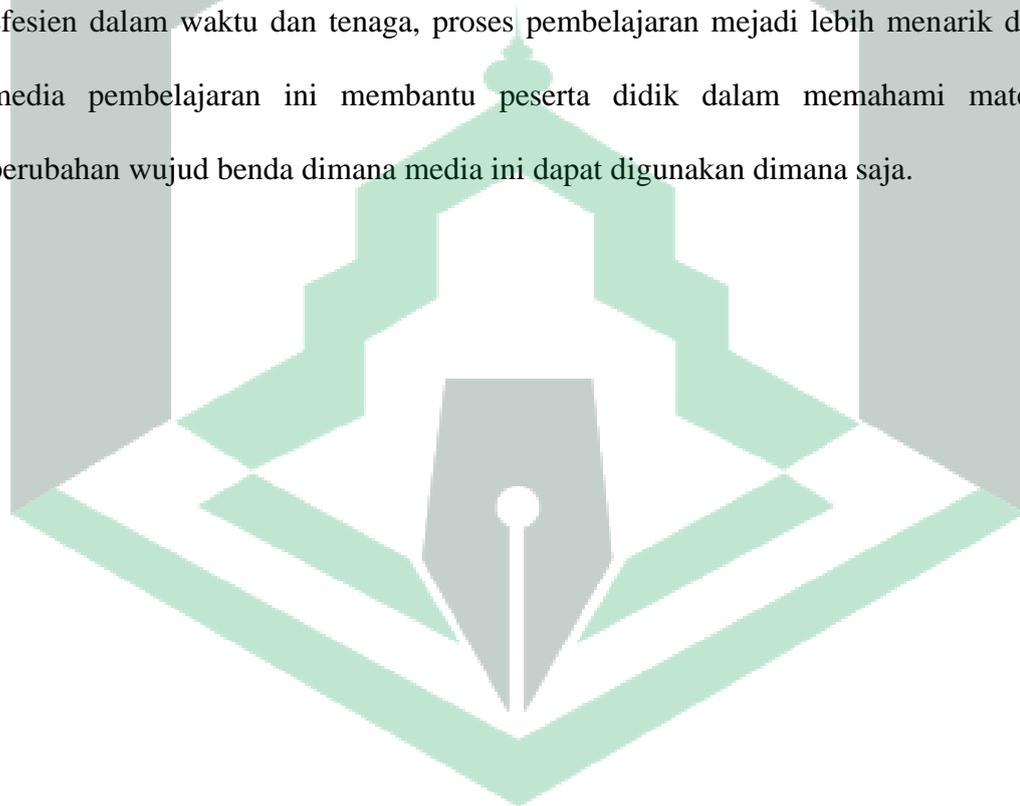
pembelajaran video animasi dengan cakupan materi yang jelas dan mudah dipahami yang mampu menuntut peserta didik lebih memahami materi yang disajikan. Respon peserta didik yang dilakukan di Kelas III SDN 277 Sambirejo sebanyak 22 reponden. Dan penilaian masing-masing aspek tersebut diperoleh rata-rata dari pengembangan media pembelajaran berbasis animasi adalah rata-rata 75% termasuk dalam kategori praktis. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi untuk peserta didik Kelas III di SDN 277 Sambirejo adalah praktis. Hal ini sependapat dengan penelitian oleh Isomi Awaliyah dengan judul pengembangan media pembelajaran animasi powtoon pada materi pembelajaran matematika di kelas IV SD, hasil penelitian yang di dapat skor rata-rata dari validasi ahli bahasa 88% yang termasuk dalam kategori sangat layak, skor rata-rata ahli materi 93% termasuk kategori sangat praktis dan skor ahli desain 94% termasuk kategori sangat praktis dapat disimpulkan bahwa media animasi *powtoon* sangat layak di gunakan di sekolah.³⁴

Hal ini diartikan bahwa media pembelajaran yang dibuat telah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Sehingga pengembangan media pembelajaran berbasis animasi untuk peserta didik Kelas III dikatakan valid. Media pembelajaran dapat digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran sesuai dengan manfaat media pembelajaran, efisiensi dalam waktu dan tenaga, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan media pembelajaran berbasis animasi membantu peserta

³⁴Izomi Awalia, Aan Subhan Pamungkas, and Trian Pamungkas Alamsyah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV SD', *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10.1 (2019), 49–56
<<https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>>.

didik dalam pemahaman materi perubahan wujud benda dimana media ini dapat digunakan dimana saja.

Tahap terakhir adalah evaluasi secara keseluruhan dari tahap yang telah dilakukan. Media pembelajaran yang telah di buat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Sehingga pengembangan media video animasi pembelajaran untuk peserta didik kelas III SDN 277 Sambirejo dikatakan valid. Media video animasi pembelajaran dapat di gunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran sesuai dengan manfaat media video pembelajaran menjadi efisien dalam waktu dan tenaga, proses pembelajaran mejadi lebih menarik dan media pembelajaran ini membantu peserta didik dalam memahami materi perubahan wujud benda dimana media ini dapat digunakan dimana saja.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian ini, maka peneliti dapat menyimpulkan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis animasi tema benda di ku pada peserta didik Kelas III di SDN 277 Sambirejo sebagai berikut:

1. Hasil analisis kebutuhan berdasarkan wawancara, peserta didik kesulitan dalam menerima materi dikarenakan tenaga pendidik masih menggunakan metode ceramah ini membuat peserta didik menjadi bosan dan kurang aktif, berdasarkan hasil analisis fakta yang terjadi dimana peserta didik kurang tertarik untuk belajar dikarenakan media yang digunakan pada proses pembelajaran hanya buku, dan buku yang digunakan masih tergolong sedikit sehingga membuat peserta didik terbatas untuk belajar. Tujuan materi harus disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkatan siswa agar media pembelajaran tersebut efektif. Materi dalam pembelajaran ini adalah perubahan wujud benda yang sesuai kurikulum yang berlaku dari ketiga analisis diatas kemudian didukung dengan angket yang didapat dari tanggapan 22 peserta didik, dari hasil angket dengan indikator masalah yang dihadapi 77% peserta didik belum memiliki media belajar berbasis animasi sedangkan berdasarkan angket dengan indikator gaya belajar 64% peserta didik suka belajar menggunakan media animasi.
2. Proses desain media pembelajaran ini mengacu pada flowcart produk yang telah dibuat dan menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu: (1) Tahap *Analyze*, yang berisi informasi tentang kebutuhan siswa terhadap media

pembelajaran, (2) tahap *Design*, yang berisi tentang format, desain, dan media pembelajaran animasi, (3) tahap *Develop*, yang berisi informasi tentang penilaian para ahli, hasil revisi yang sesuai dengan kritik dan saran dari validator sehingga memperoleh media pembelajaran berbasis animasi yang valid.

3. Kelayakan atau kevalidan media pembelajaran ini dapat dilihat dari uji kevalidan yang dilakukan oleh beberapa pakar atau ahli. Adapun hasil dari penilaian beberapa pakar mendapat hasil 87% dinyatakan sangat valid. Hal tersebut dibuktikan dengan kalkulasi nilai dari ahli bahasa 87%, nilai dari ahli materi 97% dan nilai dari ahli desain 78%, sehingga total keseluruhan hasil bernilai sangat valid.
4. Kepraktisan dari pengembangan media pembelajaran ini tentunya berdampak positif bagi peserta didik dan pendidik maupun bagi pembelajaran selanjutnya. Hasil pengamatan dan wawancara dengan beberapa peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis animasi dapat disimpulkan sebagai berikut yaitu praktikalitas guru 96% kategori sangat praktis sedangkan praktikalitas siswa 75% praktis .

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil analisis data dan pembahasan yang telah dikemukakan tersebut, maka ada beberapa saran yang dapat diajukan oleh peneliti yakni sebagai berikut:

1. Bagi peneliti dibidang pendidikan yang berminat untuk melanjutkan penelitian ini, lanjut ke tahap efektivitas diharapkan agar lebih memperhatikan segala kelemahan dan keterbatasan peneliti sehingga penelitian yang akan dilakukan menghasilkan penelitian yang sempurna.
2. Bagi pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis animasi ini untuk memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran tema benda diku khususnya pada subtema perubahan wujud benda.
3. Bagi peserta didik bisa memberikan rasa senang saat proses belajar mengajar berlangsung, dapat meningkatkan pemahaman dalam proses pembelajaran dan meningkatkan minat belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Isa Muhammad bin Isa bin Saurah, *Sunan At-Tirmidzi*, Kitab. Al-‘Ilmu, Juz. 4, No. 2655, (Beirut- Libanon: Darul Fikri, 1994).
- Angrayni, afrita, ‘Problematika Pendidikan Di Indonesia’, *Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah IAIN Ambon /2*, 2019, 1–10
- Aisyah amaliah, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Daur Hidup Hewan Terintegrasi Ayat Al-Qur’an Pada Peserta Didik Kelas V SDN 09 matekko, (*skripsi IAIN palopo*),2022, 33 .
- Anindya Kusumaningrum,S.Pd., *Aktivitas Siswa Ilmu Pengetahuan Alam SD/MI* (jakarta:Kompas Ilmu,2006).
- Arif Fadilah, M.Pd, Ahmad, Irna Sukmawati, and Eka Yulyawan Kurniawan, M.Pd, ‘Analisis Pemanfaatan Media *Powtoon* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas 5 Sd Negeri Karang Tengah 11 Kota Tangerang’, *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 1.9 (2022), 1843–58 <<https://doi.org/10.54443/sibatik.v1i9.259>>
- Awalia, Izomi, Aan Subhan Pamungkas, and Trian Pamungkas Alamsyah, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV SD’, *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10.1 (2019), 49–56 <<https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>>
- Cerianing Putri Pratiwi and Suryo Ediyono, *Analisis Guru sekolah Dasar dalam Menerapka Variasi pembelajaran*, 2019, Vol. 4 (1) Desember 2019,1-8.
- Donna, Rama, Asep Sukenda Egok, and Riduan Febriandi, ‘Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Powtoon* Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar’, *Jurnal Basicedu*, 5.5 (2021), 3799–3813
- Fadilah, Aisyah, and Nasywa Atha Kanya, ‘Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran’, *Journal of Student Research*, 1.2 (2023), 11–12
- Faujiah, N, Septiani. A.N, T Putri, and U Setiawan, ‘Kelebihan Dan Kekurangan Jenis-Jenis Media’, *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik*, 3.2 (2022), 81–87
- Firmadani, Fifit, ‘Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi

Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0', *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2.1 (2020), 93–97

Fitri, Siti Fadia Nurul, 'Problematika Kualitas Pendidikan Di Indonesia', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5.1 (2021), 1617–20

Kementerian Agama RI , *Al-Qur'an dan terjemahnya*,(Unit percetakan AL-Qur'an:Bogor,2018).h.369 .

