

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF ANIMASI BERBASIS  
POWTOON PADA PEMBELAJARAN TEMA 1 SUBTEMA 2  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS VI SEKOLAH DASAR TAHUN AJARAN 2023/2024**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan Skripsi  
Sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
TAHUN 2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF ANIMASI BERBASIS  
POWTOON PADA PEMBELAJARAN TEMA 1 SUBTEMA 2  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS VI SEKOLAH DASAR TAHUN AJARAN 2023/2024**

Telah Memenuhi Syarat dan Disetujui

Pada Tanggal 22, Desember, 2023

**Dosen Pembimbing I**



**Sukron Fujiaturrahman, M.Pd**  
NIDN.0827079002

**Dosen Pembimbing II**



**Syafruddin Muhdar, M.Pd**  
NIDN.0813078701

Menyetujui:

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**Ketua Program Studi**



**Hafidurrahman, M.Pd**  
NIDN.0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF ANIMASI BERBASIS  
*POWTOON* PADA PEMBELAJARAN TEMA 1 SUBTEMA 2 UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI SEKOLAH  
DASAR TAHUN AJARAN 2023/2024

Skripsi atas nama Fatmawati Hafiz telah dipertahankan di depan dosen penguji  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu  
Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal, 22 Desember 2023

Dosen Penguji

1. Sukron Fujiaturrahman, M. Pd (Ketua) (.....)  
NIDN. 0827079002
2. Nursina Sari, M.Pd (Anggota I) (.....)  
NIDN. 0825059102
3. Baiq Desi Milandari, M. Pd (Anggota II) (.....)  
NIDN. 0808128901

Mengesahkan;

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH MATARAM

Dekan,



Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd. Si  
NIDN. 0821078501

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram bahwa:

Nama : Fatmawati Hafiz

NIM : 2020A1H094

Alamat : Pagesangan Indah Raya, Kota Maataram

Memang benar skripsi yang berjudul” Pengembangan Media Interaktif Animasi Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tema 1 Subtema 2 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2023/2024” adalah asli karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di tempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan kedalam daftar pustaka.

Jika dikemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya, termaksud bersedia menanggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, Maret 2024

Yang membuat pernyataan



Fatmawati Hafiz

NIM. 2020A1H094



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN  
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [perpustakaan@ummat.ac.id](mailto:perpustakaan@ummat.ac.id)

SURAT PERNYATAAN BEBAS  
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fatmawati Hafiz  
NIM : 2020A14094  
Tempat/Tgl Lahir : Watubara, 09 Januari 2002  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : FKIP  
No. Hp : 081236013632  
Email : fatmawatihafiz@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis\* saya yang berjudul :

Pengembangan Media Interaktif Animasi Berbasis powtoon pada  
Pembelajaran Tema 1 Subtema 2 Untuk meningkatkan Hasil Belajar  
siswa kelas vi Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2023 / 2024

**Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 43%**

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis\* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milik orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya **bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

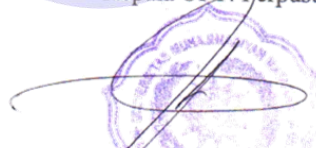
Mataram, 06, Maret 2024

Penulis



Fatmawati Hafiz  
NIM. 2020A14094

Mengetahui,  
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos.,M.A.  
NIDN. 0802048904

\*pilih salah satu yang sesuai



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN  
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [perpustakaan@ummat.ac.id](mailto:perpustakaan@ummat.ac.id)

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN  
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fatmawati Hafiz  
NIM : 2020A1H094  
Tempat/Tgl Lahir : Wiatubara, 09 Januari 2002  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : FKIP  
No. Hp/Email : 081236013632 / fatmawatihafiz8@gmail.com  
Jenis Penelitian :  Skripsi  KTI  Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengembangan Media Interaktif Animasi Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tema 1 Subtema 2 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa kelas VI Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2023/2024

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 06 Maret 2024  
Penulis

Mengetahui,  
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Fatmawati Hafiz  
NIM. 2020A1H094

Iskandar, S.Sos., M.A.  
NIDN. 0802048904

## MOTTO

Kemarin adalah sejarah. Besok adalah misteri. Hari ini adalah anugrah.

Jadi jalanilah yang ada sekarang

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang mempunyai makna istimewa dalam hidup saya, diantaranya:

1. Untuk orang tua tercinta, Bapak Hafid Hasbin dan Ibu Ade Rianti yang telah memberikan doa, dukungan serta memotivasi.
2. Adiku Popy Hardianti
3. Teman saya Rika Wulandari yang selalu memotivasi saya dengan pertanyaan kapan siding
4. Dosen pembimbing Bapak Syafruddin Muhdar, M. Pd dan Bapak Sukron Fujiaturrahman, M. Pd
5. Dosen-dosen PGSD yang telah membagi ilmunya selama 3,5 tahun ini.
6. Semua teman-teman kelas, yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih untuk 3,5 tahun kita bersama-sama.
7. Semua pihak yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi ini
8. Dan untuk almamater tercinta

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufiq, hidayah serta inayah-Nya yang senantiasa tercurah kepada penulis, sehingga mampu menyelesaikan skripsi berjudul “Pengembangan Media Interaktif Animasi Berbasis *Powtoon* pada pembelajaran tema 1 subtema 2 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2023/2024” ini disusun sebagai syarat akhir penyelesaian studi Strata Satu (S-1) pada program studi pendidikan guru sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Penulis menyadari penyusunan skripsi ini tidak dapat diselesaikan tanpa dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan penuh kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Drs. Abdul Wahab, MA selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Dr. Muhammad Nizar, M.Pd.Si. selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Haifaturrahmah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Bapak Sukron Fujiaturrahman, M. Pd. selaku dosen Pembimbing I.
5. Bapak Syafruddin Muhdar, M. Pd selaku dosen Pembimbing II, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang telah memberi kontribusi memperlancar penyelesaian skripsi ini.

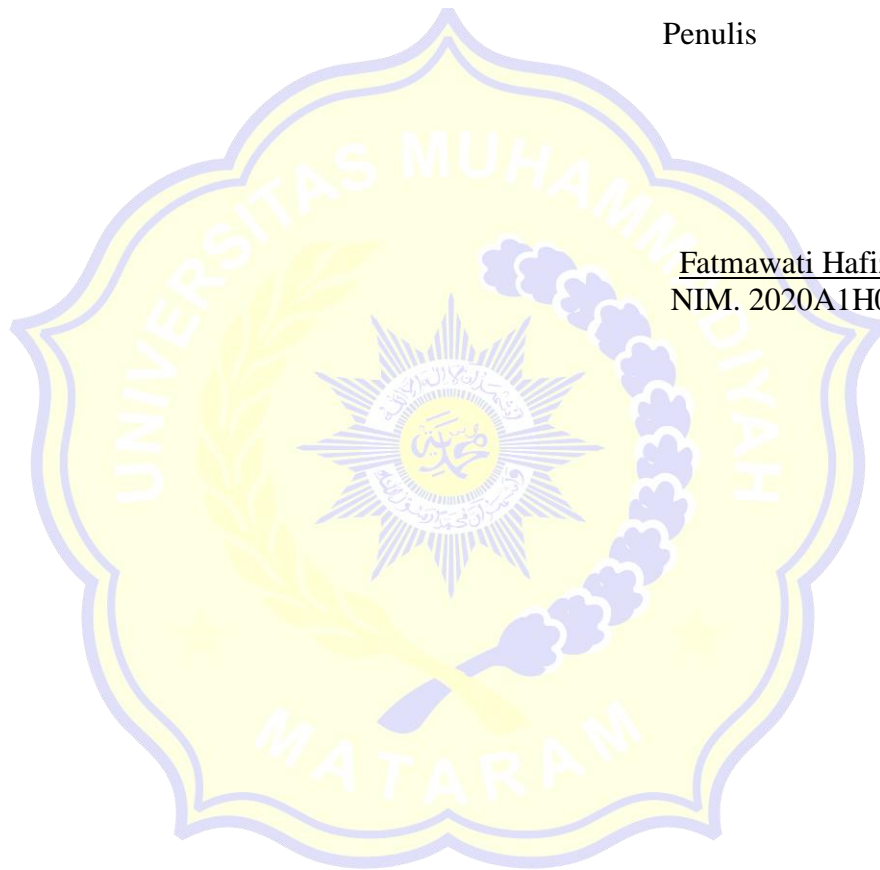


Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik konstruktif sangat penulis harapkan. Akhirnya, penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pengembangan dunia pendidikan.

Mataram, Desember 2023

Penulis

Fatmawati Hafiz  
NIM. 2020A1H094



Fatmawati Hafiz, 2020A1H094. **Pengembangan Media Interaktif Animasi Berbasis *Powtoon* Pada Pembelajaran Tema 1 Subtema 2 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar.** Skripsi Universitas Muhammadiyah Mataram

Pembimbing I: Sukron Fujiaturrahman, M. Pd

Pembimbing II: Syafruddin Muhdar, M. Pd

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk, mendeskripsikan proses pengembangan media video interaktif animasi berbasis *powtoon* pada tema 1 subtema 2 materi hewan sahabat ku, mengetahui kevalidan, menguji kepraktisan, dan menguji keefektifan media video interaktif animasi berbasis *powtoon* pada tema 1 subtema 2 materi hewan sahabat ku terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas VI SDN 15 Mataram. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*analysis, design, development, implementation, & evaluation*). Pengembangan media pembelajaran ini telah menghasilkan produk berupa media pembelajaran video interaktif animasi berbasis *powtoon* yang telah memenuhi kategori sangat layak dan sangat baik berdasarkan penilaian yang diberikan ahli media, ahli materi, guru sebagai praktisi serta angket respon siswa pada uji kevalidan dan uji kepraktisan. Selain itu, media pembelajaran video interaktif animasi berbasis *powtoon* juga dinyatakan efektif setelah dilakukan test hasil belajar kognitif siswa melalui tes uji coba lapangan dengan perolehan skor *pre-test* 53,5 dan *post-test* 84,2 dengan gain standar 0,65. Hasil tes uji coba lapangan dengan penghitungan gain standar menunjukkan selisih antara *pre-test* dan *post-test* termasuk dalam kategori sedang. Maka dapat dikatakan adanya perbedaan data hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah menggunakan media video interaktif animasi.

**Kata Kunci:** Media video interaktif animasi, *Powtoon*, Hasil Belajar Siswa

Fatmawati Hafiz, 2020A1H094. *The Development of Interactive Animation Media Based on Powtoon in Teaching Theme 1 Subtheme 2 to Enhance Learning Outcomes at the Sixth Grade Elementary School Students. A Thesis; Muhammadiyah University of Mataram.*

First Supervisor : Sukron Fujiaturrahman, M. Pd

Second Supervisor : Syafruddin Muhdar, M. Pd

### ABSTRACT

This study aims to describe the process of developing interactive video animation media based on Powtoon on theme 1 subtheme 2 material of my animal friends, determine its validity, test its practicality, and test the effectiveness of interactive video animation media based on Powtoon on theme 1 subtheme 2 material of my animal friends in improving the cognitive learning outcomes at the sixth-grade students of SDN 15 Mataram. This research is a Research and Development (R&D) study. The development model used is ADDIE (analysis, design, development, implementation, & evaluation). The development of this instructional media has resulted in a product in the form of interactive video animation learning media based on Powtoon which has been categorized as very feasible and excellent based on assessments given by media experts, material experts, teachers as practitioners, and student response questionnaires in the validity and practicality tests. In addition, the interactive video animation learning media based on Powtoon was also deemed effective after conducting a test of students' cognitive learning outcomes through field trials with pre-test scores of 53.5 and post-test scores of 84.2 with a standard gain of 0.65. The results of field trial tests with standard gain calculations show a difference between pre-tests and post-tests falling into the moderate category. Therefore, it can be said that there is a difference in the data of students' cognitive learning outcomes before and after using interactive video animation media.

