

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN
BERBASIS *POWTOON* PEMBELAJARAN IPAS KELAS V
MIN 2 KOTA BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**VANIA AYUNDA ALFARA
NIM. 190209113**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH
TAHUN 2024/1445 H**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
POWTOON PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V
MIN 2 KOTA BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Ilmu Pendidikan Islam

Oleh

VANIA AYUNDA ALFARA
NIM.190209113

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui Oleh:

A R - R A N I R Y

Pembimbing Skripsi



Misbahul Jannah, M.Pd, Ph.D.
NIP. 198203042005012004

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
POWTOON PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V
MIN 2 KOTA BANDA ACEH

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

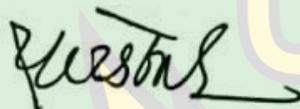
Pada Hari/Tanggal

Kamis, 13 Juni 2024
6 Dzulhijjah 1445 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris



Misbahul Jannah, M.Pd, Ph.D.
NIP. 198203042005012004

Fanny Fajria, M.Pd.

Penguji I,

Penguji II,



Putri Rahmi, M.Pd.
NIP. 199003062023212042



Dr. Herawati, M.Pd.
NIP. 198204042015032005

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh




Prof. Saiful Mujib, S. Ag., MA, M. Ed., Ph.D.
NIP. 197301021997031003





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
DARUSSALAM – BANDA ACEH
Telp: (0651) 7551423, Faks: 7553020

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vania Ayunda Alfara
NIM : 190209113
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon*
pada Pembelajaran IPAS Kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebut sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 13 Juni 2024

Yang Menyatakan



(Vania Ayunda Alfara)

190209113



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020
Email : ftk.prodipgmi@ar-raniry.ac.id Web: pgmi.ftk.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

Kepada Yth.
Ketua Prodi PGMI
UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Admin Turnitin Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh menerangkan bahwa:

Nama : Vania Ayunda Alfara
NIM : 190209113
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Berbasis *Powtoon* pada Pembelajaran IPAS Kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh
Pembimbing : Misbahul Jannah, M.Pd, Ph.D

Adalah benar-benar telah melakukan pemeriksaan tingkat plagiasi karya ilmiah pada hari Jumat tanggal 07 bulan Juni tahun 2021 dengan nomor Paper ID 2397251178 Hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa karya ilmiah mahasiswa tersebut dinyatakan "LULUS" pemeriksaan plagiasi dengan tingkat plagiasi 29% ($\leq 35\%$).

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai salah satu persyaratan mengikuti sidang akhir skripsi/ munaqasyah.

Banda Aceh, 07 Juni 2024
Admin TURNITIN
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Azmil Hasan Lubis, M.Pd.
NIP 19930624 202012 1 016

ABSTRAK

Nama : Vania Ayunda Alfara
NIM : 190209113
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* pada Pembelajaran IPAS Kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh
Tanggal Sidang : 13 Juni 2024 M / 6 Dzulhijjah 1445 H
Tebal Skripsi : 147 halaman
Pembimbing Skripsi : Misbahul Jannah, M. Pd., Ph.D.
Kata Kunci : Media Video, Pembelajaran IPAS, *Powtoon*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya media pembelajaran dan kesulitan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hasil analisis peneliti terhadap kegiatan belajar dikelas, guru masih menggunakan buku cetak yang hanya berisi uraian materi yang bersifat umum. Tujuan penelitian ini, yaitu: (1) Untuk mendesain media video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPAS; (2) Untuk menguji kelayakan media video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPAS; (3) Untuk menguji kepraktisan media video berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPAS. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D), dengan menggunakan model *Alessi* dan *Trollip*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Desain media video pembelajaran berbasis *Powtoon* mengikuti 3 langkah dari model *Alessi & Trollip* yaitu perencanaan, desain, dan pengembangan; (2) Hasil validasi kelayakan oleh ahli media termasuk dalam kriteria sangat layak (89%), hasil kelayakan oleh ahli materi termasuk dalam kriteria sangat layak (85%), dan ahli bahasa juga termasuk dalam kriteria sangat layak (87,3%); (3) Hasil uji kepraktisan oleh guru mendapat skor dengan persentase 94,5% dengan kriteria sangat praktis, dan uji kepraktisan oleh peserta didik mendapat skor dengan persentase 89,6% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian maka media video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPAS kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh “Sangat Layak” untuk dikembangkan.

KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga terlimpah curahkan kepada baginda tercinta kita yaitu Nabi Muhammad SAW yang kita nanti-nantikan syafa'atnya di akhirat nanti. Adapun judul skripsi ini yaitu **“Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Pembelajaran IPAS Kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh”**.

Ucapan terima kasih yang tiada ujung penulis ucapkan kepada seluruh pihak yang telah meluangkan waktu untuk membantu menyelesaikan skripsi ini, adapun ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada:

1. Bapak Prof. Safrul, S. Ag., MA. M. Ed., Ph.D. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dan dosen beserta Civitas Akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah memberikan bantuan agar penulis bisa melakukan penelitian yang diperlukan pada penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Mawardi, S. Ag., M. Pd. Sebagai ketua prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan staf prodi beserta dosen di prodi PGMI yang telah membantu dan membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.

3. Ibu Misbahul Jannah, M.Pd., Ph.D Sebagai Penasehat Akademik sekaligus Pembimbing Skripsi yang telah banyak membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepala sekolah MIN 2 Kota Banda Aceh, staf, dewan guru beserta didik MIN 2 Kota Banda Aceh yang turut serta berpartisipasi dalam penelitian ini.
5. Pustakawan semua pihak yang membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.

Pada tahap ini penulis telah berusaha dengan maksimal dalam penyelesaian skripsi ini. Namun hal ini penulis juga menyadari banyak sekali kekurangan dalam skripsi yang telah disusun oleh penulis. Maka dari itu penulis mengharapkan kritis dan saran agar dijadikan perbaikan kedepannya. Harapan penulis agar skripsi ini bisa memberikan informasi bagi mahasiswa/i dan bermanfaat untuk pengembangan wawasan dunia pengetahuan.

Banda Aceh,
Penulis,

جامعة الرانيري
A R - R A N I R Y

Vania Ayunda Alfara
NIM. 190209113

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPEL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Definisi Operasional.....	8
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Media Video Pembelajaran	10
1. Pengertian Media Video Pembelajaran	10
1. Tujuan Pembelajaran Menggunakan Media Video	12
2. Kelebihan dan Kekurangan Media Video Pembelajaran	13
B. <i>Powtoon</i>	15
1. Pengertian <i>Powtoon</i>	15
2. Kelebihan dan Kekurangan <i>Powtoon</i>	17
3. Langkah-langkah Membuat Video Berbasis <i>Powtoon</i>	18
C. Materi Pembelajaran IPAS.....	22
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	29
B. Langkah-langkah Penelitian.....	29
1. Tahap Perencanaan (<i>Planning</i>).....	30
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	31
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	33
C. Subjek Penelitian.....	34
D. Teknik Pengumpulan Data.....	35
E. Instrumen Pengumpulan Data	36
F. Teknik Analisis Data.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	44
1. Tahap Perencanaan (<i>Planning</i>).....	44
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	47

3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	49
B. Pembahasan.....	69
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	81
B. Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN.....	87
RIWAYAT HIDUP PENULIS	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan halaman <i>Sign Up Powtoon</i>	18
Gambar 2. 2 Tampilan membuat animasi	18
Gambar 2. 3 Tampilan <i>Create Video</i>	19
Gambar 2. 4 Tampilan sebelum <i>Blank Page</i>	19
Gambar 2. 5 Tampilan pilihan ukuran <i>Layout</i>	19
Gambar 2. 6 Tampilan awal <i>Blank Page</i>	20
Gambar 2. 7 Tampilan fitur <i>Powtoon</i>	20
Gambar 2. 8 Tampilan panel <i>slide</i>	20
Gambar 2. 9 Tampilan fitur <i>Characters</i>	21
Gambar 2. 10 Tampilan fitur <i>Add Image</i>	21
Gambar 2. 11 Tampilan folder penyimpanan gambar	21
Gambar 2. 12 Tampilan gambar yang sudah ditambahkan.....	22
Gambar 2. 13 Tampilan fitur <i>Export</i>	22
Gambar 2. 14 Sistem pencernaan manusia	24
Gambar 2. 15 Organ mulut	25
Gambar 2.16 Kerongkongan manusia.....	26
Gambar 2. 17 Lambung manusia	27
Gambar 2. 18 Usus halus manusia	27
Gambar 2.19 Bagian rektum pada usus besar	28
Gambar 2. 20 Sistem pencernaan manusia	28
Gambar 4. 1 Hasil Kelayakan Ahli Media	71
Gambar 4. 2 Grafik Hasil Kelayakan Ahli Materi	73
Gambar 4. 3 Grafik hasil Kelayakan Ahli Bahasa	74
Gambar 4. 4 Grafik Hasil Kepraktisan Guru	77
Gambar 4. 5 Grafik Hasil Kepraktisan Peserta Didik	78
Gambar 4. 6 Grafik Hasil Seluruh Kelayakan Video Pembelajaran	80