Liana Prabandari, 'Pengembangan Lkpd Ipa Eksperimen Sains Untuk Pembelajaran Ipa Kelas v Sekolah Dasar', *Jurnal Publikasi Liana*, 2022

Mostofa Abi Hamid, Rahmi Ramadhani, Masrul, Juliana, Meilani safitri, Muhammad Musarif, jamluddin, Janner Simarmata. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita menulis, 2020.

Novera, Ramona Dea, Sukasno Sukasno, and Andriana Sofiarini, 'Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis *Powtoon* Menggunakan Konsep Etnomatematika Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6.4 (2022), 7161–73 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3404>>.

Putri, Diana dan Syahrul, R, "Korelasi Keterampilan Membaca Pemahaman dan Keterampilan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Pariaman". *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2019.

Purba, R., Taufik, M., & Jamaludin, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran LiveWorksheets Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 336-348.

Qurrotaini, Lativa, Tri Widya Sari, and Venni Herli Sundi, 'Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis *Powtoon* Dalam Pembelajaran Daring', *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, E-ISSN: 27 (2020), 7

Rahma dwi yanti, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Tema Benda Benda di Kita Pada Peserta Didik Kelas V SDN 38.

Risa Nur Sa'adah Wahyu, *Metode Penelitian R&D (Research and Development) kajian Teoritis dan Aplikatif*, *A1(Literasi Nusantara,2020)*,118.

Sri suryani, Abd.Hafis, 'Penggunaan Media Pembelajaran *Powtoon* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menggambar Komik Siswa Kelas VII Mts Negeri 3 Padang', *AL-DYAS Jurnal Inovasi Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2.2 (2023), 168–78

Suci Lestari, Ni Komang Ayu, and I Wayan Sujana, 'Video Pembelajaran Berbasis Model Discovery Learning Pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4.1 (2021), 117–26 <<https://doi.org/10.23887/jippg.v4i1.32215>>

Sylvi Nimas Aghytia, "Validitas Pengembangan Modul Pembelajaran Ekonomi dengan Pendekatan Group Investigation di Kelas XI MA Al-Hidayah Jenu", 01.02 (2020), 34–38.

Said Alwi, 'Problematika Guru Pengembangan Media Pembelajaran', *ITQAN: Jurnal Ilmu Ilmu Kependidikan*, 8.2(2018), 14567 <<http://ejournalhokseu.mawe.ac.id/index.php/itqan/article/download/107/65/>>.

Yanto, Doni Tri Putra, 'Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik', *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19.1 (2019), 75–82 <<https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>>





LAMPIRAN

Lampiran 1 Analisis Kebutuhan

Nama : NURAI SYAH

Model : ADDIE

Teori : Rrahmat Arofah Hri Cahyadi

No.	Analisis	Hal yang Dianalisis	Instrumen
1.	Analisis Kerja	<ul style="list-style-type: none">- Menganalisis masalah dasar yaitu pada materi perubahan wujud benda subtema 3	<ul style="list-style-type: none">- Wawancara- Angket guru dan siswa
2.	Analisis siswa	<ul style="list-style-type: none">- Menganalisis karakteristik gaya belajar siswa dalam pembelajaran tema 3 benda-benda di kita- Menganalisis kebutuhan media pembelajaran siswa dalam pembelajaran tema 3 benda-benda di kita	<ul style="list-style-type: none">- angket siswa- Wawancara guru dan angket siswa
3.	Analisis fakta	<ul style="list-style-type: none">- Menganalisis materi berdasarkan fakta, konsep prinsip, dan prosedur dalam pembelajaran untuk mengidentifikasi materi yang relevan.	<ul style="list-style-type: none">- Wawancara guru
4.	Analisis Tujuan	<ul style="list-style-type: none">- Menganalisis kompetensi dasar (KD) dan tujuan pembelajaran- Menganalisis kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">- Dokumen

INSTRUMEN LEMBAR OBSERVASI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
BERBASIS MULTIMEDIA *POWTOON* PADA MATERI PERUBAHAN
WUJUB BENDA KELAS III SDN 277 SAMBIREJO

Hari/Tanggal :

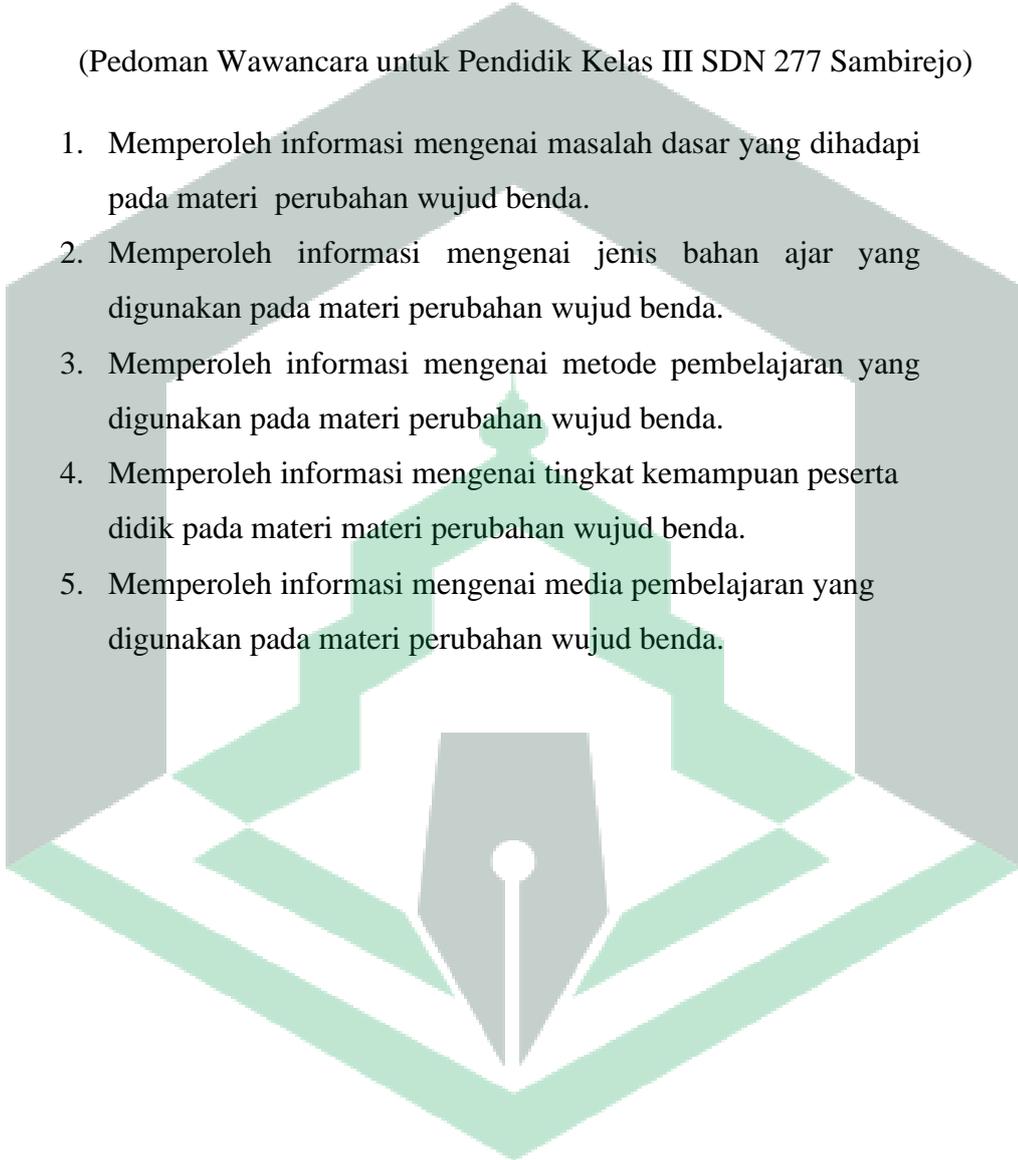
Lokasi : SDN 277 SAMBIREJO

No.	Hal yang Diamati	Catatan Hasil Observasi	Dokumentasi
1.	Proses pembelajaran dikelas		
2.	Fasilitas yang menunjang proses pembelajaran		
3.	Bahan ajar yang digunakan guru untuk mendukung proses pembelajaran		
4.	Motivasi siswa dalam proses pembelajaran		
5.	Media yang digunakan guru pada saat mengajar		

**INSTRUMEN PEDOMAN WAWANCARA ANALISIS KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
BERBASIS MULTIMEDIA *POWTOON* PADA MATERI PERUBAHAN
WUJUB BENDA KELAS III SDN 277 SAMBIREJO**

(Pedoman Wawancara untuk Pendidik Kelas III SDN 277 Sambirejo)

1. Memperoleh informasi mengenai masalah dasar yang dihadapi pada materi perubahan wujud benda.
2. Memperoleh informasi mengenai jenis bahan ajar yang digunakan pada materi perubahan wujud benda.
3. Memperoleh informasi mengenai metode pembelajaran yang digunakan pada materi perubahan wujud benda.
4. Memperoleh informasi mengenai tingkat kemampuan peserta didik pada materi materi perubahan wujud benda.
5. Memperoleh informasi mengenai media pembelajaran yang digunakan pada materi perubahan wujud benda.