**Keywords:** *Interactive Video Animation Media, Powtoon, Student Learning Outcomes*

MENGESAHKAN  
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA  
MATARAM \_\_\_\_\_

KEPALA  
DIT P3B  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM



## DAFTAR ISI

<b>SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME</b> .....	<b>v</b>
<b>SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	<b>vi</b>
<b>MOTO DAN HAL PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>x</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Pengembangan .....	6
1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan . .....	6
1.5 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan .....	7
1.6 Batasan Operasional .....	7

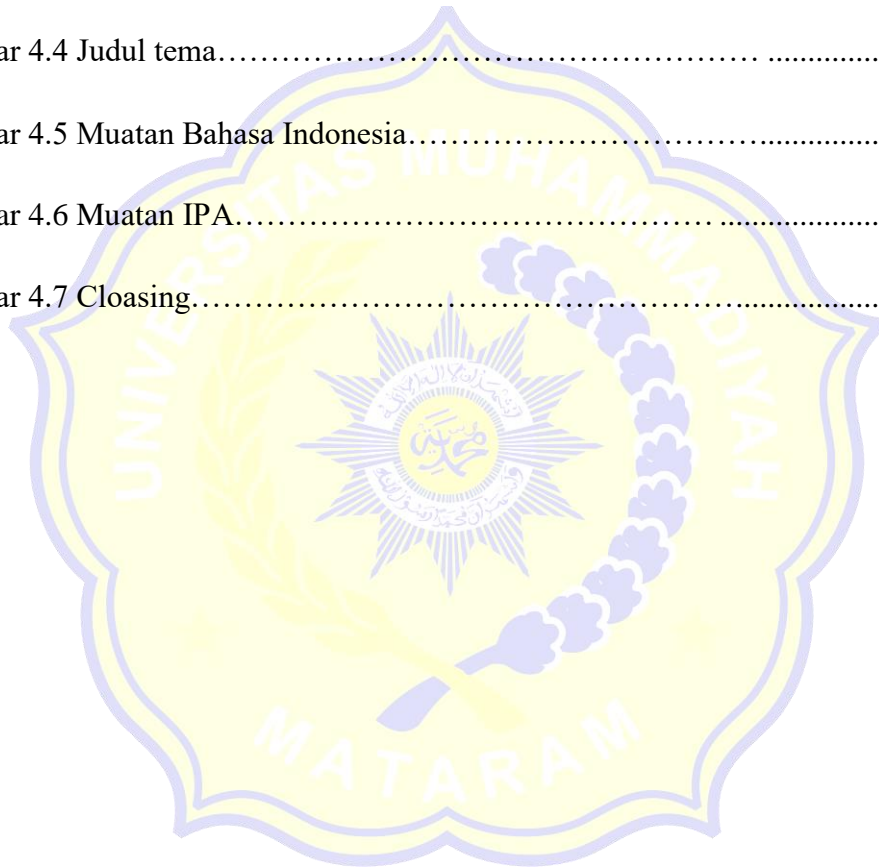
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
2.1 Penelitian Yang Relevan .....	9
2.2 Kajian Pustaka.....	11
2.3 Kerangka Berpikir .....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>29</b>
3.1 Model Pengembangan .....	29
3.2 Prosedur Pengembangan.....	32
3.3 Uji Coba Produk .....	32
3.4 Subjek Uji Coba.....	33
3.5 Jenis Data.....	33
3.6 Instrumen Pengumpulan Data .....	33
3.7 Metode Analisis Data .....	41
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN .....</b>	<b>45</b>
4.1 Penyajian Data Uji Coba.....	45
4.2 Hasil Uji Coba Produk .....	63
4.3 Revisi Produk.....	65
4.4 Pembahasan .....	66
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>69</b>
5.1 Simpulan .....	69
5.2 Saran.....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>71</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>76</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data hasil belajar siswa.....	3
Tabel 3.1 kisi – kisi Soal.....	34
Tabel 3.2 Kisi – kisi validasi ahli materi.....	36
Tabel 3.3 Kisi - kisi koesioner validasi ahli media.....	37
Tabel 3.4 Kisi – kisi angket respon siswa.....	38
Tabel 3.5 Kisi – kisi lembar observasi guru.....	40
Tabel 3.6 Kategori kevalidan produk.....	42
Tabel 3.7 Kriteria angket respon siswa.....	43
Tabel 3.8 Kriteria Gain score ternormalisasi.....	44
Tabel 3.9 Kategori tingkat keefektifan.....	44
Tabel 4.1 Validasi lembar angket ahli media.....	52
Tabel 4.2 Validasi lembar angket ahli materi.....	53
Tabel 4.3 Validasi lembar angket praktisi media.....	55
Tabel 4.4 Validasi lembar angket praktisi materi.....	56
Tabel 4.5 Angket respon siswa uji coba terbatas.....	58
Tabel 4.6 Data hasil uji coba lapangan.....	59
Tabel 4.7 Data observasi guru.....	62
Tabel 4.8 Data hasil uji Kevalidan.....	63

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan kerangka berpikir.....	28
Gambar 3.1 Bagan model ADDIE.....	30
Gambar 4.1 Bagan peta kompetensi.....	46
Gambar 4.2 Bagan peta materi.....	47
Gambar 4.3 Opening.....	49
Gambar 4.4 Judul tema.....	49
Gambar 4.5 Muatan Bahasa Indonesia.....	50
Gambar 4.6 Muatan IPA.....	50
Gambar 4.7 Cloasing.....	51



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat izin penelitian .....	76
Lampiran 2. Surat keterangan penelitian dari sekolah .....	77
Lampiran 3. Analisis angket respon siswa dan hasil belajar .....	78
Lampiran 4. Data hasil uji kevalidan dan uji kepraktisan .....	80
Lampiran 5. Dokumentasi kegiatan .....	81
Lampiran 6. Storyboard vidio interaktif animasi .....	83
Lampiran 7. Instrument soal pre-test dan post-test .....	87
Lampiran 8. Instrument angket ahli materi .....	103
Lampiran 9. Instrument angket ahli media .....	107
Lampiran 10. Instrumen angket praktisi materi .....	111
Lampiran 11. Instrumen angket praktisi media .....	115
Lampiran 12. Respon siswa uji coba terbatas .....	119
Lampiran 13. Instrument angket lembar observasi guru dalam kegiatan pembelajaran .....	121
Lampiran 14. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	124
Lampiran 15. LKPD .....	131



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad ke-21 telah membawa kemajuan yang signifikan dalam bidang pendidikan di Indonesia. Pencapaian pendidikan sangat mempengaruhi perkembangan individu. Pendidikan bertujuan untuk membina perkembangan peserta didik dalam berbagai aspek seperti kekuatan spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak, dan keterampilan, yang dituangkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional. Peningkatan mutu pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi upaya suatu bangsa untuk maju. Percaya pada kekuatan pendidikan berkualitas untuk mendorong kemajuan di berbagai sektor. Oleh karena itu, pemahaman menyeluruh tentang dasar-dasar dan tujuan pendidikan sangat penting. Inisiatifnya dapat dilakukan melalui pendidikan sekolah dasar. Pendidikan dasar berfungsi sebagai lembaga pendidikan mendasar yang memberikan pengetahuan penting untuk membuka jalan menuju pendidikan tinggi. Di zaman modern ini, pendidikan mendorong individu untuk mengembangkan kualitas dirinya, terutama dengan pesatnya kemajuan teknologi.

Menurut Trianto (2009) Pendidik melakukan upaya yang disengaja untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa, membimbing interaksi mereka dengan sumber belajar untuk membantu mereka mencapai tujuan mereka. Pendidikan pada tingkat SD, SMP, dan SMA melibatkan guru atau tenaga pendidik yang membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pembentukan karakter sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Dengan kata lain, pembelajaran adalah dimana proses peserta didik belajar kearah yang lebih baik lagi. Pembelajaran juga tidak menutup kemungkinan hanya berkuat diruang kelas dan lingkungan sekolah, akan tetapi proses pembelajaran akan selalu ada dimanapun.

Pembelajaran melibatkan keterlibatan dalam aktivitas yang memfasilitasi perolehan keterampilan dan prinsip baru. Guru atau pendidik

bertujuan untuk memahami kemampuan dasar siswa seperti motivasi, kemampuan berbahasa, minat belajar, dan keinginan kuat terhadap pendidikan untuk meningkatkan fokus belajar. Selain menyusun proses pembelajaran dan perangkat penunjang pembelajaran lainnya.

Keberhasilan dalam pendidikan sangat bergantung pada tersedianya fasilitas pendukung, seperti penggunaan media pembelajaran. Untuk menumbuhkan pengalaman belajar yang menarik, siswa harus mencari ide-ide utama, sehingga mengharuskan guru untuk merancang proses pembelajaran dengan terampil (Ahyansyah 2019). Media pembelajaran sangat penting untuk menjamin efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Pentingnya menawarkan media dan metodologi pendidikan yang dinamis dan dialogis untuk mengembangkan potensi siswa secara maksimal. Potensi yang dimiliki peserta akan lebih terpacu jika didukung dengan berbagai media pembelajaran yang memudahkan proses interaksi. Tanpa media proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan optimal mengingat karakter siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkrit sehingga media menjadi alat untuk menyampaikan pesan secara konkrit/nyata (Haifaturrahmah et., al 2018)

Menurut Amka (2018) Pendidik menggunakan media pembelajaran sebagai alat untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih efektif dan efisien. Alat-alat tersebut dapat berbentuk fisik maupun non fisik. Ada berbagai macam media yang dapat membantu proses pembelajaran, seperti media audio, visual, dan audio visual. Dalam praktiknya, peneliti menemukan bahwa pendidik terutama memanfaatkan media pembelajaran visual, seperti gambar, dan sangat bergantung pada buku tema. Tampilan media terkesan tidak menarik, monoton, tidak komunikatif, dan menantang untuk dipahami siswa. Untuk itu guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga membuat siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran dan dapat mencapai tujuan pembelajaran, hal ini juga didukung oleh (Muhardini et al., 2022) jika siswa tidak semangat dan pembelajaran berjalan dengan

membosankan maka tujuan pembelajaran yang diinginkan tidak akan tercapai

Salah satu media yang cocok digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik yaitu media interaktif animasi. Media interaktif animasi adalah kumpulan gambar, garis, teks, suara (*audio*) yang memberikan efek gerakan dan dirancang oleh programmer (*designer*) untuk menginformasikan sebuah pesan dan melakukan timbal balik terhadap animasi tersebut.

Hal mendasar yang coba digali dalam penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar yang harus dimiliki oleh peserta didik ditingkat dasar atau SD yaitu dengan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media interaktif audio visual berbasis *powtoon* karena dilihat berdasarkan hasil pra penelitian masih banyak peserta didik yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga mempengaruhi hasil belajarnya.

Peneliti di sekolah SDN 15 Mataram menemukan bahwa proses pembelajaran kurang berinovasi, khususnya pada student engagement. Media yang digunakan seperti alat peraga dan metode ceramah tradisional dirasa tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi dan prestasi 25 siswa, dimana 15 siswa tidak memenuhi nilai ketuntasan minimal 70. Presentase ketuntasan tersebut dapat dilihat pada tabel 1.1 yang diperoleh dari hasil belajar siswa kelas VI A SDN 15 Mataram.