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran IPAS	9
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Validasi Ahli Media	36
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi	37
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa	38
Tabel 3. 4 Kriteria Validasi Kelayakan Produk	39
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Kepraktisan Guru	40
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Angket Kepraktisan Peserta Didik	40
Tabel 3. 7 Skala <i>Likert</i>	42
Tabel 3. 8 Kriteria Validasi Produk	42
Tabel 3. 9 Kriteria Kepraktisan	43
Tabel 4. 1 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa	45
Tabel 4. 2 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran IPAS Kelas V	46
Tabel 4. 3 Rancangan Media Video Berbasis <i>Powtoon</i>	50
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Media	53
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Materi	55
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Bahasa	57
Tabel 4. 7 Hasil Angket Kepraktisan Guru Kelas V-C	64
Tabel 4. 8 Hasil Angket Kepraktisan Guru IPA	66
Tabel 4. 9 Hasil Kepraktisan Peserta Didik Kelas V-C	67
Tabel 4. 10 Data Hasil Kepraktisan Guru	76
Tabel 4. 11 Data Hasil Kepraktisan Peserta Didik	78
Tabel 4. 12 Data Seluruh Persentase Kelayakan Video Pembelajaran	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: <i>Storyboard</i> video pembelajaran berbasis <i>Powtoon</i>	87
Lampiran 2 : Surat Keputusan Skripsi	100
Lampiran 3: Surat Penelitian.....	101
Lampiran 4: Surat Telah Melakukan Penelitian.....	102
Lampiran 5: Lembar Validasi Ahli Media	103
Lampiran 6: Lembar Validasi Ahli Materi.....	112
Lampiran 7: Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	121
Lampiran 8: Lembar Angket Kepraktisan Guru	126
Lampiran 9: Lembar Angket Kepraktisan Peserta Didik.....	130
Lampiran 10: Dokumentasi Penelitian.....	134



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum merdeka memiliki sifat sebagai kurikulum berbasis proyek yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan sosial dan karakteristik siswa sesuai dengan profil pelajar Pancasila.¹ Dalam situasi ini, guru memiliki kebebasan untuk memilih strategi, metode, media, dan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa melalui berbagai pendekatan pengajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Ainia yang mengatakan bahwa kurikulum merdeka belajar sesuai dengan cita-cita tokoh nasional pendidikan yaitu Ki Hajar Dewantara, di mana berfokus pada kebebasan untuk belajar secara mandiri dan kreatif yang berdampak pada karakter peserta didik merdeka.² Pembelajaran yang aktif dan menarik tentunya mempengaruhi suasana belajar yang menyenangkan.

Untuk mencapai keefektifan belajar perlu dilakukan perubahan dalam proses pembelajaran yang terkait dengan mata pelajaran, peningkatan fasilitas pembelajaran dan peningkatan profesionalisme guru.³ Menurut Lince, pembelajaran yang efektif harus mencakup aspek kognitif, afektif, dan motorik. Dengan tercakupnya ketiga aspek tersebut, maka pembelajaran yang

¹ Syariful Anam dan Lilla Septiliana, "Penggunaan Media Pembelajaran *Autoplay* untuk Menunjang Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar", *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 7, No.3 (2023): 1128-1236.