**KISI-KISI INSTRUMEN LEMBAR WAWANCARA PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS MULTIMEDIA
POWTOON PADA MATERI PERUBAHAN WUJUB BENDA KELAS III
SDN 277 SAMBIREJO**

(Wawancara untuk Guru)

No.	Indikator	Nomor butir pertanyaan	Jumlah soal
1.	Memperoleh informasi mengenai masalah dasar yang dihadapi guru dalam materi perubahan wujud benda .	1	1
2.	Memperoleh informasi mengenai sarana dan prasarana di sekolah.	2	1
3.	Memperoleh informasi mengenai metode dan media yang dibutuhkan pada pembelajaran perubahan wujud benda.	3,4	2
4.	Memperoleh informasi mengenai tingkat minat pembelajaran yang digunakan peserta didik pada materi perubahan wujud benda.	5,6	2
5.	Memperoleh informasi mengenai penggunaan,penerapan,kendala dan solusi penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran perubahan wujud benda.	7,8,9,10	4

**PERTANYAAN WAWANCARA INSTRUMEN KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
BERBASIS MULTIMEDIA *POWTOON* PADA MATERI PERUBAHAN
WUJUB BENDA KELAS III SDN 277 SAMBIREJO**

(Pertanyaan Wawancara untuk Pendidik Kelas SDN 277 Sambirejo)

1. Apakah ibu sudah mengajarkan materi tema 3 subtema 3 materi perubahan wujud benda ?
2. Apakah sarana dan prasarana yang digunakan yang digunakan dapat memudahkan Ibu dalam proses pembelajaran?
3. Apakah Ibu menggunakan metode dalam proses belajar mengajar? Metode apa saja yang ibu gunakan dalam proses pembelajaran?
4. Apakah siswa dapat dengan mudah memahami pembelajaran ketika disertai contoh dan gambar?
5. Menurut ibu media seperti apakah yang diminati siswa dalam proses pembelajaran?
6. Apakah media pembelajaran yang ibu gunakan dalam proses pembelajaran sudah di pahami siswa?
7. Apakah ibu pernah menggunakan media pembelajaran yang berbasis digital, seperti media pembelajaran berbasis video animasi berbasis *Powtoon* yang diakses melalui website?
8. Apakah siswa dapat menggunakan komputer/laptop/Smartphone?
9. Apa saja kendala yang ibu hadapi pada proses pembelajaran pada materi perubahan wujud benda ?
10. Solusi apa yang ibu berikan dalam menghadapi kendala atau masalah tersebut?

**KISI-KISI INSTRUMEN LEMBAR ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
BERBASIS MULTIMEDIA *POWTOON* PADA MATERI PERUBAHAN
WUJUB BENDA KELAS III SDN 277 SAMBIREJO**

(Angket untuk Peserta Didik)

No.	Indikator	Nomor butir pertanyaan	Jumlah soal
1.	Masalah dasar yang dihadapi yaitu pada tema 3 benda-benda diku.	1,8,9,10	4
2.	Menganalisis Gaya belajar peserta didik.	2,3,4,5,6,7,	6

ANGKET INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
BERBASIS MULTIMEDIA *POWTOON* PADA MATERI PERUBAHAN
WUJUB BENDA KELAS III SDN 277 SAMBIREJO

(Angket untuk siswa Kelas III SDN 277 Sambirejo)

Identitas responden :

Nama siswa :

Kelas : 3(III)

Asal sekolah : SDN 277 Sambirejo

Pengantar :

Kepada adik-adik Kelas III yang saya banggakan. Saya mengharapkan partisipasi dan kejujuran adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran pada tema 3 subtema 3 perubahan wujud benda. Untuk partisipasi dari adik-adik, saya ucapkan terima kasih.

Petunjuk :

1. Bacalah pertanyaan dibawah ini dengan teliti, bila ada yang kurang dipahami mohon ditanyakan.
2. Dimohon adik-adik memberikan jawaban yang sejujurnya dan sesuai dengan keadaan sebenarnya.
3. Berilah tanda centang(✓)pada jawaban

Uraian pernyataan

NO.	Pernyataan	Respon	
		Ya	Tidak
1.	Saat guru mengajarkan materi perubahan wujud benda apakah kamu mengerti yang dijelaskan oleh guru?		
2.	Saya memperhatikan setiap detail penjelasan yang disampaikan oleh guru?		
3.	Saat guru menjelaskan materi, apakah guru menggunakan bahasa yang mudah?		
4.	Apakah anda mengalami kesulitan dan proses pembelajaran materi perubahan wujud benda?		
5.	Apakah kamu bisa memahami materi dengan menggunakan gambar animasi?		
6.	Apakah dengan adanya media yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat membantu untuk memahami materi yang dijelaskan?		
7.	Apakah anda tertarik belajar materi perubahan wujud benda yang berisi video , gambar, animasi menggunakan Laptop atau Komputer?		
8.	Apakah tertarik pada objek yang mencolok, berwarna dan menarik?		
9.	Apakah dengan adanya media dapat meningkatkan motivasi belajar kamu?		
10.	Apakah teman-teman di sekolah saling membantu dalam belajar untuk memahami materi yang diajarkan?		

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA GURU ANALISIS
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBASIS MULTIMEDIA *POWTOON* PADA MATERI
PERUBAHAN WUJUB BENDA KELAS III SDN 277 SAMBIREJO**

Nama Validator : Ervi Rahmadani,S.Pd.,M.Pd

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Evaluasi

A. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Multimedia Powtoon Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III SDN 277 Sambirejo”* Oleh Nuraisyah Nim: 19.0205.0062 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

B. Petunjuk

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut :

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Keterangan Skala Penilaian :

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Informasi yang diperoleh jelas.			✓		
2.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.			✓		
3.	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan penelitian.			✓		
4.	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber.			✓		
5.	Pertanyaan berisi satu gagasan yang lengkap.			✓		
6.	Informasi yang didapat sangat memungkinkan tentang harapan mengenai media ajar yang akan dikembangkan.		✓			
7.	Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan materi ajar mengenai materi.			✓		
8.	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sangat sesuai dan memadai untuk kebutuhan pembelajaran yang akan dikembangkan.		✓			

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Ganti pertanyaan yang tidak sesuai dg kiri-kisi

Penilaian umum :

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo , 21 September 2023



Ervi Rahmadani, S.Pd., M.Pd

NIP : 199402232020122019

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET SISWA ANALISIS
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBASIS MULTIMEDIA *POWTOON* PADA MATERI
PERUBAHAN WUJUB BENDA KELAS III SDN 277 Sambirejo**

Nama Validator : Ervi Rahmadani, S.Pd., M.Pd

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Evaluasi

A. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Multimedia Powtoon Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III Sdn 277 Sambirejo”* Oleh Nuraisyah Nim : 19.0205.0062 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

B. Petunjuk

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut :

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Keterangan Skala Penilaian :

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

TABEL PENELITIAN

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Kejelasan judul lembar angket.			✓		
2.	Kejelasan butir pertanyaan.			✓		
3.	Kejelasan pertanyaan dengan jawaban yang diharapkan			✓		
4.	Kesesuaian pertanyaan dengan aspek yang diharapkan			✓		
5.	Kejelasan petunjuk pengisian angket.			✓		
6.	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan peneliti			✓		
7.	Pernyataan mengungkapkan informasi yang tepat.			✓		
8.	Pernyataan berisi satu gagasan yang lengkap.			✓		
9.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.			✓		
10.	Bahasa yang digunakan efektif.		✓			

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia dibawah ini.

Sesuaikan jumlah pertanyaan dg kisi-kisi

Penilaian umum :

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- ⓪ Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Sambirejo, September 2023



Ervi Rahmadani, S.Pd., M.Pd

NIP ; 199402232020122019

Lampiran 2 Hasil wawancara pendidik

1. Apakah Ibu sudah mengajarkan materi tema 3 subtema 3 pembelajaran 1 materi perubahan wujud Benda?
Jawaban : Iya sudah diajarkan tema 3 subtema 3 pembelajaran 1 semester 1
2. Apakah sarana dan prasarana yang digunakan dapat memudahkan Ibu dalam proses pembelajaran?
Jawaban : Iya karena sudah lengkap seperti LCD, komputer, tapi yang kurang cuma laptop saja
3. Apakah Ibu menggunakan metode dalam proses pembelajaran mengajar? metode apa saja yang Ibu gunakan dalam proses pembelajaran?
Jawaban : Iya metode yang saya gunakan biasa itu metode ceramah dan inkuiri (kelompok) yang digunakan dalam proses belajar
4. Apakah siswa dapat dengan mudah memahami pembelajaran ketika disertai contoh dan gambar?
Jawaban : Iya karena siswa lebih tertarik pada media yang berupa gambar
5. Menurut Ibu media seperti apakah yang diminati siswa dalam proses pembelajaran?
Jawaban : siswa lebih suka menggunakan media animasi yang berupa seperti gambar atau kartun yang bergerak
6. Apakah media pembelajaran yang Ibu gunakan dalam proses pembelajaran sudah dipahami siswa?
Jawaban : sebagian belum paham karena media yang saya gunakan itu hanya menggunakan buku saja jadi sebagian siswa belum paham
7. Apakah Ibu pernah menggunakan media pembelajaran yang berbasis digital, seperti media animasi berbasis powtoon yang diakses melalui website?
Jawaban : Iya pernah cuma media yang saya gunakan itu hanya menggunakan dari aplikasi kayak saja fapri jarang sekali
8. Apakah siswa dapat menggunakan komputer, laptop, dan smartphone?
Jawaban : Iya bisa fapri hanya menggunakan komputer dan smartphone saja kecuali kelas 4.5 dan 6 itu bisa menggunakan laptop
9. Apakah kendala yang Ibu hadapi pada proses pembelajaran pada materi perubahan wujud benda?
Jawaban : kadang lupa atau biasa bingung tentang apa itu wujud benda maknanya harus dijelaskan dengan menggunakan contoh gambar
10. Solusi apa yang Ibu berikan dalam menghadapi kendala atau masalah tersebut?
Jawaban : solusinya itu dengan menggunakan berupa media animasi saat belajar mengajar karena lebih menarik kendala atau masalah itu kadang siswa bingung dengan materi karena siswa lebih diminati mengerti jika dibantu gambar dan contohnya