Tabel 1.1 Data Hasil Belajar Siswa

No	Kode Siswa	Tema 1 Subtema 1
1	AH	70
2	AK	50
3	BD	75
4	CR	85
5	DP	60
6	FI	40

7	GM	45
8	HR	70
9	HA	65
10	IA	65
11	IAS	50
12	IR	75
13	LR	35
14	MH	70
15	NJ	50
16	NA	75
17	NP	55
18	SD	55
19	SZ	50
20	TN	40
21	ZA	50
22	MP	70
23	MI	40
24	TD	80
25	ZH	80

Pendidik harus menumbuhkan lingkungan belajar yang merangsang untuk melibatkan siswa dalam kegiatan pendidikan, sehingga memerlukan beragam metode dan sumber pengajaran. Meningkatkan pembelajaran melibatkan penerapan metode atau media baru untuk mengatasi tantangan pendidikan saat ini di sekolah. Media diharapkan dapat meningkatkan proses pembelajaran di sekolah.

Setelah berkonsultasi dengan berbagai referensi seperti jurnal, artikel, dan tulisan lainnya, peneliti menyimpulkan bahwa pemanfaatan media animasi interaktif berbasis *Powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan media *powtoon* ini selain meningkatkan hasil belajar, siswa juga akan lebih paham serta mudah mengingat apa yang dipelajari. Alasan peneliti memilih media vidio

interaktif animasi berbasis *powtoon* ini juga didasari dengan pertimbangan bahwa media *powtoon* ini bersifat interaktif, menarik secara visual maupun penggunaannya praktis, variatif, memungkinkan terjadinya *feedback* dari peserta didik dan mampu memberikan motivasi kepada penontonnya, selain menambah ilmu untuk siswa media audio visual *powtoon* ini bisa bermanfaat untuk guru. Sejalan dengan hal tersebut pemilihan media audio visual juga karena dengan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar karena media audio visual dapat merangsang perkembangan otak anak – anak dan dengan media audio visual siswa anak-anak dapat belajar sambil bermain (Maryati et., al 2021)

Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, seperti media interaktif berbasis PowerPoint, dapat diterapkan untuk meningkatkan pembelajaran tematik dan meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada siswa kelas 6 Sekolah Dasar. Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan inovasi media interaktif audio visual berbasis *powtoon* yang menarik yang lebih cocok untuk diterapkan pada pembelajaran Tematik, sehingga peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Animasi Berbasis *Powtoon* Pada Pembelajaran Tema 1 Subtema 2 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, permasalahan yang dapat dikaji adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan dari pengembangan media interaktif animasi berbasis *powtoon* pada pembelajaran tema 1 subtema 2 untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 6 Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kepraktisan dari pengembangan media interaktif animasi berbasis *powtoon* pada pembelajaran tema 1 subtema 2 untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 6 Sekolah Dasar?
3. Bagaimana keefektifan dari pengembangan media interaktif animasi berbasis *powtoon* pada pembelajaran tema 1 subtema 2 untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 6 Sekolah Dasar?

### 1.3 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kevalidan media interaktif animasi berbasis *powtoon* pada pembelajaran tema 1 subtema 2 terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas 6 Sekolah Dasar
2. Mengetahui kepraktisan media interaktif animasi berbasis *powtoon* pada pembelajaran tema 1 subtema 2 terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas 6 Sekolah Dasar
3. Mengetahui keefektifan media interaktif animasi berbasis *powtoon* pada pembelajaran tema 1 subtema 2 terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas 6 Sekolah Dasar

### 1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk menawarkan ringkasan karakteristik produk selama proses pengembangan. Penelitian ini menciptakan produk media interaktif animasi dengan menggunakan *Powtoon* sebagai alat pembelajaran, selaras dengan tujuan penelitian. Spesifikasi produk telah dikembangkan sebagai berikut:

- a) Jenis media berbasis *powtoon* adalah media yang dibuat melalui *web apps online* yang dapat menampilkan fitur video animasi-animasi menarik.
- b) Materi dalam media ini sesuai dengan KD dan Indikator pada materi tema 1 (selamatkan makhluk hidup) subtema 2 (hewan sahabatku) semester 1 kelas 6 di Sekolah Dasar. Materi yang akan dikembangkan adalah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA
- c) Produk yang dihasilkan adalah video animasi pembelajaran *offline* yang dibuat menggunakan aplikasi *powtoon*
- d) Prosedur penggunaannya dapat ditayangkan pada komputer, atau laptop dan *smartphone*
- e) Media pembelajaran mencakup fitur-fitur animasi menarik seperti animasi tulisan tangan, animasi karakter kartun, dan efek transisi yang hidup.
- f) Media pembelajaran *powtoon* juga menggunakan fitur efek suara musik atau *background* dan penambahan rekaman suara yang di rekam oleh guru

- g) Keunggulan Powtoon mencakup antarmuka pembuatan video yang ramah pengguna dan beragam pilihan animasi menarik untuk meningkatkan pengalaman belajar.

### **1.5 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan**

#### **1. Asumsi penelitian pengembangan**

Berikut beberapa asumsi dari pengembangan media interaktif *powtoon* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPA

- 1) Memanfaatkan media pembelajaran berbasis *powtoon* untuk memberikan penjelasan yang jelas kepada siswa.
- 2) Media pembelajaran berbasis *powtoon* diciptakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memudahkan pemahaman materi.

#### **2. Keterbatasan Penelitian Pengembangan**

Keterbatasan produk media interaktif berbasis *powtoon* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPA sebagai berikut:

- 1) Media yang dikembangkan peneliti hanya sebatas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA kelas 6 Tema 1 (selamatkan makhluk hidup) subtema 2 (hewan sahabatku)
- 2) Media ini diujicobakan pada siswa kelas 6 di SDN 15 Mataram
- 3) Media tidak untuk diperbanyak atau dijual belikan hanya untuk pembuatan sendiri, pengembangan akan dilakukan sampai tahap uji coba skala kecil dilapangan.

### **1.6 Batasan Operasional**

#### **a) Pengembangan**

Pengembangan melibatkan penciptaan produk, alat, dan model pembelajaran untuk meningkatkan proses pembelajaran.

#### **b) Media pembelajaran.**

Alat media menunjang proses belajar mengajar dengan merangsang pola pembelajaran untuk mencapai tujuan yang direncanakan.

#### **c) Media Interaktif *Powtoon***

Media yang dibuat menggunakan *Powtoon* dihasilkan melalui aplikasi web online, menampilkan elemen video animasi menawan yang dapat diakses baik online maupun offline di berbagai perangkat.

d) Hasil Belajar

Siswa memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan melalui proses belajar mengajar. Hasil pembelajaran berfungsi sebagai cara untuk mengevaluasi kinerja siswa selama periode tertentu, biasanya disampaikan melalui nilai tertulis atau pernyataan deskriptif. Defenisi hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah nilai pengetahuan siswa (*Kognitif*)





## BAB II LANDASAN TEORI

### 2.1 Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang hubungan antara topik yang diteliti dengan penelitian yang sudah ada untuk menghindari duplikasi.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Yani Wulandari (2020). Dengan judul penelitian “Pengembangan Media Vidio Berbasis *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V. Penelitian ini menggunakan metode *research and development (R&D)*. Pengembangan media pembelajaran berfokus pada IPA untuk kelas V Sekolah Dasar. Hasil validasi media menunjukkan pemerolehan rata-rata 89,8% sehingga dapat dikatakan sangat layak dan hasil validasi materi menunjukkan pemerolehan rata-rata 88,7% sangat layak untuk digunakan. Uji coba produk dilakukan secara daring melalui aplikasi *zoom cloud meetings* dengan wali kelas dengan jumlah peserta didik sebanyak 26 orang.

Terdapat persamaan dan perbedaan dari kedua penelitian ini yaitu, persamaan penelitian yang dilakukan oleh Yani Wulandari (2020) dan peneliti yaitu sama-sama menggunakan model penelitian dan pengembangan (R&D) dan menggunakan validasi materi dan validasi media. Sedangkan perbedaan dari penelitian yang dilakukan oleh Yani Wulandari (2020) ini terletak pada subjek penelitiannya yaitu siswa kelas V SD SDIT Mandiri dengan jumlah siswa sebanyak 26 orang.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Asep Sukenda Ekok & Tri Juli Hajani (2018) Dengan judul penelitian “Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran IPA Pada Siswa Sekolah Dasar Kota Lubuklinggau”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Pengembangan multimedia interaktif dalam penelitian ini mengadaptasi model pengembangan modifikasi *Rowntree dan Tessmer*. Pada tahap uji coba kelompok kecil kategori praktik dan tahap uji lapangan dengan skor 79,11 kategori sedang. Multimedia interaktif yang dikembangkan dalam penelitian Asep Sukenda Ekok & Tri Juli Hajani (2018) terbukti valid, praktis,

dan berpotensi berdampak terhadap hasil belajar siswa pada pendidikan sains di sekolah dasar.

Terdapat persamaan dan Perbedaan dari penelitian yang dilakukan oleh Asep Sukenda Egok & Tri Juli Hajani (2018) dengan peneliti yaitu: Persamaan dari kedua penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode Research and Development (R&D) dan juga bertujuan sama-sama untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, Sedangkan perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Asep Sukenda Egok & Tri Juli Hajani (2018) dengan peneliti yaitu pada model pembelajaran dan subjeknya. Penelitian yang dilakukan oleh Asep Sukenda Egok & Tri Juli Hajani (2018) mengadaptasi model pengembangan modifikasi *Rowntree* yang memiliki 3 tahap yaitu, Perencanaan, Pengembangan dan Evaluasi. Sedangkan model yang digunakan oleh peneliti adalah menggunakan model ADDIE dengan 5 tahap yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *defelopmen* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (Evaluasi).

3. Penelitian yang dilakukan oleh Rama Dona, Asep Sukenda Egok & Riduan Febriandi (2021) dengan judul penelitian “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbabsis *Powtoon* Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar”. Jenis penelitian ini yaitu (R&D) Dengan model pengembangan 4-D (Four-D). Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media, diketahui bahwa multimedia interaktif berbasis *powtoon* memenuhi kriteria valid dengan perolehan rata-rata 0,78. Berdasarkan analisis lembar kepraktisan guru dan siswa diketahui bahwa multimedia interaktif berbasis *Powtoon* memenuhi kriteria kepraktisan dengan rata-rata 99%. Selama uji lapangan, N-gain sebesar 0,797 dicapai, menunjukkan potensi dampak yang kuat dari multimedia interaktif berbasis *Powtoon*. Tinggi badan itu penting.

Terdapat persamaan dan perbedaan dari kedua penelitian ini yaitu: persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Rama Dona, Asep Sukenda Egok & Riduan Febriandi (2021) dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan penelitian (R & D) dan sama-sama meningkatkan hasil belajar siswa sedangkan perbedaan dari penelitian Rama Dona, Asep Sukenda Egok & Riduan Febriandi (2021) adalah pada model pembelajaran dan juga subjek

penelitiannya. Pada penelitian Rama Dona, Asep Sukenda Egok & Riduan Febriandi (2021) pengembangan multimedia interaktif berbasis powtoon menggunakan model pengembangan four-D (4-D) yang mempunyai 4 tahapan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *desseminate* (penyebaran) dan penelitian ini dilakukan pada subjek siswa siswi kelas V SD 20 Rejang Lebong. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan model ADDIE dengan 5 tahap yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *defelopmen* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (Evaluasi).

## **2.2 Kajian Pustaka**

### **2.2.1 Media Pembelajaran**

Istilah “media” berasal dari kata Latin “medius,” yang diterjemahkan menjadi “pertengahan, perantara, atau pengantar.” Intinya, media melibatkan transmisi pesan dari pengirim ke penerima. Sesuai Akbar dkk. (2022), media mencakup rangsangan yang melibatkan kemampuan kognitif dan emosional siswa, mengarahkan fokus mereka dan meningkatkan kemampuan belajar mereka. Menurut Diahtratri (2022), media berfungsi sebagai perantara komunikasi. Dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran berfungsi sebagai bentuk komunikasi. Komunikasi melibatkan penyampaian pesan dari pengirim ke penerima.