² Dela Khoirul Ainia, "Merdeka Belajar Dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara Dan Relevansinya Bagi Pengembangan Pendidikan Karakter." *Jurnal Filsafat Indonesia*, Vol. 3, No.3 (2020): 95-101.

³ Dwi Utari dan Akhmad Muadin, "Penaran Pembelajaran Abad-21 di Sekolah Dasar dalam Mencapai Target dan Tujuan Kurikulum Merdeka", *Al-Ilmi: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 6, No. 1 (2023): 116-123.

berlangsung diharapkan dapat berjalan dengan baik dan tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam mengevaluasi kemajuan pembelajaran, penilaian tidak hanya berfokus pada jumlahnya, tetapi juga pada kualitas dari inovasi pendidikan yang dilakukan oleh sekolah.

Keuntungan dari menerapkan kurikulum Merdeka belajar adalah tidak ada batasan ruang dan waktu yang mengikat.⁴ Dengan keuntungan tersebut, penting bagi seorang guru untuk memanfaatkan teknologi baik berupa *hardware* maupun *software* sebagai sarana atau media pendukung dalam kegiatan belajar mengajar. Deni darmawan berpendapat bahwa teknologi informasi telah menjadi fasilitas utama bagi berbagai sektor kehidupan yang berpengaruh besar terhadap perubahan struktur manajemen organisasi pendidikan.⁵ Maka dari itu guru harus terus mengembangkan keterampilannya untuk menciptakan pendidikan yang lebih maju.

Salah satu usaha yang dapat dilakukan guru untuk memperbaiki sistem belajar yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik. Media berasal dari bahasa latin yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dari pemberi kepada si penerima.⁶ Penggunaan media pembelajaran bisa dikatakan sangat penting karena membantu untuk memperjelas penyampaian materi sehingga pembelajaran berjalan dengan lancar dan memperoleh hasil yang baik. Di sekolah dasar, bentuk media pembelajaran harus bersifat lucu untuk menarik perhatian peserta didik,

⁴ Dian Puspita Eka Putri, Djumanto, dan Suti Mayanti, "Review: Integrasi Media Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka Belajar di Lingkungan Siswa SMK", *EDUGAMA: Jurnal Kependidikan dan Sosial*, Vol. 8, No. 2 (2022): 1-20.

⁵ Deni darmawan, *Teknologi Pendidikan (cetakan ke 2)* (Bandung, 2012), h. 1.

⁶ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Jakarta, 2018), h. 5.

karena mereka cenderung lebih menyukai permainan dari pada pelajaran. Maka dari itu, para guru haruslah memilih media yang tepat dan efektif agar siswa tertarik untuk belajar sehingga materi pembelajaran juga dapat diterima oleh peserta didik dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada MIN 2 Banda Aceh, diketahui bahwa pada saat pembelajaran guru masih menggunakan media pembelajaran yang berupa visual. Seperti menggunakan media gambar yang terdapat pada buku. Tampilan gambar yang kurang menarik membuat peserta didik tidak bersemangat bahkan sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru. Jika media yang digunakan lebih bervariasi seperti bisa bergerak ataupun bersuara, tentunya para peserta didik akan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran tersebut.

Hasil analisis kebutuhan terhadap guru dan peserta didik kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh, diperoleh bahwa salah satu pelajaran yang dianggap sulit adalah pelajaran IPAS. Tidak semua peserta didik menguasai kompetensi seperti yang diharapkan. Hal ini disebabkan oleh kesulitan peserta didik dalam merespon pembelajaran yang diberikan guru. Beberapa faktor yang menyebabkan peserta didik kesulitan dalam pembelajaran adalah kurangnya minat belajar, terbatasnya media, dan pembelajaran yang masih bersifat monoton. Untuk mengatasi masalah belajar pada peserta didik adalah dengan mengembangkan media pembelajaran untuk menarik minat belajar dan juga memudahkan dalam memahami materi.