Lampiran 3 Surat Izin Penelitian

	PEMERINTAH KABUPATEN LUWU DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU <small>Alamat : Jl. Opu Daeng Risaju No. 1, Belopa Telpn : (0471) 3314115</small>
Nomor : 547/PENELITIAN/21.05/DPMPSTP/IX/2023	Kepada Yth. Ka. SDN 277 Sambirejo
Lamp : -	di -
Sifat : Biasa	Tempat
Perihal : <u>Izin Penelitian</u>	

Berdasarkan Surat Dekan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo : 0944/n.19/FTIK/HM.01/09/2023 tanggal 04 September 2023 tentang permohonan Izin Penelitian. Dengan ini disampaikan kepada saudara (i) bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama	: Nuraisyah
Tempat/Tgl Lahir	: Mikuasi / 16 Juni 2001
Nim	: 1902050062
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Alamat	: Mikuasi Kecamatan Pakue

Bermaksud akan mengadakan penelitian di daerah/instansi Saudara (i) dalam rangka penyusunan "Skripsi" dengan judul :

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS MULTIMEDIA POWTOON PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA KELAS 3 SDN 277 SAMBIREJO

Yang akan dilaksanakan di SDN 277 SAMBIREJO, pada tanggal 07 September 2023 s/d 07 Desember 2023

Sehubungan hal tersebut di atas pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan sbb :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan harus melaporkan kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan.
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
5. Surat Izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.



1 2 0 2 3 1 9 3 1 5 0 0 5 4 9



Diterbitkan di Kabupaten Luwu
Pada tanggal 07 September 2023
Kepala Dinas



Drs ANTI BASO TENRIESA, MPA, M.Si
Pangkat : Pembina Utama Muda IV/c
NIP. : 196012311982031091

Tembusan :

1. Bupati Luwu (sebagai Laporan) di Belopa;
2. Kepala Kesbangpol dan Lirmas Kab. Luwu di Belopa;
3. Dekan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo;
4. Mahasiswa (i) Nuraisyah;
5. Arsip.

Lampiran 4 surat izin selesai penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN LUWU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI NO. 277 SAMBIREJO
KECAMATAN LAMASI**

Alamat: Desa Setiarejo Kecamatan Lamasi Kabupaten Luwu KodePos : 91952

SURAT KETERANGAN

Nomor : 018/SDN 277/DIKBUD/KP/X/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SDN 277 Sambirejo :

Nama : ASDINA, S.Pd.SD
NIP : 19820115 200604 2 020
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : NURAI SYAH
NIM : 1902050062
Tempat/Tanggal Lahir : MIKUASI, 06 Juni 2021
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDIYAH

Telah melaksanakan Penelitian di sekolah dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS MULTIMEDIA POWTOON PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA KELAS 3 SDN 277 SAMBIREJO.**

Demikian surat keterangan dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sambirejo, 09 Oktober 2023
Mengetahui
Kepala Sekolah



Lampiran 5 rencana pelaksanaan pembelajaran(RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN 277 SAMBIREJO

Kelas / Semester : 3b /1

Tema : Benda di ku (Tema 3)

Sub Tema : Perubahan Wujud Benda (Sub Tema 3)

Muatan Terpadu : IPA

Pembelajaran ke : 1

Alokasi waktu :

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.

KI 4 : 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

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

IPA

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.1.1 memahami informasi terkait bahan pembentuk benda dengan tepat. 3.1.2 Mengidentifikasi kata/istilah pembentuk benda dengan tepat.
2	4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	4.1.1 Menyusun informasi terkait bahan pembentuk benda dengan tepat. 4.1.2 Melakukan penelitian terhadap bahan terbaik untuk benda.

B. TUJUAN

1. Dengan membaca wacana tentang perubahan wujud benda mencair, siswa dapat mengidentifikasi informasi yang terkait dengan perubahan wujud mencair dengan tepat.
2. Dengan melakukan percobaan, siswa dapat menuliskan informasi perubahan wujud sesuai dengan hasil percobaan.

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi)2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi)3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi)	5 menit
Kegiatan Inti	<p>Ayo Membaca</p> <ul style="list-style-type: none">• Siswa membaca wacana di Buku Siswa.• Kemudian siswa diberikan kesempatan untuk bertanya.• Siswa menjawab pertanyaan yang ada di Buku Siswa <p>Ayo Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none">• Selanjutnya siswa menyimak pertanyaan guru, apakah semua benda padat akan mencair? Apakah semua benda padat mencair pada suhu yang sama? Bagaimana membuktikannya?• Siswa melakukan percobaan yang ada di Buku Siswa.• Sebelumnya siswa ditugaskan untuk membawa benda-benda yang digunakan pada percobaan.• Siswa mengikuti instruksi di buku, biarkan siswa melakukan pengamatan.• Setelah itu siswa menuliskan hasil pengamatan di Buku Siswa.	35 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa membuat kesimpulan, apakah semua benda padat dapat mencair dalam waktu yang bersamaan? • Siswa menyampaikan hasil percobaan di depan kelas. Siswa memberikan kesimpulan. • Siswa membaca informasi di Buku Siswa tentang perbedaan titik leleh setiap benda. • Siswa menghubungkan informasi yang diperoleh dengan hasil percobaannya. <p><i>(Creativity and Innovation)</i></p> <p>Ayo Berlatih</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah itu siswa menyimak pertanyaan guru, apakah anak-anak pernah membuat es buah? Apa saja bahan yang dibutuhkan? Apakah es di tempat es buah akan mencair atau tidak? 	
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mapu mengemukakan hasil belajar hari ini 2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 3. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya. 4. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi. 5. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa. 	10 menit

C. PENILAIAN (ASESMEN)

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



Lampiran 6 Turnitin Produk

PRODUK AISYAH

ORIGINALITY REPORT



PRIMARY SOURCES

1	eprints.uny.ac.id Internet Source	5%
2	repository.iainpalopo.ac.id Internet Source	4%
3	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	1%
4	Febby Febriantika Noer Fisabilillah, Norida Canda Sakti. "Pengembangan Video Animasi Sebagai Upaya Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Materi Perpajakan di Sekolah Menengah Atas", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2021 Publication	1%
5	Submitted to Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia Student Paper	1%
6	repository.radenfatah.ac.id Internet Source	1%
7	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%

Lampiran 7 Publish Artikel

eL-Muhbib
Jurnal Penelitian & Penelitian Pendidikan Dasar

**LETTER OF ACCEPTANCE
FOR SCIENTIFIC ARTICLES PUBLICATION
NO: 01/eL.Muhbib.Vol.7.2/1/2024**

Dengan ini kami sampaikan bahwa artikel yang berjudul:

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTOON SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR**

Disubmit oleh:

Nama : Nuraisyah, Mirnawati, dan Bungawati
Afiliasi : Institut Agama Islam Negeri Palopo, Indonesia
Subjek : Pendidikan Dasar

Telah diterima dan akan dipublikasikan di **eL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar (P-ISSN 2614-1051, E-2716-5019)**

Volume : 8
Nomor : 1
Bulan : Juni
Tahun : 2024

Untuk dapat dipublikasikan sesuai dengan edisi di atas, maka berdasarkan kebijakan publikasi artikel pada jurnal **eL.Muhbib**, penulis akan dikenakan biaya publikasi sesuai dengan ketentuan jurnal.

Terima kasih telah mengirimkan artikel anda ke jurnal kami. Dan kami berharap anda semua sukses di masa depan.

eL-Muhbib
Jurnal Pemikiran & Penelitian
Pendidikan Dasar
Chief Editor,



Umar

Nasional Index:



Internasional Index:



Jln. Angrek No. 16 Ranggo Na'e Kota Bima



el.muhbibgmiiaim@gmail.com



085-253-428-815

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
BERBASIS MULTIMEDIA *POWTOON* PADA MATERI PERUBAHAN
WUJUD BENDA KELAS III SDN 277 SAMBIREJO

Tema 3 : Benda di ku
Sub Tema 3 : Perubahan wujud benda
Nama Validator : Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.
Pekerjaan : Dosen
Bidang Ahli : Ahli Bahasa

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Multimedia Powtoon Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III Sdn 277 Sambirejo*". Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/ Ibu untuk menjadi validator ahli bahasa pada media yang dikembangkan oleh peneliti dengan petunjuk dibawah ini :

5. Pada tabel penelitian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
6. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu untuk melingkari angka sesuai dengan penilain Bapak/Ibu.
7. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya

Keterangan Skala Penilaian :

- Angka 1 berarti “kurang relevan”
- Angka 2 berarti “cukup relevan”
- Angka 3 berarti “relevan”
- Angka 4 berarti “sangat relevan”
-

	Aspek yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
Kevalidan Bahasa	1. Menggunakan bahasa yang baik dan benar.			✓	
	2. Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami.			✓	
	3. Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan.				✓
	4. Struktur kalimat yang sederhana.				✓
	5. Menggunakan istilah-istilah yang tepat dan mudah dipahami siswa.			✓	
	6. Penulisan serta ejaan dan tanda baca sesuai dengan pedoman umum ejaan Bahasa Indonesia.				✓
	7. Rumusan kalimat video pembelajaran animasi menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti.				✓
	8. Kejelasan kalimat pada judul dan nama-nama materi.			✓	

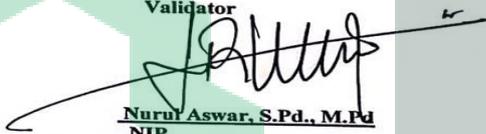
Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian umum:

- 1 Belum dapat digunakan.
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar.
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil.
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 27-09 2023

Validator


Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd
NIP.