Menurut Supriyono (2018), media berfungsi sebagai alat pengajaran yang digunakan oleh pendidik untuk mencapai hasil pembelajaran yang sukses. Untuk hasil belajar yang optimal, guru harus memiliki pemahaman yang mendalam terhadap materi untuk memilih media yang tepat untuk pemahaman siswa dan pencapaian tujuan.

Fitria (2021) mengartikan media pembelajaran sebagai instrumen yang digunakan untuk melibatkan kognisi, emosi, keterampilan, dan fokus siswa selama proses pendidikan untuk memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau pengetahuan kepada peserta didik. Jika dilihat dari jenis nya media pembelajaran terdapat beberapa macam yaitu media audio, media visual, dan peraga (manusia).

Media pembelajaran adalah alat atau fasilitas yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan menentukan tujuan pembelajaran. Mereka membantu mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas dan meningkatkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam lingkungan pendidikan.

### **2.2.2 Jenis Media Pembelajaran**

Pada era teknologi saat ini penelitian dan pengembangan memerlukan keterlibatan akademis dalam reformasi pembelajaran khususnya dalam pengembangan media pembelajaran (Haifaturrahmah et al., 2020). Berkembangnya dunia teknologi saat ini sangat berpengaruh terhadap dunia Pendidikan salah satunya adalah dengan meningkatnya pembuatan media – media pembelajaran yang menarik. Sebagai pendidik perencanaan dan pemilihan media pembelajaran hendaknya dilakukan sejak awal agar proses pembelajaran dapat tercapai. Menurut (Susanti & Zulffiana: 2018) ada 3 jenis media yang sering digunakan dalam pembelajaran yaitu:

1. Media Visual

Media visual berfungsi sebagai alat pendidikan yang menyampaikan pesan dan informasi dengan cara yang menawan dan kreatif, menggugah indra penglihatan. Media visual ini belum dapat diakses oleh masyarakat luas, khususnya penyandang disabilitas netra. Media ini terbatas pada penggunaan visual. Ada berbagai bentuk media visual, termasuk gambar, poster, grafik, peta konsep, diagram, dan peta/bola.

2. Media Audio

Media audio adalah suatu bentuk sumber daya pendidikan yang menyampaikan konten melalui sarana pendengaran, yang melibatkan indra pendengaran secara eksklusif. Karena media ini hanya berupa suara. Rekaman audio dapat digunakan untuk memberikan penjelasan-penjelasan, dengan berbagai jenis suara seperti suara binatang, suara resonansi bunyi dan nada. Macam – macam rekaman media audio dapat berupa radio, format kaset, dan *audio compact disc* (audio CD)

### 3. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan suatu bentuk sumber daya pendidikan yang menyajikan informasi secara menarik dan kreatif melalui penggunaan rangsangan pendengaran dan visual. Media terdiri dari unsur audio dan visual. Macam – macam media audio visual:

Menurut Djamarah, media audio visual dibagi menjadi 2:

- a) Audio visual murni, yaitu unsur bunyi dan gambar berasal dari satu sumber, seperti televisi, kaset video, dan film bersuara.
- b) Audio visual tidak murni, yaitu unsur suara dan gambar berasal dari berbagai sumber, termasuk bingkai suara film.

#### 2.2.3 Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran dimanfaatkan untuk menunjang dan menyempurnakan proses pembelajaran sehingga meningkatkan kualitasnya. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa akibat kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Siswa dapat dengan mudah menangkap pelajaran yang diberikan oleh guru.

Menurut Wina Sanjaya (2014) dalam proses pembelajaran media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, fungsi tersebut dalam beberapa jenis antara lain:

##### 1) Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran memudahkan komunikasi antara pengirim pesan dan penerima.

##### 2) Fungsi motivasi. Pemanfaatan sumber belajar bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Penciptaan materi pendidikan melibatkan unsur artistik dan kepraktisan untuk meningkatkan pembelajaran dan motivasi siswa.

##### 3) Fungsi kebermaknaan. Media dapat meningkatkan pembelajaran dengan menambahkan data dan fakta untuk mengembangkan keterampilan kognitif tingkat rendah, sekaligus meningkatkan kemampuan siswa dalam

menganalisis dan mencipta pada tingkat kognitif yang lebih tinggi. Selain itu, berpotensi meningkatkan berbagai aspek sikap dan keterampilan.

- 4) Fungsi penyamaan persepsi. Media pembelajaran bertujuan untuk membakukan persepsi siswa untuk menjamin keseragaman pemahaman terhadap informasi yang disajikan.
- 5) Fungsi individualitas. Media pembelajaran digunakan untuk memenuhi beragam minat dan gaya belajar individu.

Selain fungsi, Media pembelajaran menawarkan banyak keuntungan. Media dalam pendidikan meningkatkan interaksi guru-siswa, sehingga menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif.

Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar

- a) Media pembelajaran meningkatkan kejelasan pesan dan informasi, sehingga memudahkan dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan fokus, motivasi, interaksi anak dengan lingkungan sekitar, dan kemampuan belajar berdasarkan kemampuan dan minat individu.
- c) Media pembelajaran dapat mengatasi kendala sensorik, spasial, dan temporal.
- d) Media pembelajaran memfasilitasi berbagi pengalaman antar siswa terkait peristiwa di lingkungannya dan memungkinkan interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan, seperti melalui karyawisata.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas terkait fungsi dan manfaat media pembelajaran peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa media pembelajaran sebagai sumber belajar yang digunakan oleh peserta didik yang dapat memberikan informasi, sebagai alat peraga atau alat bantu yang digunakan oleh guru atau tenaga pendidik untuk menyampaikan materi, selain itu manfaat dari penggunaan media juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta memperjelas penyajian atau penyampaian pesan yang dimana pesan tersebut adalah berupa materi ajar

## **2.2.4 Media Vidio Interaktif**

### **2.2.4.1 Pengertian Vidio Interaktif**

Media vidio Interaktif merupakan gabungan dari media unsur gambar yang dapat bergerak serta ditambah dengan pengisian suara yang melengkapi seperti vidio atau film yang dapat menarik perhatian siswa serta dapat menginformasikan pesan yang berupa materi dan melakukan timbal balik terhadap vidio animasi tersebut. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang disampaikan oleh (Yasa, dkk., 2017) suatu media dikatakan interaktif apabila terjadi keterlibatan antara siswa dan media tersebut sehingga siswa tidak hanya sekedar memperhatikan atau menonton dan mendengar materi yang ada di media itu. Menurut (Prastowo:2014) Video interaktif adalah alat multimedia yang mengintegrasikan suara, gambar, gerak, teks, dan grafik interaktif untuk melibatkan pengguna dalam proses pembelajaran.

Media vidio interaktif dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Media ini dapat membantu siswa untuk lebih fokus memperhatikan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi untuk belajar dan mendapat hasil belajar yang bagus (Rosidah et., al 2022). penggunaan media vidio interaktif animasi dalam pembelajaran dapat diseragamkan, semua siswa akan sama-sama dapat melihat dan mendengar serta menerima informasi yang sama pula dari vidio animasi yang ditampilkan oleh pendidik. Penggunaan media vidio interaktif animasi juga dapat menghemat waktu dan tenaga, dalam menyampaikan materi guru tidak perlu menghadirkan benda konkrit nya akan tetapi siswa sudah dapat mengetahuinya secara langsung melalui vidio animasi yang ditampilkan, seperti pada pembelajaran ipa mengenai makhluk hidup yang menyebutkan proses perkembangan biakan pada hewan dan tumbuhan yang ditampilkan dalam vidio, sehingga media animasi ini sangat baik dijadikan sebagai alat untuk menyampaikan informasi. Untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman di kalangan siswa, video animasi dilengkapi gambar asli materi yang disampaikan disertai audio yang sesuai. Video animasi tersebut dapat ditampilkan menggunakan layar proyektor LCD di depan kelas agar dapat dilihat seluruh siswa.

Memanfaatkan video interaktif dalam pendidikan dapat membantu melibatkan siswa dan mencegah perasaan bosan dan lelah karena konten yang kompleks. Siswa lebih termotivasi belajar ketika media animasi dimasukkan ke dalam proses pengajaran, seperti yang dibahas Astuti dan Mustadi dalam Jurnal Pendidikan Karakter (Widiyasanti & Ayiriza, 2018). Selain meningkatkan motivasi siswa, video animasi dapat secara efektif mendemonstrasikan dan memperjelas konsep materi dalam jangka waktu yang lama. Mayer (dalam Efendi, dkk., 2020). Pemanfaatan media video animasi untuk pembelajaran diputuskan berdasarkan penelitian Hsin dan Cigas (dalam Efendi, dkk., 2020) yang menunjukkan efektivitasnya sebagai media pembelajaran. Nizaar dkk. (2020) Guru memerlukan video edukasi untuk membantu menjelaskan konsep abstrak yang kompleks kepada siswa sekolah dasar selama pembelajaran. Selain itu, pengembangan media video sering dipandang sebagai pilihan yang lebih hemat biaya dibandingkan dengan bahan cetak tradisional, baik dari segi biaya awal maupun pemeliharaan berkelanjutan (Putri dalam Efendi, 2020)

Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif (video animasi sangat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini didukung dengan pendapat-pendapat yang dikemukakan oleh para ahli diatas yang telah melakukan penelitian terdahulu. Serta hal tersebut disesuaikan dengan lingkungan Sekolah Dasar yang dimana anak-anak pada usia tersebut lebih menyukai hal-hal yang berbau kartun sehingga mampu memberikan motivasi belajar dengan gembira kepada peserta didik.

#### **2.2.4.2 Kelebihan Dan Kekurangan Vidio Interaktif**

Kelebihan dari multimedia adalah menarik indra dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. (Shinta 2023) mengemukakan beberapa kelebihan dari vidio interaktif yaitu:

- a) Mampu mengintegrasikan teks, gambar, musik, suara, dan gambar bergerak (animasi dan video) menjadi satu kesatuan yang kohesif.
- b) Dapat mengilustrasikan konsep kompleks yang sulit diklarifikasi menggunakan metode atau alat pengajaran tradisional.



- c) Kemampuan memori memungkinkan siswa menyimpan penampilan masa lalu untuk perencanaan masa depan.
- d) Melatih siswa untuk mengembangkan keterampilan belajar mandiri
- e) Hal ini dapat diulangi sesuai kebutuhan untuk meningkatkan pemahaman.

Disamping memiliki beberapa kelebihan, video interaktif juga memiliki beberapa kelemahan dalam membantu proses pembelajaran, yaitu:

- a) Memerlukan keterampilan khusus dalam pembuatannya.
- b) Memerlukan tenaga listrik
- c) Memerlukan peralatan khusus dalam menyajikan untuk menampilkan dari sebuah video dibutuhkan alat pendukung lainnya. seperti *player*, *LCD*, *speaker*. Dalam proses pembuatannya pun

## **2.2.5 Powtoon**

### **2.2.5.1 Pengertian Powtoon**

Graham (2015) menyatakan bahwa Powtoon adalah alat online inovatif untuk membuat animasi menarik melalui video animasi. Powtoon adalah layanan pembuatan presentasi online yang menawarkan berbagai fitur animasi antara lain animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang hidup, sehingga menyederhanakan pengaturan timeline. Saat merancang presentasi pendidikan, Powtoon menyediakan antarmuka yang ramah pengguna sehingga pendidik dapat dengan mudah mengakses berbagai fitur dari satu layar. Layanan ini ideal untuk mengembangkan materi pendidikan dengan rangkaian karakter kartun, model animasi, dan objek lainnya. Oleh karena itu, pendidik perlu menyajikan materi dengan jelas untuk melibatkan siswa dan memfasilitasi pemahaman dan retensi konten.

Sari (2017) mengemukakan bahwa Powtoon merupakan layanan online dengan fitur animasi unik untuk mengkomunikasikan pesan melalui video. Pangestu, M, D. (2018) mengemukakan bahwa Powtoon merupakan layanan online yang terkenal dengan fitur animasi menawan seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang hidup.

Berdasarkan pendapat yang telah dijelaskan oleh peneliti-peneliti sebelumnya maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa *powtoon* adalah *apps online* yang memiliki banyak banyak fitur yang menarik untuk membuat tampilan materi pembelajaran. Dikatakan *apps online* karena *powtoon* hanya bisa diakses menggunakan koneksi Internet.

### **2.2.5.2 Manfaat Powtoon**

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

- a. Media *powtoon* dapat meningkatkan kejelasan pesan dengan mengurangi ketergantungan pada komunikasi verbal.
- b. Media *Powtoon* dapat mengatasi kendala spasial, temporal, dan sensorik dengan mengganti objek berukuran besar dengan realitas, film, bingkai, dan gambar.
- c. Media *Powtoon* mampu mengatur gerakan lambat dan cepat, dengan opsi untuk menggunakan fotografi time lapse atau kecepatan tinggi untuk menyempurnakan visual.
- d. Media *powtoon* secara efektif dapat meningkatkan penggunaan media pendidikan untuk melibatkan siswa, menumbuhkan semangat belajar, mendorong interaksi langsung, dan mendukung pembelajaran mandiri berdasarkan kemampuan dan minat individu.

### **2.2.5.3 Kelebihan dan Kekurangan *Powtoon***

#### **A. Kelebihan *Powtoon***

1. Mudah dan Interaktif
2. Tidak perlu keterampilan khusus
3. Terdapat fitur animasi yang menarik
4. Bisa menambah efek suara dan musik

#### **B. Kekurangan *Powtoon***

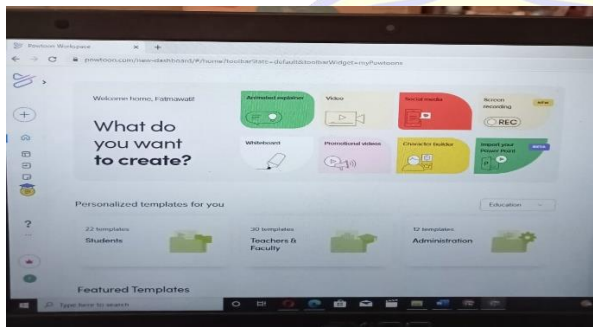
1. Bergantung pada internet
2. Tidak ada menu bahasa Indonesia
3. Fitur atau karakter animasi berbayar
4. Durasi vidio terbatas (3 menit)

#### 2.2.5.4 Rancangan Desain Media Pembelajaran Vidio Animasi *Powtoon*

*Powtoon* adalah aplikasi untuk membuat vidio. Dalam penelitian ini peneliti akan memanfaatkan *powtoon* untuk membuat vidio pembelajaran yang berisikan materi-materi pembelajaran yang akan diajarkan

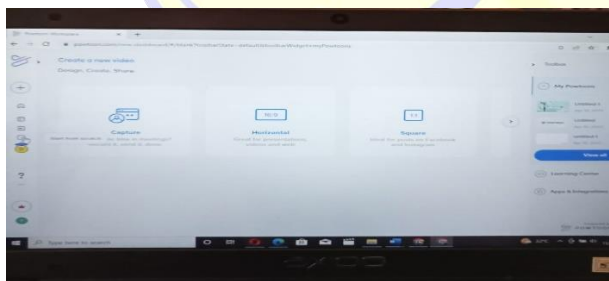
Adapun Langkah – langkah dalam menggunakan aplikasi *powtoon*, yaitu sebagai berikut:

1. Masuk ke *google* atau *chrome* kemudian *search powtoon* pada kolom pencarian dengan *web site* [www.powtoon.com](http://www.powtoon.com)
2. Maka akan muncul halaman awal *powtoon* seperti gambar dibawah

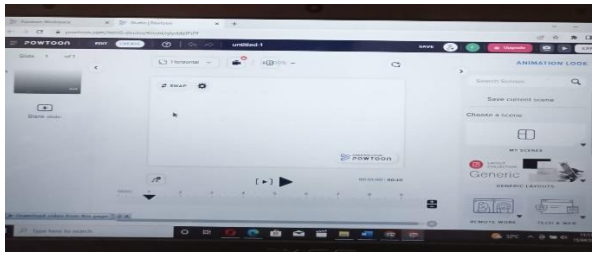


Dengan mengklik *sign up* apabila mempunyai akun, sedangkan yang sudah mempunyai akun dapat mengklik *login*

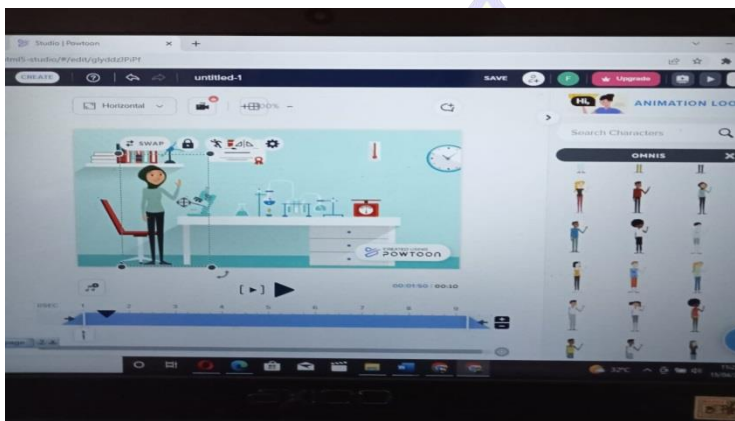
3. Setelah berhasil masuk ke aplikasi *powtoon* kita akan dapat memilih templat yang *free* dengan vidio animasi yang akan kita buat atau bahkan kita bisa membuat vidio atau template sendiri



4. Tampilan awal template dalam video animasi baru untuk membuat presentasi, dimana kita dapat mengedit video presentasi sampai finis, seperti pada gambar



5. Sisi kanan dari gambar tersebut terdapat fitur-fitur yang menarik seperti *background*, *character*, *text effect*, *animation* dan *props*



6. Untuk mengganti kalimat saat ini dengan yang baru, cukup klik pada kalimat tersebut. Untuk membuat efek tulisan, pilih opsi "Efek Teks", seperti "Tulisan Tangan", klik ikon tangan, dan klik dua kali kotak teks untuk memasukkan teks yang diinginkan.
7. Garis waktu (panah merah) berguna untuk mengontrol kapan suatu benda muncul dan kapan berhenti atau menghilang. Untuk melakukan tindakan ini, pilih objek kuning lalu posisikan kursor di atas garis waktu hijau. Pindahkan kotak hijau ke posisi yang benar di timeline.
8. Jika ingin menambahkan efek suara (*audio*) pada video kita bisa mengklik tulisan sound pada *powtoon*
9. Preview video dan edit jika ada yang kurang sesuai.
10. Jika sudah selesai mengedit dan sudah dirasa pas maka video bisa di *export* agar bisa diputar secara *offline* dan disimpan.

### 2.2.6 Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik berfokus pada suatu tema atau topik sentral, yang kemudian dieksplorasi dari berbagai sudut pandang atau melalui berbagai mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Pembelajaran tematik, disebut juga pembelajaran terpadu, memanfaatkan pendekatan tematik yang menggabungkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Pembelajaran terpadu atau tematik memberikan model pembelajaran yang menghubungkan kegiatan pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata bagi siswa, yang mencakup pembelajaran inkuiri aktif dan penyerapan pengetahuan secara pasif. Pendekatan ini memanfaatkan pengetahuan dan pengalaman siswa untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang dunia di sekitar mereka.

Sesuai Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan no. 67 Tahun 2013, pembelajaran pada tingkat satuan pendidikan sekolah dasar dilaksanakan secara tematik terpadu. Tematik terpadu adalah metode pendidikan yang menggabungkan berbagai keterampilan dari berbagai mata pelajaran di bawah tema yang menyeluruh. Menurut Riadi (2020), pembelajaran tematik merupakan bentuk pembelajaran terpadu yang mencakup berbagai kompetensi dasar, hasil belajar, dan indikator. Pentingnya memadukan pembelajaran tematik dengan model pembelajaran lainnya. Pendidik harus mengembangkan pembelajaran tematik dalam lingkungan pendidikan berdasarkan karakteristik dan kebutuhan individu siswa. Selain itu, pendidik dapat meningkatkan sumber daya pendidikan dengan keluaran yang berbeda-beda dari latihan pembelajaran untuk mencapai keterampilan yang diinginkan. Pendidik memiliki kemampuan untuk memanfaatkan pendekatan pembelajaran yang inovatif. Perkembangan memegang peranan penting dengan memperkenalkan nilai-nilai segar ke dalam proses pembelajaran tematik. (Rulyansyah: 2018)

Model pembelajaran tematik sangat berharga dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar karena kegunaan dan manfaatnya yang beragam. Rusman (2014) menyoroti banyak manfaat pembelajaran berbasis tema.

1. Siswa mempunyai pilihan untuk berkonsentrasi pada satu tema.
2. Siswa dapat mengeksplorasi aspek kognitif dan meningkatkan keterampilan dasar di seluruh mata pelajaran terkait.

3. Mampu memahami secara komprehensif dan memproses materi pelajaran secara efisien.
4. Pengembangan kompetensi dasar dapat ditingkatkan dengan menghubungkan mata pelajaran dengan pengalaman siswa sehari-hari.
5. Siswa menghargai nilai pendidikan dari pembelajaran ketika konten dibingkai dalam tema yang berbeda.
6. Siswa dapat menunjukkan peningkatan semangat belajar bila dikaitkan langsung dengan kehidupan sehari-hari melalui pengembangan pengetahuan berbagai mata pelajaran dalam satu pembelajaran.
7. Dapat menghemat waktu guru karena mata pelajaran disajikan secara terpadu dan dipersiapkan sekaligus.

Meskipun model pembelajaran tematik ini memiliki banyak keunggulan dan keuntungan tapi tidak dapat dipungkiri bahwa pembelajaran menggunakan model tematik juga memiliki kelemahan dan keterbatasan terutama dalam pelaksanaannya. Berikut beberapa keterbatasan dalam pembelajaran tematik:

1. Pembatasan Unsur Guru. Guru perlu berpikiran terbuka, kreatif, memiliki kemampuan metodologis yang kuat, dan percaya diri dalam mengembangkan materi pendidikan untuk memfasilitasi pembelajaran tematik.
2. Pembatasan Faktor Mahasiswa. Pembelajaran tematik menuntut siswa memiliki kemampuan akademik dan kreativitas yang kuat.
3. Keterbatasan Sarana dan Sumber Belajar. Pembelajaran tematik memerlukan berbagai bahan bacaan dan akses terhadap sumber daya internet.
4. Pembatasan Unsur Kurikulum. Kurikulum harus memprioritaskan pengembangan pemahaman yang mendalam di kalangan siswa daripada hanya berfokus pada pemenuhan target tertentu atau penyampaian konten.
5. Keterbatasan Aspek Lingkungan Belajar. Pembelajaran tematik sering kali berfokus pada bidang studi tertentu, sehingga berpotensi mengabaikan mata pelajaran lainnya.

Oleh karena itu, meskipun model pembelajaran tematik memiliki banyak manfaat, namun penerapannya harus selaras dengan keunikannya.

Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk berhati-hati memilih model pembelajaran tematik untuk menjamin keberhasilan belajar mengajar.