Validasi Ahli bahasa

No	Aspek yang Diteliti	Persentase (%)	Keterangan	
1.	Menggunakan bahasa yang baik dan benar.	75 %	Valid	
.2.	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami.	75 %	Valid	
3.	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan.	100%	Sangat valid	
4.	Struktur kalimat yang sederhana.	100%	Sangat valid	
5.	Menggunakan istilah-istilah yang tepat dan mudah dipahami siswa.	75 %	valid	
6.	Penulisan serta ejaan dan tanda baca sesuai dengan pedoman umum ejaan Bahasa Indonesia.	100%	Sangat valid	
7.	Rumusan kalimat video pembelajaran animasi menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti.	100%	Sangat valid	
8.	Kejelasan kalimat pada judul dan nama-nama materi.	75 %	Valid	
Jumlah keseluruhan		Persentase %	87 %	Sangat valid

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
BERBASIS MULTIMEDIA *POWTOON* PADA MATERI PERUBAHAN
WUJUD BENDA KELAS III SDN 277 SAMBIREJO

Tema 3 : Benda di ku
Sub Tema 3 : Perubahan Wujud Benda
Nama Validator : Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd.
Pekerjaan : Dosen
Bidang Ahli : Ahli Materi

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Multimedia Powtoon Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III Sdn 277 Sambirejo*". Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/ Ibu untuk menjadi validator ahli bahasa pada media yang dikembangkan oleh peneliti dengan petunjuk dibawah ini :

1. Pada tabel penelitian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
2. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu untuk melingkari angka sesuai dengan penilain Bapak/Ibu.
3. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya

Keterangan Skala Penilaian :

- Angka 1 berarti “kurang relevan”
- Angka 2 berarti “cukup relevan”
- Angka 3 berarti “relevan”
- Angka 4 berarti “sangat relevan”

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian urutan materi yang disajikan pada media animasi.				/
2	Kesesuaian video pembelajaran dengan penjelasan isi materi.				/
3	Sesuai dengan kurikulum 2013.				/
4	Pembagian materi jelas.			/	
5	Materi yang dipaparkan sesuai dengan kompetensi dasar.				/
6	Materi yang dipaparkan sesuai dengan indikator.				/
7.	Bahasa yang digunakan pada media animasi sudah baik.				/
8.	Video pembelajaran yang digunakan cocok dengan materi yang diajarkan.				/
9.	Materi dan gambar dapat dipahami dengan jelas.				/
10.	Petunjuk penggunaan media animasi yang jelas dan mudah di pahami siswa.				

9

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Buat buku petunjuk penggunaan dan spesifikasi media yang telah dibenarkan.

Penilaian umum:

- 1 Belum dapat digunakan.
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar.
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil.
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 29/09/2023

Validator,



Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd
NIDN: 2001078701

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Diteliti	Persentase (%)	Keterangan
1.	Kesesuain urutan materi yang disajikan pada media animasi	100%	Sangat valid
2.	Kesesuain video pembelajaran dengan penjelasan isi materi	100%	Sangat valid
3.	Kesesuain dengan kurikulum 2013	100%	Sangat valid
4.	Pembagian materi jelas.	75 %	Valid
5	Materi yang dipaparkan sesuai dengan kompetensi dasar	100%	Sangat valid
6.	Materi yang dipaparkan sesuai dengan indicator	100%	Sangat valid
7.	Bahasa yang digunakan pada media animasi sudah baik	100%	Sangat valid
8.	Video pembelajaran yang digunakan cocok dengan materi yang diajarkan	100%	Sangat valid
9.	Materi dan gambar dapat dipahami dengan jelas	100%	Sangat valid
10.	Petunjuk penggunaan media animasi yang jelas dan mudah dipahami siswa	100%	Sangat valid
Jumlah keseluruhan	Persentase (%)	97 %	Sangat valid

LEMBAR VALIDASI AHLI DESAIN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
BERBASIS MULTIMEDIA *POWTOON* PADA MATERI PERUBAHAN
WUJUD BENDA KELAS III SDN 277 SAMBIREJO

Tema 3 : **Benda Diku**
Sub Tema 3 : **Perubahan Wujud Benda**
Nama Validator : **Ervi Rahmadani, S.Pd., M.Pd.**
Pekerjaan : **Dosen**
Bidang Ahli : **Ahli Desain**

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Multimedia Powtoon Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III Sdn 277 Sambirejo*". Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/ Ibu untuk menjadi validator ahli bahasa pada media yang dikembangkan oleh peneliti dengan petunjuk dibawah ini :

1. Pada tabel penelitian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
2. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu untuk melingkari angka sesuai dengan penilain Bapak/Ibu.
3. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya

Keterangan Skala Penilaian :

- Angka 1 berarti “kurang relevan”
- Angka 2 berarti “cukup relevan”
- Angka 3 berarti “relevan”
- Angka 4 berarti “sangat relevan”

	Aspek yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
Kevalidan Desain	1. Menampilkan media pembelajaran animasi yang mudah dipahami oleh siswa.			✓	
	2. Desai penyusunan materi dan gambar menarik pada media.			✓	
	3. media animasi yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran			✓	
	4. Tampilan media pembelajaran berbasis yang menarik dan penuh warna.			✓	
	5. kesesuaian dengan karakter dan prinsip media.			✓	
	6. Penyusunan ukuran huruf dan teks pada media animasi tersusun dengan menarik dan dapat dibaca.			✓	
	7. Penggunaan jenis font yang jelas pada media animasi.			✓	
	8. Gambar memperjelas media .			✓	✓

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

1. Sesuaikan ukuran huruf dg kotak pada tampilan layar.
2. Perbaiki penyebutan benda untuk audio yg terdengar.
3. Tambahkan animasi yg sesuai dg materi

Penilaian umum:

- 1 Belum dapat digunakan.
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar.
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil.
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 29/9/2023

Validator,



Ervi Rahmadani, S.Pd., M.Pd
NIP ; 199402232020122019

Hasil Validasi Ahli Desain

No	Aspek yang Diteliti	Persentase (%)	Keterangan
1	Menampilkan media pembelajaran animasi yang mudah dipahami oleh siswa	75 %	Valid
2	Desain penyusunan materi dan gambar menarik pada media	75 %	Valid
3	Media animasi yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran	75 %	Valid
4	Tampilan media pembelajaran berbasis animasi yang menarik dan penuh warna	75 %	Valid
5	Kesesuain dengan karakter dan prinsip media	75 %	Valid
6	Penyusunan ukuran huruf dan teks pada media animasi tersusun dengan menarik dan dapat dibaca	75 %	Valid
7	Penggunaan jenis font yang jelas pada media animasi	75 %	Valid
8	Gambar memperjelas media	100%	Sangat valid
Jumlah keseluruhan		Persentase (%)	Valid
		78 %	

Lampiran 9 lembar instrument praktikalitas guru

LEMBAR VALIDASI
ANGKET PRAKTIKALITAS

Lembar instrument penilaian Uji Praktis media pembelajaran berbasis animasi

Nama : Besse nurung Ramadanti, S.Pd

NIP :

Sekolah : SDN 277 Sambirejo

No. Hp :

Petunjuk:

Dalam rangka peyusunan skripsi dengan judul: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi pada peserta didik Kelas IIIB SDN 277 Sambirejo, peneliti menggunakan instrument lembar Angket praktikalitas. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

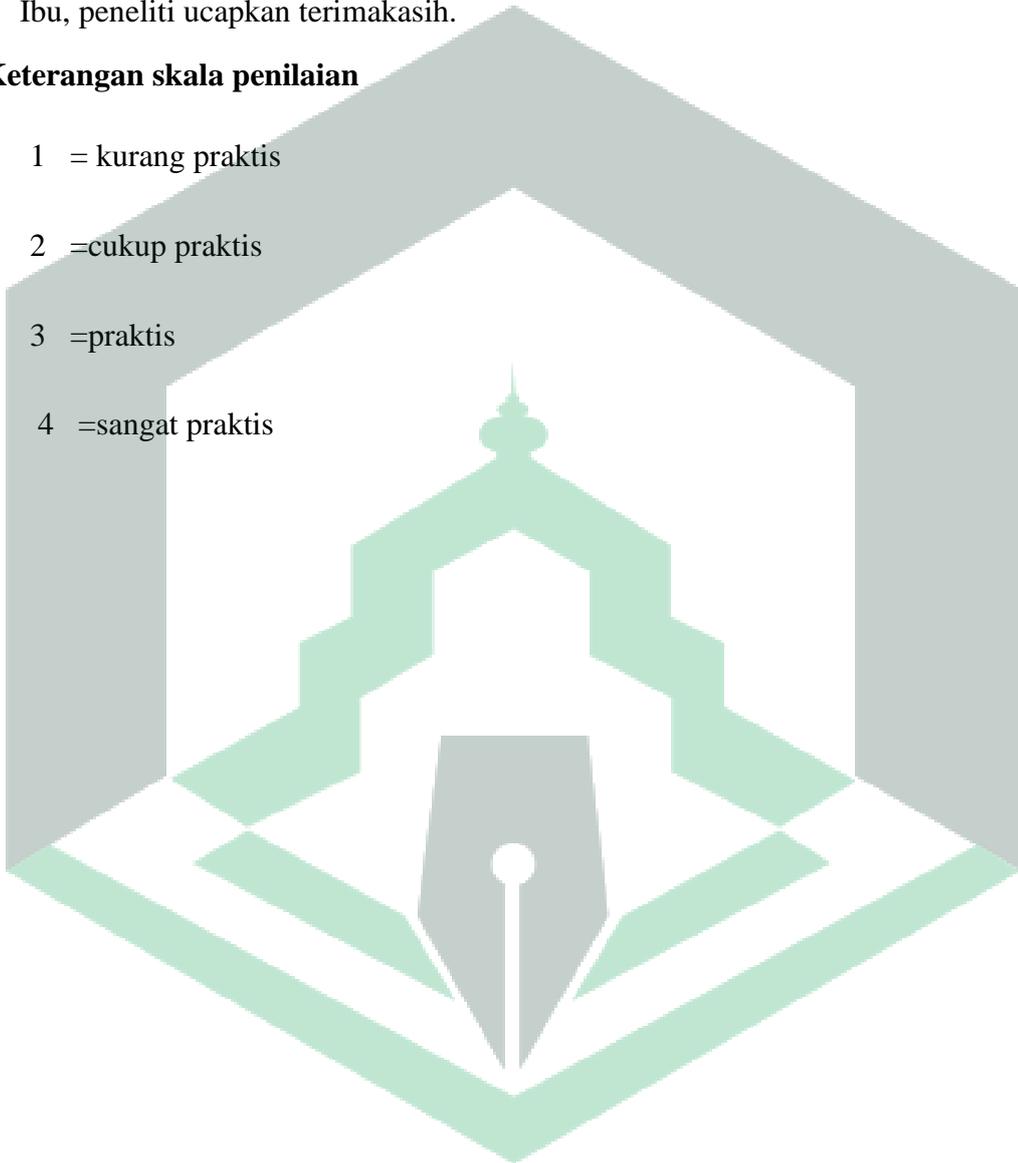
1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap lembar pengamatan pengelolaan pembelajaran yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk table tentang aspek yang dinilai, dimohon Ibu memberikan tanda cek() pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Ibu dapat langsung menuliskannya pada

naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat berartinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Ibu, peneliti ucapkan terimakasih.

Keterangan skala penilaian

- 1 = kurang praktis
- 2 = cukup praktis
- 3 = praktis
- 4 = sangat praktis

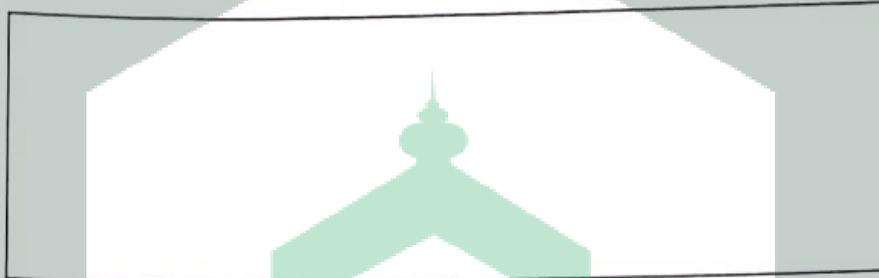


	Aspek yang diamati	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Media pembelajaran berbasis powtoon ini dapat memudahkan pendidik dalam menyalurkan atau mentrasfer ilmu.				✓
2.	Dapat digunakan sebagai pembelajaran mandiri.			✓	
3.	Media pembelajaran animasi membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.				✓
4.	Efisien waktu.				✓
5.	Media pembelajaran animasi memudahkan peserta didik memahami dalam mengajarkan materi pembelajaran.				✓
6.	Dalam media pembelajaran animasi sudah menggunakan bahasa yang baik dan benar.				✓
7.	Peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis animasi				✓

Penilaian umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dalam revisi besar
3. Dapat digunakan dalam revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

saran-saran



Setiarejo.....2023

Ahli praktisi,

Besse Nurung Ramadanti, S.Pd

NIP :

Kalkulasi Persentase Pengamatan Pendidik

NO	Aspek yang diamati	Penilaian	Kriteria
1.	Media pembelajaran berbasis <i>Powtoon</i> ini dapat memudahkan pendidik dalam menyalurkan atau mentrasfer ilmu.	4	Sangat praktis
2.	Dapat digunakan sebagai pembelajaran mandiri.	3	Praktis
3.	Media pembelajaran animasi membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.	4	Sangat praktis
4.	Efisien waktu.	4	Sangat praktis
5.	Media pembelajaran animasi memudahkan peserta didik memahami dalam mengajarkan materi pembelajaran.	4	Sangat praktis
6.	Dalam media pembelajaran animasi sudah menggunakan bahasa yang baik dan benar.	4	Sangat praktis
7.	Peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis animasi	4	Sangat praktis
Jumlah keseluruhan	$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$	$p = \frac{27}{28} \times 100\% = 96\%$	Sangat praktis

Lampiran 10 angket respon peserta didik

**ANGKET PRAKTIKALITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ANIMASI TEMA BENDA DI KU PADA PESERTADIDIK KELAS III
DI SDN 277 SAMBIREJO**

IDENTITAS

Nama Peserta Didik :

.....

Kelas/Semester :

.....

Petunjuk Pengisian:

Berikut ini diberikan sejumlah pernyataan sehubungan dengan uji kepraktisan media pembelajaran berbasis animasi untuk peserta didik Kelas IIIB SDN 277 Sambirejo. Berilah tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda. Terdapat beberapa alternative pada pilihan jawaban, yaitu:

1.	TS	Tidak setuju
2.	KS	Kurang Setuju
3.	S	Setuju
4.	SS	Sangat Setuju

No.	Indikator penilaian	Pernyataan	Respon			
			TS	KS	S	SS
1.	Efektif	1. Materi yang disajikan dalam media video pembelajaran sesuai dengan tema dan kompetensi dasar.				
		2. Terdapat tujuan pembelajaran yang akan dicapai.				
		3. Materi yang disajikan cukup mudah dipahami oleh peserta didik.				
		Media video pembelajaran berbasis animasi dilengkapi dengan gambar dan animasi karakter.				
		4. Kesesuaian dengan materi yang disajikan.				
		5. terdapat kaitan materi dengan keseharian siswa mengenai perubahan wujud benda.				
		6. Materi yang terdapat pada media pembelajaran dapat menuntun siswa untuk memahami konsep perubahan wujud benda.				
2.	Kreatif	1. Media pembelajaran menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik.				
		2. Media pembelajaran membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.				
		3. Video pembelajaran dilengkapi dengan gambar yang mudah dicontohi oleh peserta didik.				

		4. Dengan adanya media pembelajaran ini akan lebih membantu peserta didik dalam memahami materi dalam bentuk video pembelajran.				
		5. Peserta didik dapat belajar dengan mandiri dengan adanya media ini.				
3.	Efisien	1. Media pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi semakin menyenangkan.				
		2. Waktu yang dibutuhkan pendidik dalam menyampaikan materi lebih singkat.				
		3. Penyajian materi dalam media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi.				
4.	Menarik	1. Tampilan media pembelajaran menarik.				
		2. Background pada media pembelajran menarik.				
		3. Gambar yang disajikan dalam contoh sudah sesuai dengan materi.				
		4. Warna pada media pembelajaran berbasis animasi jelas.				
		5. Suara pada media pembelajaran berbasis animasi jelas.				
		6. Kecocokan bentuk dan ukuran huruf yang dipakai pada media pembelajaran berbasis animasi.				
		7. Dengan adanya media pembelajaran ini belajar perubahan wujud benda menjadi tidak membosankan.				

NO	Responden	(%)	Kategori
1.	A	83	Sangat praktis
2.	B	68	Praktis
3.	C	85	Sangat praktis
4.	D	78	Praktis
5.	F	60	Praktis
6.	G	82	Sangat praktis
7.	H	63	Praktis
8.	I	73	Praktis
9.	J	87	Sangat praktis
10.	K	63	Praktis
11.	L	67	Praktis
12.	M	75	Praktis
13.	N	75	Praktis
14.	O	63	Praktis
15.	P	61	Praktis
16.	Q	86	Sangat praktis
17.	R	72	Praktis
18.	S	65	Praktis
19.	T	77	Praktis
20.	U	85	Sangat praktis
21.	V	78	Praktis
22.	W	75	Praktis
Rata-rata		75	Praktis

Lampiran 11 Dokumentasi
A. Wawancara Bersama Guru



B. Penerapan Media Video Animasi Pembelajaran Dikelas





BUKU PANDUAN PENGUNAAN MEDIA ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN



KELAS
III
SDN 277 SAMBIREJO



KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Swt, yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Kepada-Nya kami bersyukur atas nikmat kesehatan, hidayah-Nya, dan taufiq-Nya yang telah memungkinkan penulis untuk menyelesaikan proyek ini. Proyek media pembelajaran berbasis animasi beserta buku panduannya ini hadir sebagai sarana pembelajaran yang interaktif dan informatif bagi pendidik dan peserta didik, khususnya dalam materi perubahan wujud benda.

Penulis menyadari bahwa dalam perjalanan penyusunan proyek ini, ada berbagai tantangan dan kesulitan yang kami hadapi. Namun, dengan izin dari Allah Swt. serta dukungan serta bimbingan dari berbagai pihak, tantangan-tantangan tersebut dapat kami atasi dengan baik. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini, penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada semua individu yang telah turut serta dalam menyukseskan proyek ini.

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Ibu Bungawati, S.Pd., M.Pd. dan Ibu Mirnawati, S.Pd., M.Pd. yang telah dengan tulus memberikan bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berharga selama proses penyusunan proyek ini. Tanpa bimbingan mereka, pencapaian ini tidak akan terwujud.

Selain itu, kami juga ingin mengucapkan terima kasih kepada teman-teman yang turut serta membantu dan mendukung kami selama perjalanan ini. Meskipun nama-nama mereka tidak dapat disebutkan satu per satu, kontribusi mereka sangat berarti bagi keberhasilan proyek ini.

Kami sadar bahwa proyek ini mungkin masih memiliki kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu, kami sangat mengharapkan saran dan masukan dari pembaca untuk perbaikan di masa depan. Semoga proyek media pembelajaran ini dapat bermanfaat dan berguna bagi penulis dan para pembaca.

Akhir kata, semoga Allah Swt. senantiasa memberikan berkah-Nya kepada kita semua.