Pembelajaran tematik meliputi muatan mata pelajaran IPA, IPS, Bahasa Indonesia, Matematika, Seni dan Budaya, Keterampilan, Pendidikan Jasmani, Olah Raga, Kesehatan, dan Pendidikan Kewarganegaraan. Meskipun demikian, terdapat variasi dalam isi pelajaran dalam satu tema di kelas tinggi dan rendah. Di kelas bawah sekolah dasar, IPA dan IPS tidak dimasukkan dalam kurikulum. Namun, di kelas yang lebih tinggi, matematika diajarkan sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri.

### **2.2.7 Materi Pembelajaran Tematik Pada Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran Kelas 6 SD**

Pada buku tematik kelas 6 SD Kurikulum K13 pada materi tema 1 (Selamatkan Makhluk Hidup) subtema 2 (Hewan Sahabatku) ini membahas tentang beberapa muatan mata pelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Bahasa Indonesia
  - 1) Mendengarkan teks laporan yang dibaca oleh guru mengenai jenis-jenis hewan yang ada di negara Asia Tenggara dan membuat kesimpulan
  - 2) Manfaat Hewan bagi manusia  
Contoh: Sebagai Makanan, Simbol Negara ataupun dijadikan hewan peliharaan
  - 3) Menyebutkan jenis hewan serta manfaat yang lain nya
2. IPA
  - 1) Membaca teks mengenai jenis hewan yang hidup dikawasan ASEAN
  - 2) Memperhatikan serta menyebutkan jenis hewan yang ada di lingkungan sekitar
  - 3) Setiap hewan memiliki kemampuan perkembangbiakan masing-masing. 3 cara perkembang biakan hewan

a) Ovipar

Hewan yang berkembang biak dengan cara bertelur disebut ovipar. Contohnya ayam dan jenis burung lainnya.

b) Vivipar

Selain hewan ovipar, ada juga hewan vivipar yang melahirkan. Hewan vivipar berkembang biak dengan cara melahirkan. Contoh hewan vivipar antara lain sapi, kucing, dan gajah.

c) Ovovivipar

Adakah hewan yang berkembang biak dengan cara bertelur sekaligus melahirkan? Ada, contohnya adalah ular. Berapa jenis ular tidak selamanya melahirkan anaknya. Kadang-kadang pada saat mengeluarkan anaknya, masih ada anak ular yang terbungkus cangkang telurnya. Perkembangbiakan seperti ini dikatakan bertelur sekaligus beranak (ovovivipar).

4) Menyebutkan ciri-ciri dari setiap perkembangan biakan yang dimiliki hewan ovipar, vivipar, ovovivipar

3. IPS

1) Menyebutkan beberapa negara ASEAN

2) Membaca teks tentang kondisi ekonomi di negara ASEAN

Potensi ekonomi negara-negara anggota ASEAN di kawasan Asia Tenggara terletak pada jalur perdagangan global. Wilayah ini berfungsi sebagai titik penghubung antara Eropa dan Asia Timur. Oleh karena itu, Asia Tenggara telah muncul sebagai kawasan yang kompetitif bagi entitas yang ingin memanfaatkan lokasi strategisnya. ASEAN berfungsi sebagai platform untuk mencegah potensi konflik. Mengingat letaknya yang strategis, setiap negara di Asia Tenggara memiliki sumber daya melimpah yang menjadi sumber kekuatan.

3) Menyampaikan kondisi geografis negara ASEAN dan kehidupan ekonominya

4) Membandingkan negara-negara dari kehidupan ekonominya



#### 4. PPKN

Membaca teks cerita tentang pengamalan nilai Pancasila

Santi sangat sedih. Ayahnya baru-baru ini mengabarkan keluhan warga sekitar terkait peternakan ayam miliknya. Bau yang berasal dari peternakan unggas mereka tidak dapat ditoleransi oleh mereka. Santi tampak bingung. Peternakan ayam Santi beroperasi sebagai perusahaan milik keluarga. Memelihara ternak dapat memberikan dukungan finansial bagi keluarga dan menutupi biaya pendidikan. Santi menjalankan peternakan unggas. Ia kerap mengangkut telur ayamnya ke pasar untuk disimpan di salah satu toko. Santi menentang penggusuran peternakan ayam miliknya. Ia bertujuan untuk membujuk masyarakat agar mengakui keberadaan lahan pertaniannya. Santi berkomitmen melindungi keluarganya untuk menjamin kelangsungan operasional peternakannya.

Kemudian mendiskusikan tentang pengamalan nilai Pancasila  
Menemukan contoh lain pengeamalan Pancasila sila keempat dalam kehidupan sehari hari

#### 5. SBDP



- 1) Mengamati contoh gambar patung tanah liat diatas
- 2) Menuliskan beberapa model patung dari hewan yang sekitar
- 3) Membuat patung dari platesin

## **2.2.8 Hasil Belajar**

### **2.2.8.1 Pengertian Hasil Belajar**

Pendidikan melibatkan perubahan permanen dalam perilaku yang berasal dari pengalaman yang disengaja atau pembelajaran yang disengaja. Belajar merupakan aspek mendasar dari semua proses pendidikan, dimana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang mengarah pada perubahan perilaku. Menurut Asep Jihat dan Abdul Haris (2013) belajar adalah suatu perilaku. Menurut Baharudin dan Esa Nur Wahyuni (2015) Perkembangan pendidikan melibatkan perubahan perilaku yang bertahan lama karena pelatihan atau pengalaman. Berdasarkan berbagai definisi belajar yang diberikan, jelas bahwa belajar melibatkan individu yang mengalami perubahan perilaku untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru, yang berkontribusi terhadap perkembangan mereka secara keseluruhan.

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh dari pembelajaran yang dilakukan oleh individu yang berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Menurut Nugraha (2020) hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar. Selanjutnya menurut Blantoro (2022) hasil belajar adalah hasil yang diperoleh dari kegiatan belajar mengajar baik dalam bentuk kognitif, afektif atau psikomotor dengan penilaian yang telah disesuaikan dengan kurikulum. Menurut (Nizaar et al., 2021) hasil belajar terdiri dari 3 bentuk yaitu kognitif, afektif maupun psikomotor. Menurut Wulandari (2020) Hasil belajar merujuk pada kompetensi atau kemampuan tertentu yang diperoleh peserta didik melalui proses pendidikan, meliputi keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori domain: domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berdasarkan berbagai definisi hasil pembelajaran yang diberikan, jelas bahwa hasil pembelajaran mengacu pada keterampilan dan perubahan perilaku yang diperoleh individu setelah pengalaman pendidikan. Hasil belajar merupakan hasil penilaian yang diberikan kepada peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, menilai pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

### **2.2.8.2 Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Menurut Rusman (2012), yang mempengaruhi hasil belajar ada unsur internal dan eksternal

#### **1. Faktor Internal**

- a. Faktor psikologis berbeda-beda pada setiap siswa dan dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Berbagai faktor psikologis meliputi minat, bakat, motivasi, kognisi, dan pembelajaran.
- b. Faktor fisiologis dalam berbagai kondisi fisiologis, tidak termasuk kelelahan, seperti kesehatan. Hal ini dapat mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran

#### **2. Faktor Eksternal**

- a. Faktor instrumental ditentukan oleh hasil belajar yang diharapkan. Komponen-komponen tersebut dimanfaatkan untuk mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan.
- b. Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor yang berhubungan dengan lingkungan Lingkungan fisik dan sosial, misalnya. Faktor lingkungan alam seperti suhu dan kelembaban. Belajar di ruangan yang ventilasinya buruk pada siang hari bisa sangat memengaruhi fokus Anda, berbeda dengan belajar di pagi hari dengan udara segar dan ruang bernapas yang luas.

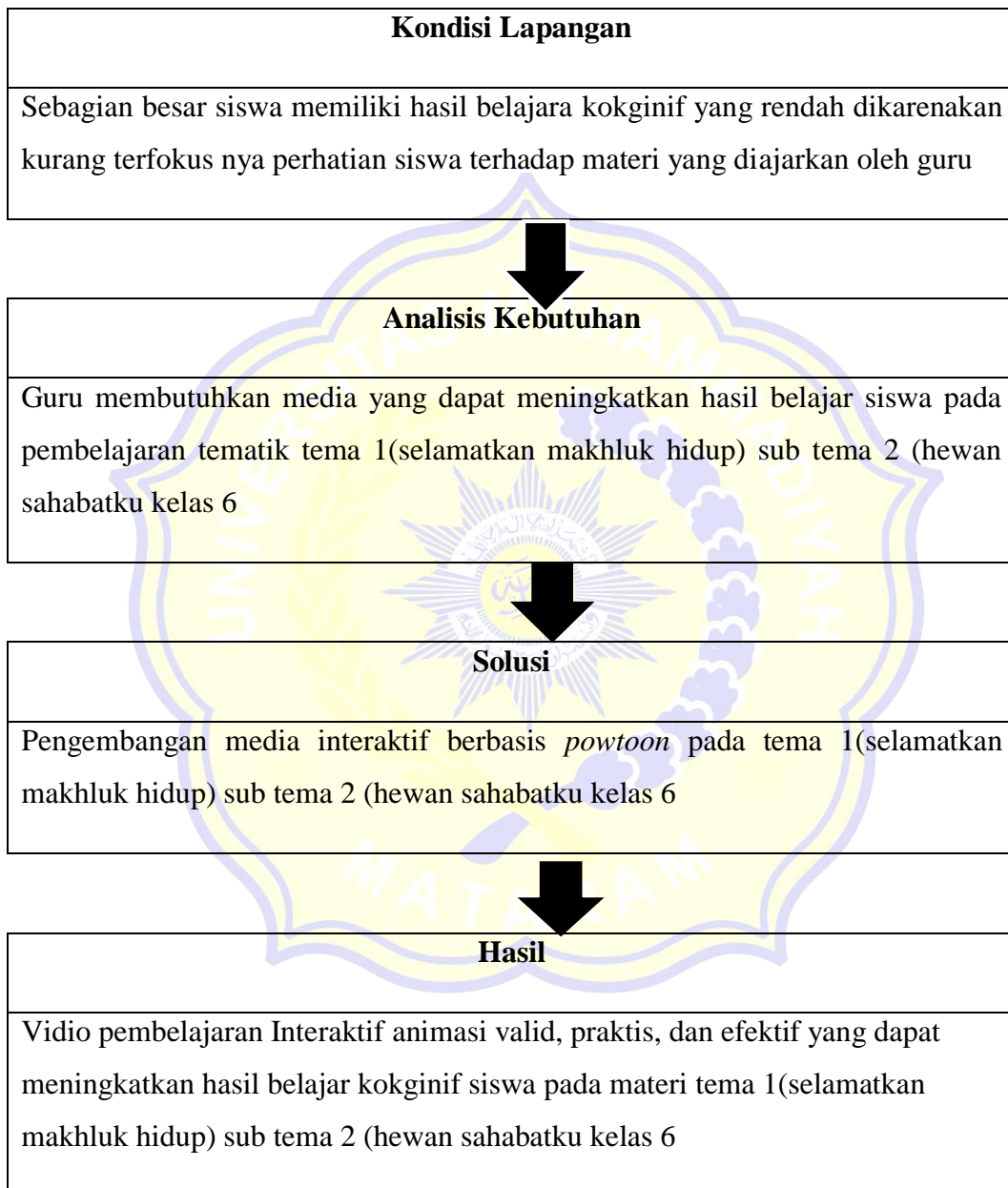
### **2.3 Kerangka Berpikir**

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah salah satu cara untuk menarik perhatian siswa dalam belajar sehingga siswa dapat memperhatikan materi dengan baik dan dengan demikian bisa meningkatkan hasil belajar siswa terkhususnya pada materi pembelajaran tema 1 (Selamatkan Makhluk Hidup) Subtema 2 (Hewan Sahabatku) Kelas 6 SD

Multimedia adalah alat serbaguna yang mampu menghasilkan presentasi menarik dengan mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio, dan video. Multimedia interaktif melibatkan pengontrol yang dapat dimanipulasi pengguna untuk memilih tindakan yang diinginkan. Animasi multimedia interaktif bertujuan

untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. Konten multimedia interaktif animasi memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga meningkatkan kebermaknaan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas dapat dirumuskan kerangka berpikir yang digambarkan dalam sebuah bagan adalah sebagai berikut:



**Gambar 2.1. Bagan Kerangka Berpikir**

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Model Pengembangan**

Penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Produk yang dihasilkan dapat berupa buku pelajaran, film pembelajaran, dan perangkat lunak komputer. Sugiyono (2019) mengemukakan bahwa melakukan penelitian, perancangan, produksi, dan pengujian validasi item dapat dipandang sebagai pendekatan ilmiah dalam ranah penelitian dan pengembangan (R&D). Sumber lain menyebutkan bahwa penelitian pengembangan merupakan pendekatan sistematis yang digunakan untuk merancang dan membuat program dan produk pembelajaran yang selaras dengan standar internal. Berdasarkan informasi yang diberikan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa proses Research and Development (R&D) berfokus pada pengembangan produk, meliputi perencanaan, produksi, dan evaluasi validasi produk.