Palopo,.....2023

Nuraisyah



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	1
DAFTAR ISI	4
PENDAHULUAN	5
I. IDENTITAS MEDIA	6
A. Identitas Media.....	6
B. Badan Penyelenggara Produk	6
C. Identitas Dan Sasaran Produk	6
D. Kompetensi Dasar Dan Indikator.....	6
E. Tujuan Pembelajaran.....	7
II. MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA	8
A. Pengertian Perubahan Wujud Benda.....	8
B. Jenis Perubahan Wujud Benda.....	8
C. Perbedaan Perubahan Wujud Benda	8
III. PETUNJUK PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI POWTOON	9
A. Cara Pembuatan Media Animasi Powtoon.....	9
B. Petunjuk Penggunaan Media Video Pembelajaran Animasi Powtoon	12
C. Spesifikasi Media.....	13
D. Kelebihan Media Video Pembelajaran Animasi Powtoon	14
E. Kekurangan Media Video Pembelajaran Animasi Powtoon	14
IV. TAMPILAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI POWTOON ..	15
A. Bagian-Bagian Pada Media Video Pembelajaran Animasi Powtoon.	15
B. Hambatan Dalam Pembuatan Media Animasi Powtoon	17
DAFTAR PUSTAKA	18

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu interaksi pendidik dan peserta didik, semakin tinggi interaktifitas yang tercipta dalam kelas akan semakin efektif kegiatan yang dilakukan. Media pembelajaran mengambil peran dalam mengambil posisi interaksi dengan peserta didik yaitu mempermudah komunikasi antara keduanya sehingga terjadi interaksi. Media pembelajaran berperan penting pada aktivitas pendidikan, manfaat media pembelajaran yaitu untuk membantu memudahkan sebuah pembelajaran berjalan secara efisien serta efektif. Hal ini membuat pendidik sangat berperan penting dalam memanfaatkan, menggunakan, serta dalam memilih media yang tepat.

Media pembelajaran sendiri ialah suatu alat yang bisa mendukung berhasilnya sebuah proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan media pembelajaran diharapkan bisa menciptakan pengalaman yang bermakna dalam proses belajar mengajar antar pendidik serta peserta didik. Media pembelajaran sangat dibutuhkan pada pembelajaran dikarenakan sangat berguna untuk menyampaikan materi dan akan menjadi lebih tersistematis.

Dengan memakai media pembelajaran pada proses belajar, pembelajaran yang berlangsung tidak hanya di dalam kelas saja, adanya media pembelajaran yang berbasis video animasi peserta didik akan bisa belajar dimana pun, kapan pun, serta dengan siapa saja. Dengan memanfaatkan media pembelajaran didalam kelas peserta didik akan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hal ini, penulis ingin mengembangkan suatu media pembelajaran yang berbasis animasi serta terdapat buku panduan, agar pendidik bisa lebih mudah untuk menyampaikan isi materi, pada materi perubahan wujud benda dengan media pembelajaran yang dipakai bisa membantu peserta didik dan pendidik yang tidak terlihat dengan kasat mata bisa dibantu dengan media pembelajaran yang digunakan untuk melihat secara konkret seluruh pembahasan tersebut apakah dengan menggunakan media berupa gambar, buku dan video. Dengan menghadirkan konten secara konkret di dalam kelas seluruh peserta didik akan memiliki persepsi yang sama mengenai pokok bahasan tertentu. Jadi pada saat menjelaskan hanya secara buku sebagai acuan maka peserta didik tidak dapat membayangkan benda-benda di sekitar kita seperti apa namun dengan adanya media pembelajaran peserta didik akan dapat melihat wujudnya. Sehingga diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini bisa menumbuhkan minat belajar serta dapat memotivasi peserta didik untuk mengikuti proses belajar mengajar.

I. IDENTITAS MEDIA

A. Identitas Media

Pengembangan media pembelajaran berbasis animasi powtoon pada peserta didik kelas 3 di SDN 277 Sambirejo

B. Badan Penyelenggara Produk

1. Institut Agama Islam Negri (IAIN) Palopo
2. Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
3. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

C. Identitas Dan Sasaran Produk

1. Mata pelajaran : IPA
2. Kelas / semester : kelas III / 1
3. Tema 3 : benda disekitarku
4. Sub tema 3 : perubahan wujud benda
5. Sasaran : siswa kelas 3

D. Kompetensi Dasar Dan Indikator

Kompetensi dasar

- 3.1. Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari - hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulisan, visual, dan lingkungan.
- 4.1. menyajikan hasil informasi tentang perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulisan, dan visual menggunakan kalimat baku

Indikator

- 1.1 membaca wacana tentang perubahan wujud benda padat, cair, dan gas
- 1.2 melakukan percobaan menuliskan informasi perubahan wujud benda sesuai dengan hasil percobaan

E. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan membaca wacana tentang perubahan wujud benda mencair, siswa dapat mengidentifikasi informasi yang terkait dengan perubahan wujud mencair dengan tepat
2. Dengan melakukan percobaan, siswa dapat menuliskan informasi perubahan wujud sesuai dengan hasil percobaan



II. MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA

A. Pengertian Perubahan Wujud Benda

Perubahan wujud benda merupakan salah satu benda merupakan salah bentuk gejala dari perubahan suatu benda menjadi wujud benda yang lain dari sebelumnya, baik ukuran bentuk, warna dan aroma yang berubah.

B. Jenis Perubahan Wujud Benda

1. Benda padat
Contoh benda padat lemari, meja, kursi
2. Benda cair
Contoh benda cair air, minyak madu, dan sirup
3. Benda gas
Contoh benda gas balon dan asap pabrik

C. Perbedaan Perubahan Wujud Benda

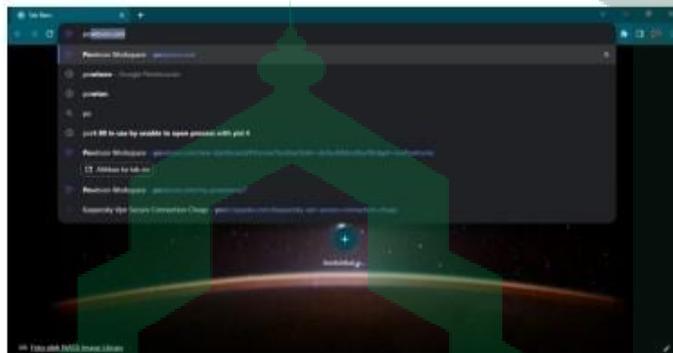
1. Benda padat memiliki volume yang tetap dan bentuk yang tidak mudah berubah
2. Benda cair memiliki volume yang tetap tetapi bentuknya dapat berubah sesuai dengan wadahnya.
3. Benda gas tidak memiliki volume atau bentuk yang tetap

III. PETUNJUK PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI POWTOON

A. Cara Pembuatan Media Animasi Powtoon.

Pada pembuatan video pembelajaran animasi powtoon menggunakan sebuah aplikasi, aplikasi yang digunakan yaitu powtoon yang berbasis website atau online tanpa menginstal aplikasi tersebut.

1. Masuk ke browser ataupun google dengan mengetik pada penelusuran yaitu powtoon.com



2. Kemudian akan muncul tampilan powtoon yang bisa kita akses melalui laptop atau komputer, selain itu kita login menggunakan akun google atau bisa juga menggunakan akun baru untuk masuk ke website powtoon

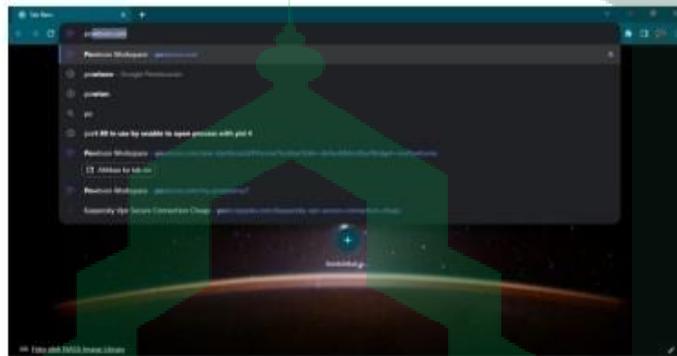


III. PETUNJUK PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI POWTOON

A. Cara Pembuatan Media Animasi Powtoon.

Pada pembuatan video pembelajaran animasi powtoon menggunakan sebuah aplikasi, aplikasi yang digunakan yaitu powtoon yang berbasis website atau online tanpa menginstal aplikasi tersebut.

1. Masuk ke browser ataupun google dengan mengetik pada penelusuran yaitu powtoon.com



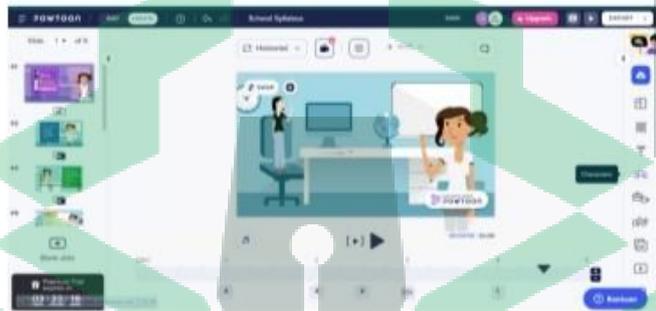
2. Kemudian akan muncul tampilan powtoon yang bisa kita akses melalui laptop atau komputer, selain itu kita login menggunakan akun google atau bisa juga menggunakan akun baru untuk masuk ke website powtoon.



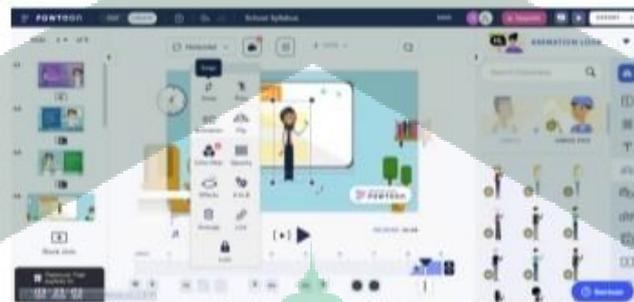
- Selanjutnya kita akan masuk ke website powtoon untuk memulai sebuah editan animasi yang bisa kita pilih create samping kiri lalu kita pilih formatnya sesuai dengan ukuran dari video yang akan kita buat.



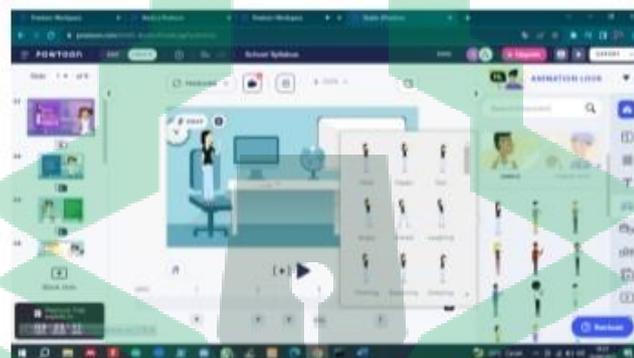
- Setelah itu muncul template yang sudah kita pilih dengan background yang sesuai keinginan pada bagian samping kanan atas terdiri icon icon disertai video animasi atau avatar, teks, background, foto, musik karakter dan juga efek animasi



5. Selanjutnya kita bisa mengedit beberapa karakter yang sesuai dengan keinginan kita sendiri seperti misalnya karakter wanita yang menggunakan hijab dan lain-lain



6. Setelah semuanya selesai dirancang kita masukkan karakter gambar musik dan lain lain sesuai dengan keinginan kita, selanjutnya kita masukan audio musik dengan suara kita sendiri yang berkaitan dengan materi dengan mengklik voice over lalu akan muncul file suara kita sendiri



- Langkah terakhir, setelah semuanya dirancang kita bisa menyimpan atau langsung mendownload yang sudah kita buat dengan mengklik pada pojok kiri bagian atas yaitu export maka video akan tersimpan dan siap untuk digunakan.



B. Petunjuk Penggunaan Media Video Pembelajaran Animasi Powtoon

Adapun langkah-langkah penggunaan media Video pembelajaran animasi yaitu:

- Sebelum memulai pembelajaran pendidik menyiapkan LCD, laptop, pengeras suara/ speaker untuk memutar pembelajaran video animasi materi perubahan wujud benda.
- Pendidik mengarahkan peserta didik untuk duduk tertib di tempat masing-masing.
- Sebelum pembelajaran dimulai peserta didik membaca do'a sebelum belajar
- Kemudian pendidik mengabsen peserta didik.
- Selanjutnya pendidik mengarahkan peserta didik untuk menyimak pembelajaran video animasi.
- Setelah semua peserta didik memahami isi dari pembelajaran video animasi materi perubahan wujud benda pendidik mengarahkan peserta didik untuk membuat beberapa kelompok.
- Setelah sudah terbagi menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok mendapat pertanyaan untuk dikerjakan dan didiskusikan bersama satu kelompoknya.

Berikut pertanyaan untuk peserta didik:

Pertanyaan untuk kelompok 1

- Dari hasil pengamatan pada pembelajaran video animasi yang kamu amati apa yang kamu tau tentang pengertian materi perubahan wujud benda ?

Pertanyaan untuk kelompok 2

- Jelaskan perbedaan antara benda padat cair dan gas?

Pertanyaan untuk kelompok 3

- Contoh benda padat cair dan gas selain dari video yang kamu amati!

8. Setelah peserta didik berdiskusi masing-masing perwakilan kelompok maju ke depan kelas guna menjelaskan hasil jawaban dari kelompoknya.
9. Kemudian pendidik memberikan nilai sesuai dengan jawaban yang diberikan oleh peserta didik.

C. Spesifikasi Media.

Produk yang dihasilkan yaitu sebuah media pembelajaran yang berbasis Video animasi memakai aplikasi powtoon yang didukung dengan aplikasi capcut yang penggunaannya dalam pembelajaran memerlukan laptop pada tema 3 benda di sekitarku pada subtema 3 ! perubahan wujud benda kelas III di SDN 277 Samberejo dengan sub pokok bahasan:

- (1) pengertian perubahan wujud benda
- (2) jenis-jenis perubahan wujud benda
- (3) perbedaan perubahan wujud benda

Media ini dikembangkan agar dapat menarik perhatian peserta didik saat belajar dan membuat peserta didik tidak jenuh dalam menerima pembelajaran maka perlu melakukan suatu inovasi pembelajaran yang belum dilihat oleh peserta didik yaitu dengan menerapkan media pembelajaran yang berbasis video animasi.

Pembuatan media pembelajaran animasi dirancang menggunakan aplikasi. powtoon yang merupakan media pembelajaran berbasis audiovisual yang terdiri dari teks dan juga suara yang disesuaikan dengan teks tertulis maupun gambar dalam satu media secara Online. Media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon disajikan dengan urutan yaitu memberikan salam. penyapaian pokok tema dan subtema, uraian materi,



praktikum, dan diakhiri dengan ucapan terimakasih. Tampilan media pembelajaran animasi dilengkapi dengan background dan animasi manusia yang menarik. Salah satu Manfaat dari media ialah dapat membuat pengetahuan baru untuk menyelesaikan materi yang Susah. Dan hasil akhir dari media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon dengan dukungan aplikasi Capcut yaitu berupa video animasi yang dapat dilihat di semua android dan PC.

D. Kelebihan Media Video Pembelajaran Animasi Powtoon

1. Tidak terlalu mengeluarkan banyak biaya atau sangat terjangkau.
2. Peserta didik akan sangat senang serta rileks mengikuti pembelajaran IPA khususnya pada materi perubahan wujud benda
3. Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
4. Lebih mengeratkan rasa kebersamaan serta bersaing dengan sportif antar
5. peserta didik pada pembelajaran berkelompok.
6. Pada pertemuan pertama materi perubahan wujud benda bisa dipahami oleh peserta didik.
7. Memudahkan pendidik, tidak harus menggunakan metode ceramah terus-menerus dalam pembelajaran.

E. Kekurangan Media Video Pembelajaran Animasi Powtoon

1. Tidak semua pendidik kreatif dalam membua media video.
2. Jika di sekolah tersebut tidak mempunyai LCD maka video pembelajaran kurang efektif untuk diterapkan.

IV. TAMPILAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI POWTOON

Pada bagian ini memperlihatkan wujud tampilan media pembelajaran video animasi powtoon pada tema 3 benda disekitarku subtema 3 perubahan wujud benda pada muatan pelajaran ipa kelas 3.

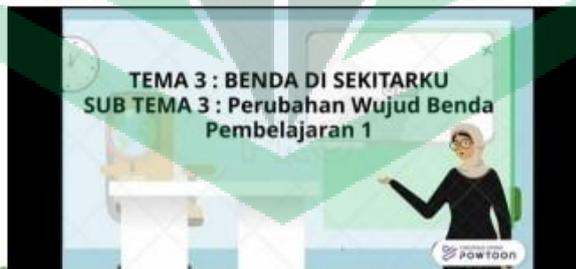
- A. Bagian-Bagian Pada Media Video Pembelajaran Animasi Powtoon.
1. Pada bagian pertama video berisi ucapan pembuka berupa salam



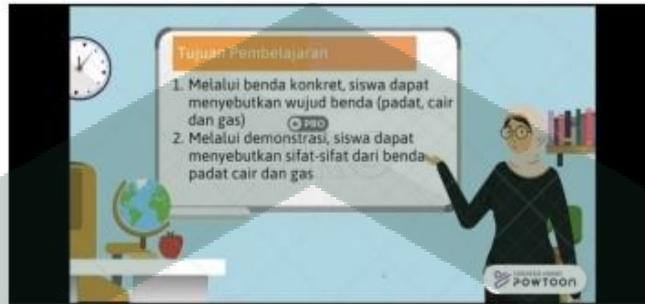
2. Pada bagian kedua berupa pembelajaran kelas 3



3. Tampilan ketiga berupa judul pokok materi yang akan dibahas



4. Bagian ke empat berisi tujuan pembelajaran



5. Pada video selanjutnya menjelaskan apa itu perubahan wujud benda serta jenis dan contohnya



6. Pada akhir berisi penutupan proses pembelajaran beserta ucapan terima kasih



B. Hambatan Dalam Pembuatan Media Animasi Powtoon

1. Aplikasi ini hanya dapat diakses melalui website dan membutuhkan koneksi jaringan untuk bisa mengoperasikan aplikasi powtoon.
2. Masih ada template dan icon-icon yang tidak bisa digunakan dikarenakan masih bersifat prabayar.



DAFTAR PUSTAKA

Tri Riswahyuningsih 'Mengembangkan Bahan Ajar Klasifikasi Materi Dan Perubahannya Bermuatan Science-Technology-Society-Environment', *Tri Riswahyuningsih*, 1.1(2017), 107-23.

Achmad husein, widya pekerti Buku Tematik Siswa SD/MI Kelas III tema benda disekitarku, Edisi Revisi, Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018.



Lampiran 13 Riwayat Hidup



Nuraisyah, Lahir di Desa Mikuasi Kec.Pakue Kab. Kolaka Utara Pada Tanggal 16 Juni 2001. Merupakan Anak Ke Empat dari Pasangan Ayahanda Rudding dan Ibunda Napisa. Penulis Memulai Pendidikan Formal di SDN 1 Mikuasi Pada Tahun 2007 dan Tamat Pada Tahun 2013, Kemudian Melanjutkan Pendidikan di SMP 1

Pakue Pada Tahun 2013 dan Tamat Pada Tahun 2016, Kemudian Pada Tahun 2016, Melanjutkan Pendidikan di SMA 1 Pakue dan Tamat Pada Tahun 2019. Selanjutnya Penulis Melanjutkan Kejenjang Pendidikan Sastra Satu (S1) di Institut Agama Islam Negeri (Iain) Palopo, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan , Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Pada Tahun 2019.

Pada Akhir Studi Penulis Menyusun Skripsi Dengan Judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Multimedia Powtoon Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III SDN 277 Sambirejo**”Sebagai Sala Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Studi Pada Jenjang Starta Satu (S1) dan Memperoleh Gelar Sarjana.