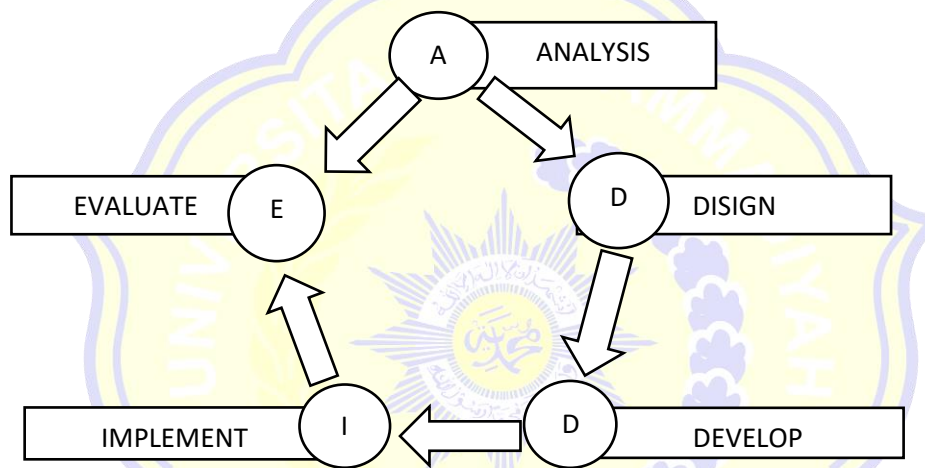
Kajian yang dilakukan merupakan bentuk penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah Research and Development (R&D), dengan tujuan menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Menurut Ali Maksum (2012), istilah “produk” mencakup perangkat keras dan perangkat lunak, termasuk model pembelajaran interaktif dan model bimbingan.

Peneliti bertujuan untuk membuat bahan ajar video animasi multimedia interaktif mata pelajaran IPA tema 1 (menyelamatkan makhluk hidup) subtema 2 (sahabatku hewan) untuk kelas 6 SD. Animasi multimedia interaktif meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menerapkan paradigma pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pelajari, Rencanakan, Buat, Jalankan, dan Nilai.

Pemilihan metode ADDIE dipilih karena kerangka kerja ini memberikan pendekatan yang sistematis dalam pengembangan instruksional atau program pembelajaran:

1. Melalui tahap analisis peneliti dapat mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan yang spesifik
2. Tahapan desai memungkinkan perancangan rinci dari materi pembelajaran
3. Tahap pengembangan melibatkan implementasi desain tersebut
4. Implementasi dan Evaluasi membantu memastikan eektivitasnya dan memberikan ruang untuk perbaikan berkelanjutan. Dengan menggunakan model ADDIE penelitian ini diarahkan pada pengembangan dan peningkatan proses pembelajaran secara sistematis

Berikut gambar model pengembangan ADDIE



**Gambar 3.1. gambar bagan model ADDIE**

Produk yang dihasil dalam penelitian pengembangan ini adalah berupa vidio interaktif. Produk tersebut dihasilkan guna untuk membantu mempermudah guru dalam proses kegiatan belajar mengajar dan sebagai sumber belajar yang menyenangkan untuk siswa agar tercapainya hasil belajar yang diinginkan.

Adapun tahapan penelitian pengembangan yang dapat dijelaskan sebagai berikut :

a) *Analysis* (analisis)

Tahapan pertama dalam model pengembangan ADDIE yang digunakan oleh peneliti ini adalah *analysis* atau analisis. Peneliti melakukan analisis pengumpulan data terkait masalah yang terjadi dan kemudia akan dicarikan solusi melalui analisi kebutuhan untuk memecahkan masalah

tersebut yaitu melalui observasi dan wawancara guru pada saat proses pembelajaran. Masalah yang ditemukan oleh peneliti yaitu bagaimana cara menarik perhatian atau kefokusannya peserta didik dalam pembelajaran agar bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik tema 1 (Selamatkan Makhluk Hidup) Subtema 2 (Hewan Sahabat Ku) Pada kelas 6 semester 1. Pemecahan masalahnya yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran menggunakan video interaktif.

b) *Design* (Desain)

Tahapan kedua dalam model pengembangan ADDIE yaitu tahap *design* atau perancangan. Pada tahap ini fokusnya adalah pada pengembangan bahan pembelajaran untuk digunakan. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang multimedia interaktif animasi, peta kompetensi, peta materi dan merancang tampilan isi bahasa, serta merancang multimedia interaktif animasi sebagai media pembelajaran.

c) *Development* (pengembangan)

Fase ketiga dari model pengembangan ADDIE melibatkan aktivitas yang berkaitan dengan realisasi desain produk. Pada tahap pengembangan ini telah tercipta produk media pembelajaran berbasis Powtoon untuk pembelajaran tematik tema 1 (Selamatkan Makhluk Hidup) subtema 2 (Sahabatku Hewan) pada kelas 6 semester 1. Desain produk telah dilaksanakan dan setelah selesai media pembelajaran dalam bentuk akhir akan menjalani review oleh dosen pembimbing yang dilanjutkan dengan validasi oleh ahli media dan materi. Proses validasi menilai kesesuaian media dan mencari masukan dari ahli untuk meningkatkan kualitas produk sebelum dilakukan pengujian pada guru dan siswa.

d) *Implementation* (implementasi)

Implementasi merupakan tahap keempat dari model pengembangan ADDIE. Setelah mendapat persetujuan dari ahli media dan materi, peneliti melakukan tahap uji coba dengan guru dan siswa untuk menilai kesesuaian produk video pembelajaran berbasis powtoon untuk tujuan penelitian. Peneliti melakukan eksperimen yang melibatkan siswa kelas VI SDN 15 Mataram. Uji coba produk bertujuan untuk mengevaluasi umpan balik

guru dan siswa setelah penggunaan produk media pembelajaran dan menilai kelayakan media berdasarkan evaluasi guru dan siswa.

e) *Evaluation* (evaluasi)

Platform ini menilai produk yang dikembangkan. Validator mengevaluasi produk media video animasi untuk menentukan kesesuaiannya untuk tujuan pendidikan.

### 3.2 Prosedur Pengembangan

Adapun tahapan-tahapan dalam pengembangan media video interaktif :

- 1) Tahapan pra produksi, yaitu tahapan mempersiapkan perangkat pembuatan produk media video pembelajaran, seperti menyiapkan laptop, *handphone*, dan *software powtoon* untuk membuat video dan pada tahap ini juga akan dilakukan penyusunan peta materi, peta kompetensi, serta penyusunan naskah sebagai acuan dalam pembuatan video animasi pembelajaran.
- 2) Tahapan produksi, yaitu tahapan pembuatan video animasi melalui aplikasi *powtoon* yang telah terhubung ke internet dan akan ditambahkan suara yang direkam melalui fitur *powtoon* sendiri atau dengan menambahkan *backsoun* yang telah tersedia sebagai suara narasi dengan mengacu pada peta materi, peta kompetensi dan naskah yang sudah dibuat pada tahap pra produksi.
- 3) Tahap paska produksi, Pada tahap ini peneliti akan mereview video untuk mengidentifikasi kesalahan atau kekurangan pada konten interaktif yang telah dibuat. Selanjutnya simpan video tersebut melalui ponsel atau salin langsung ke CD/flash disk yang berformat MP4.

### 3.3 Uji Coba Produk

Produk hasil peneliti menjalani evaluasi oleh ahli media, ahli materi, dan guru untuk memastikan kelayakannya. Produk akhir akan diujikan di kelas VI yang meliputi tema 1, subtema 2, dan materi terkait sahabat hewan. Penelitian bertujuan untuk mengkaji dampak produk media video animasi terhadap hasil belajar siswa.



### **3.4 Subjek Uji Coba**

Penelitian ini diuji validitas, praktikalitas, dan keefektifannya dengan ahli media, ahli materi, guru, dan siswa kelas VI A dan VI B di SD Negeri 15 Mataram. Pengambilan sampel dilakukan pada 6 siswa kelas VI B SDN 15 Mataram. Uji coba lapangan dilakukan terhadap seluruh siswa kelas VI A SDN 15 Mataram yang berjumlah 17 orang.

### **3.5 Jenis Data**

Jenis data yang akan dikumpulkan yaitu:

#### **3.5.1 Data kualitatif**

Umpan balik dikumpulkan dari ahli materi pelajaran, profesional media, dan pendidik dalam bentuk saran, masukan, dan kritik.

#### **3.5.2 Data kuantitatif**

Pengumpulan data dilakukan melalui angket skor, lembar validasi, lembar observasi, angket respon, dan tes hasil belajar.

### **3.6 Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian menggunakan dua metode yaitu instrumen tes dan instrumen non tes melalui observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

#### **3.6.1 Instrumen Tes**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) instrumen merupakan alat yang digunakan untuk mengerjakan sesuatu perkakas, sarana penelitian sebagai bahan pengolahan.

Djaali dan Muljono mendefinisikan instrumen sebagai alat yang memenuhi kriteria tertentu dan digunakan untuk mengukur objek atau mengumpulkan data variabel. Sedangkan menurut Purwanto, alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data.

Menurut Arikunto (2021), tes adalah seperangkat pernyataan, latihan, atau alat yang digunakan untuk menilai keterampilan, pengetahuan, kecerdasan, kemampuan, dan bakat seseorang atau kelompok. Penilaian digunakan untuk mengukur proses pembelajaran dengan cara mengevaluasi hasil kerja siswa dan hasil belajar untuk mengetahui penguasaan materi siswa. Calongesi menjelaskan tes merupakan alat yang

digunakan guru untuk menilai kemampuan siswa dengan memberikan kesempatan untuk menunjukkan kecerdasannya berdasarkan tujuan pembelajaran tertentu.

Penelitian ini menggunakan metode tes untuk menilai kemampuan siswa dan mengevaluasi hasil belajar siswa. Setiap siswa mengikuti tes untuk menilai kemampuan kognitifnya dalam memanfaatkan media video interaktif untuk pembelajaran tematik di kelas 6 semester 1 sekolah dasar. Ujian terdiri dari 20 soal pilihan ganda yang dirancang untuk menilai tingkat kognitif berdasarkan Taksonomi Bloom, disesuaikan dengan kemampuan siswa sekolah dasar.

**Tabel 3.1. Kisi-kisi soal**

Tema /Subtema	Muatan Pembelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Level Kognitif	Jumlah soal
Selamatkan Makhluk Hidup /Hewan Sahabatku	Bahasa Indonesia	3.1 Menyimpulkan informasi berdasarkan teks laporan hasil pengamatan yang didengar dan dibaca	3.1.1 menyimpulkan informasi berdasarkan teks bacaan	(C6)	1, 3, 4 5
		4.1 menyajikan simpulan secara lisan dan tulis dari teks laporan hasil pengamatan atau wawancara yang diperkuat oleh bukti	4.1.1 menyajikan simpulan teks bacaan pada tabel	(C5)	2

IPA	3.1	3.1.1	(C5)	7, 13
	membandingkan cara perkembangan tumbuhan dan hewan	mengkategorikan hewan berdasarkan cara perkembang biakannya		
		3.1.2 menganalisis jenis perkembangbiakan hewan berdasarkan teks	(C4)	6,8,9,10 11,12,14 15,16,17 20
	4.1 menyajikan karya tentang perkembang biakan tumbuhan dan hewan	4.1.1 membuat karya kliping penggolongan hewan berdasarkan perkembang biakannya	(C6)	18, 19

### 3.6.2 Instrumen non tes

#### 3.6.2.1 Lembar Angket

Kuesioner melibatkan penyajian serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk pengumpulan data. Kuesioner peneliti menilai validitas dan kepraktisan produk yang dikembangkan. Angket akan diisi oleh ahli media, ahli materi, dan guru untuk mengumpulkan penilaian dan pendapat terhadap media video interaktif yang dikembangkan. Siswa akan mengisi lembar angket untuk uji praktik guna mengumpulkan tanggapan mereka terhadap video interaktif.

1. Kuesioner Untuk Ahli Materi

Ahli akan menilai materi pada media pembelajaran video interaktif berdasarkan kriteria yang dituangkan dalam tabel kisi-kisi angket penilaian yang telah disediakan.

**Tabel. 3.2. Kisi-kisi Validasi Ahli Materi**

No	Variabel	Indikator	Kriteria				
			1	2	3	4	5
			TB	KB	CB	B	SB
1	Isi Materi	<p>a) Media relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa</p> <p>b) Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku</p> <p>c) Tujuan dan manfaat pembelajaran disampaikan dengan jelas</p> <p>d) Materi yang dikembangkan dalam media dapat meningkatkan hasil belajar siswa</p> <p>e) Materi pada media sesuai dengan indikator yang dikembangkan</p> <p>f) Materi pada media sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD )</p>					

2	Aspek Bahasa	a) Penggunaan bahasa yang komunikatif b) Menggunakan intonasi yang jelas c) Mudah dipahami					
<b>Jumlah</b>							

Keterangan Kriteria Penilaian:

Skor 5: Sangat Baik

Skor 4: Baik

Skor 3: Cukup Baik

Skor 2: Kurang Baik

Skor 1: Tidak Baik

#### 2. Kuesioner Untuk Ahli Media

Pakar media bertanggung jawab untuk menilai validitas media secara keseluruhan, yang mencakup analisis tampilan dan kontennya. Umpan balik para ahli, baik berupa komentar, kritik, maupun masukan, sangat penting untuk pengembangan produk. Di bawah ini adalah kisi-kisi penilaian pakar media.

**Tabel . 3.3. Kisi-kisi Koesioner Untuk Validasi Ahli Media**

No	Variabel	Indikator	Kriteria				
			1 TB	2 KB	3 CB	4 B	5 SB
1	Desain Tampilan	a) Kesesuaian desain tampilan b) Kesesuaian tata letak menu dan tombol c) Ukuran warna dan jenis					

		font d) Kemudahan dalam mengoperasikan media					
2	Vidio	e) Kesesuaian media dengan materi f) Pemilihan efek suara					
3	Animasi	g) Ketepatan animasi h) Gambar tidak pecah					
4	Interaktif	i) Tingkat keterlibatan penonton					
<b>Jumlah</b>							

Keterangan Kriteria Penilaian:

Skor 5: Sangat Baik

Skor 4: Baik

Skor 3: Cukup Baik

Skor 2: Kurang Baik

Skor 1: Tidak Baik

### 3. Lembar Angket Siswa

Hal serupa juga dilakukan kepada siswa, untuk mengetahui penilaian dan respon siswa terhadap media vidio interaktif dikumpulkan melalui angket. Berikut kisi-kisi angket respon siswa

**Tabel 3.4 kisi-kisi angket respon siswa**

No	Variabel	Indikator	Kriteria				
			1 TB	2 KB	3 CB	4 B	5 SB
1	Penyajian Media	a) Media dapat menarik minat belajar siswa sehingga bisa					

		<p>meningkatkan hasil belajar siswa</p> <p>b) Tampilan vidio animasi jelas</p> <p>c) Tampilan media menarik karena terdapat banyak variasi warna dan gambar</p>						
2	Manfaat Media	<p>d) Memudahkan siswa dalam pembelajaran</p> <p>e) Meningkatkan keefektifan belajar siswa</p> <p>f) Pembelajaran dengan media interaktif lebih menyenangkan</p>						
<b>Jumlah</b>								

Keterangan Kriteria Penilaian:

Skor 5: Sangat Baik

Skor 4: Baik

Skor 3: Cukup Baik

Skor 2: Kurang Baik

Skor 1: Tidak Baik

### 3.6.2.2 Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara mengamati individu dan objek. Penelitian ini melibatkan guru kelas 6 SD 15 Mataram yang mengevaluasi proses pembelajaran yang dilakukan peneliti untuk memberikan umpan balik guna penyempurnaan media pembelajaran. Observasi terhadap guru ini bertujuan untuk menyempurnakan data penelitian berdasarkan

kebutuhan tertentu. Berikut grid lembar observasi yang disajikan dalam format tabel:

**Tabel .3.5 kisi-kisi lembar observasi guru**

No	Variabel	Indikator	Kriteria				
			1	2	3	4	5
			TB	KB	CB	B	SB
1	<b>Aspek Management</b>	a) Mampu menciptakan suasana yang kondusif b) Mampu mengelola kelas c) Mampu menciptakan komunikasi yang baik d) Pembelajaran secara runtut e) Kemampuan menanggapi pertanyaan f) Melatih siswa berbicara g) Peningkatan gairah belajar					
2	<b>Aspek Materi</b>	h) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran i) Menguasai materi yang diajarkan j) Kemampuan menyesuaikan waktu					
<b>Jumlah</b>							



Keterangan Kriteria Penilaian:

Skor 5: Sangat Baik

Skor 4: Baik

Skor 3: Cukup Baik

Skor 2: Kurang Baik

Skor 1: Tidak Baik

### **3.6.2.3 Dokumentasi**

Dokumentasi melibatkan pengumpulan data melalui catatan tertulis, gambar, atau karya penting. Selama penelitian dilakukan pengambilan foto dan video dengan menggunakan lembar dokumentasi untuk mengabadikan proses pelaksanaannya.

## **3.7 Metode Analisis Data**

### **3.7.1 Analisis Data Kualitatif**

Analisis data kualitatif dilakukan dengan mewawancarai guru kelas VI A dan VI B SDN 15 Mataram untuk mengetahui proses pembelajaran di kelas. Hasil wawancara menjadi data utama bagi peneliti untuk mengetahui tantangan yang dihadapi guru. Data yang dikumpulkan akan dirangkum dengan temuan deskriptif.

Analisis data kualitatif dilakukan selama tahap uji coba. Pengumpulan data dilakukan melalui angket penilaian terbuka dan lembar observasi untuk menjangkau saran dan masukan dari ahli media, ahli materi, dan guru terhadap penyempurnaan media dan proses pembelajaran. Hasil analisis deskriptif akan membantu memastikan apakah produk dan proses pembelajaran di kelas VI SDN 15 Mataram memenuhi kriteria yang diperlukan yaitu tepat, efektif, dan menarik.

### **3.7.2 Analisis Data Kuantitatif**

#### **3.7.2.1 Analisis kevalidan**

Mengevaluasi desain media dengan menganalisis elemen visual dan interaktif konten video. Pedoman penilaian lembar penilaian media pembelajaran video interaktif menggunakan skala likert dengan skor beban berkisar antara 1 sampai

dengan 5. Peneliti menganalisis skor berdasarkan rumus Sugiyono (2008) untuk menghitung rata-rata skor.

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

Keterangan :

Y = Nilai uji validasi produk

$\sum x$  = Nilai yang diperoleh

$\sum x_i$  = Nilai maksimal

Hasil perhitungan penyajian tergantung pada kesesuaian produk media pembelajaran. Sugiyono (2008) menguraikan kualifikasinya sebagai berikut:

**Tabel 3.6 Kategori Kevalidan Produk**

Presentase	Kualifikasi
84% < Skor ≤ 100%	Sangat valid
68% < Skor ≤ 84%	Valid
52% < Skor ≤ 68%	Cukup valid
36% < Skor ≤ 52%	Kurang valid
20% < Skor ≤ 36%	Tidak valid

(kusuma, 2018 :67)

### 3.7.2.2 Analisis Kepraktisan

Data yang diperoleh dari angket respon siswa digunakan untuk analisis praktis. Lembar penilaian penilaian media pembelajaran video interaktif berdasarkan kepraktisan dengan menggunakan skala likert 1-5. Rumus menghitung presentasi respon siswa berdasarkan data yang dikumpulkan adalah sebagai berikut:

- a) Perhitungan presentasi respon siswa dari data yang sudah dikumpulkan maka menggunakan rumus :

$$Xi = \frac{\text{jumlah skor respon siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

Xi : respon siswa

b) Menghitung skor rata-rata penilaian angket respon siswa

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : rata-rata respon siswa

$\sum x$  = jumlah nilai respon siswa

n = banyak siswa

Berdasarkan rumus data angket respon siswa diatas, presentase tingkat kepraktisan media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.7 Kriteria Angket Respon Siswa**

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
84% < Skor ≤ 100%	Sangat praktis
68% < Skor ≤ 84%	Praktis
52% < Skor ≤ 68%	Cukup praktis
36% < Skor ≤ 52%	Kurang praktis
20% < Skor ≤ 36%	Tidak praktis

Sumber : kusuma (2018 : 67)

Produk media pembelajaran mendapat respon baik dari siswa berdasarkan persentase yang diperoleh dari angket respon siswa.

### 3.7.2.3 Analisis Keefektifan Media

Untuk mengukur keefektifan media pembelajaran vidio interaktif peneliti menggunakan tes N-Gain.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Uji N-Gain dilakukan dengan membandingkan skor pretest dan posttest sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran video interaktif.

Kategori penghitungan skor N-Gain ditentukan oleh nilai N-Gain yang dinyatakan dalam persentase. Adapun pembagian kategori perolehan nilai N-Gain dapat dilihat pada tabel berikut

**Tabel 3.8 Kriteria Gain Score Ternormalisasi**

Nilai N-Gain	Kategori	Kualifikasi
$G > 0,7$	Tinggi	Sangat Efektif
$0,3 < G < 0,7$	Sedang	Efektif
$G < 0,3$	Rendah	Tidak Efektif

Sedangkan kesesuaian bahan ajar baik produk atau kegiatan pembelajaran dapat diketahui melalui analisis keefektifan dan observasi guru dengan rumus:

$$\text{Skor tanggapan guru \%} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Produk media pembelajaran dapat dikatakan praktis apabila telah memenuhi kriteria persentase tingkat keefektifan seperti pada tabel 3.9

**Tabel 3.9 kategori Keefektifan Produk**

Nilai	persentasi	kategori
4	76% - 100%	Sangat Baik
3	51% - 75%	Baik
2	26% - 50%	Tidak Baik
1	0% - 25%	Sangat Tidak Baik

(Lestari, 2017:66)