Penyajian materi yang baik adalah dapat diselingi dengan menyisipkan foto, video ataupun ilustrasi lain. Hal ini dirancang untuk mengurangi kelelahan mata yang terjadi ketika terpapar teks secara terus-menerus.⁷ Melalui pemanfaatan teknologi untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih menarik, peneliti ingin mengembangkan media berupa media video berbasis *Powtoon*. Penggunaan media video ini mampu membantu kesulitan peserta didik untuk menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru saat pembelajaran berlangsung. Menurut Kumala menyatakan bahwa keuntungan penggunaan media video dalam pembelajaran praktis untuk digunakan, menarik perhatian siswa, tidak monoton dan juga menyenangkan.⁸ Hal ini dikarenakan pengemasan media yang menggunakan karakter kartun yang disukai oleh anak-anak.

Beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan berkenaan dengan pengembangan media video pembelajaran, diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Firdayu Fitri dan Ardipal pada tahun 2021⁹. Selanjutnya pada tahun 2022 penelitian yang dilakukan Suryaman dan Yani Suryanti¹⁰. Juga pada penelitian pengembangan media video pembelajaran juga dilakukan oleh

⁷ Wendhie Prayitno, *Penerapan Blended Learning dalam Pengembangan Pendidikan dan Pelatihan (Diklat) bagi Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PTK)*, (Yogyakarta, 2015), h. 1–14.

⁸ Sri Wulan Anggraeni, dkk, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar”. *Jurnal Basicedu*, Vol 5 No.6 (2021): 5313-5327.

⁹ Firdayu Fitri dan Ardipal, “Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Kinemaster* pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar”, *Jurnal Basicedu*, Vol. 5 No. 6, (2021): 6330-6338.

¹⁰ Suryaman dan Yani Suryanti, “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon dan Capcut untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II Sekolah Dasar”, *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol. 8, No. 3 (2022): 841-850.

Rendi, dkk¹¹. Hasil yang didapat dari ketiga penelitian tersebut adalah sangat baik dan layak untuk digunakan pada pembelajaran di sekolah.

Adapun yang membedakan dengan penelitian terdahulu adalah yang menjadi fokus pada penelitian oleh Firdayu Fitri pengembangan media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *kinemaster* yaitu sebuah *software* yang digunakan untuk pengeditan video.¹² Sedangkan fokus pada penelitian Suryaman dan Yani Suryanti adalah pengembangan media video animasi berbasis poltagon dan capcut untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas II sekolah dasar, tetapi masih dikembangkan pada kelas tingkat rendah.¹³ Selanjutnya adalah fokus pada penelitian yang dilakukan oleh Rendi, dkk adalah pengembangan media pembelajaran fisika menggunakan aplikasi *powtoon*, hanya saja pengembangan media ini dilakukan untuk tingkat SMA.¹⁴ Sedangkan yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah pengembangan media video dengan menggunakan aplikasi *Powtoon* pada pembelajaran IPAS di kelas tinggi sekolah dasar yaitu kelas V.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti ingin mengembangkan media video pembelajaran dengan berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPAS. Peneliti memilih *software* ini karena mudah diakses dan fiturnya juga lengkap sehingga memudahkan peneliti untuk membuat media yang akan

¹¹ Rendi, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Aplikasi *Powtoon* pada Materi Radioaktivitas di SMA Kabupaten Seluma", *Amplitudo: Jurnal Ilmu dan Pembelajaran Fisika*, Vol, 1 No. 2 (2022): 158-165.

¹² Firdayu Fitri dan Ardipal, "Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Kinemaster* ...", h. 6330-6338.

¹³ Suryaman dan Yani Suryanti, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon ...", h. 841-850.

¹⁴ Rendi, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Aplikasi *Powtoon* ...", h. 158-165.

dikembangkan. Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Pembelajaran IPAS kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana desain media video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPAS kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh?
2. Bagaimana kelayakan media video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPAS kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh menurut penilaian para ahli?
3. Bagaimana kepraktisan media video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPAS kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh menurut penilaian guru dan peserta didik?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendesain media video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPAS kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh.
2. Untuk menguji kelayakan media video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPAS kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh.
3. Untuk menguji kepraktisan media video berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPAS kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh.

D. Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang telah dilakukan dan hasil kajian pada penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat kepada semua pihak, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan media video pembelajaran berbasis *powtoon* dapat meningkatkan mutu belajar sehingga layak dan efektif digunakan saat proses belajar mengajar. Pengembangan media ini juga meningkatkan semangat dan minat belajar para peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Dengan penggunaan media video pembelajaran berbasis *powtoon* pada pembelajaran IPAS, diharapkan peserta didik tidak kesulitan untuk memahami materi dan juga lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.

b. Bagi Pendidik

Media video pembelajaran berbasis *powtoon* pada pembelajaran IPAS dapat dimanfaatkan sebagai pilihan dalam proses belajar-mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, para pendidik dapat memperbaiki hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Dapat memberikan masukan dalam usaha untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman tentang bagaimana merancang sebuah media yang layak digunakan untuk proses pembelajaran.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan untuk menghindari kesalahpahaman sehingga pembaca lebih mudah untuk memahami istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian ini. Istilah yang dimaksud adalah:

1. Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon*

Media merupakan sarana yang digunakan sebagai perantara untuk menyalurkan pesan kepada si penerima pesan (peserta didik) sehingga mendorong terjadinya kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif akan meningkatkan minat belajar dan tercapainya tujuan pembelajaran.¹⁵ Media video pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru dalam pembelajaran untuk merangsang perasaan, pikiran dan keinginan peserta didik dengan menampilkan ide, gagasan, pesan serta informasi secara audio visual.¹⁶

Dalam penelitian ini saya ingin mengembangkan media video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPAS kelas V. Media video ini nantinya dapat ditampilkan melalui layar *smartphone* ataupun laptop. Penggunaan *Powtoon* sebagai media pembelajaran.

¹⁵ Asnawir, dkk, *Media Pembelajaran* (Jakarta, 2002), h.11.

¹⁶ Wisada, P. D., dan Sudarma, I. K., "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter", *Journal of Education Technology*, Vol. 3, No.3 (2019): 140-146.

2. Pembelajaran IPAS

IPAS adalah gabungan dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pada penelitian ini menggunakan BAB 5 “Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh” Topik B : Mengapa Kita Perlu Makan dan Minum dengan materi pokok sistem pencernaan manusia.

Tabel 1. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran IPAS

Kelas	Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
V- Fase C	Pemahaman IPAS (sains dan sosial)	Di akhir fase pembelajaran peserta didik melakukan simulasi dengan menggunakan gambar/bagan/alat/media sederhana tentang sistem organ tubuh manusia (sistem pernafasan/pencernaan/peredaran darah) yang dikaitkan dengan cara menjaga kesehatan organ tubuhnya dengan benar.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Di akhir fase pembelajaran Peserta didik dapat mendeskripsikan proses pencernaan pada manusia 2. Di akhir fase pembelajaran Peserta didik dapat menerapkan pola makan dengan menu seimbang dalam kehidupan sehari-hari

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Video Pembelajaran

1. Pengertian Media Video Pembelajaran

Dalam bahasa Arab, media merupakan sebuah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely berpendapat bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi kejadian, yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.¹⁷ Media pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai sebuah teknologi yang memuat pesan yang dapat meningkatkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.¹⁸ Dalam konteks ini, media diartikan sebagai alat-alat grafis fotografis, elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual maupun verbal.¹⁹

Penerapan media dalam pembelajaran di lingkungan pendidikan harus diciptakan semenarik mungkin agar menghidupkan suasana belajar yang kreatif, inovatif dan variatif sehingga dapat mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar. Terdapat banyak media yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satunya adalah media audio visual dalam berbentuk video. Hal tersebut dikarenakan karakteristik anak usia

¹⁷ Cecep Kustandi, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (Jakarta, 2020). h. 5.

¹⁸ Rizal, dkk, "Pengembangan Computer Assisted Instructional Integrated Science Materi "Hujan" di Sekolah Dasar", *Al-Mudarris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, Vol. 3, No. 1 (2020), h. 43-52.

¹⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 3.

sekolah dasar menyukai animasi dan suara, sehingga media video dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar.²⁰ Video merupakan sebuah teknologi yang merekam, mengolah, menyimpan, dan mengontruksikan urutan-urutan gambar dalam gerak elektronik. Agnew dan Kellermen mengemukakan pendapat bahwasanya video merupakan sebuah media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar melalui ilusi dan fantasi pada gambar yang bergerak.²¹ Video yang memuat informasi tentunya dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Menurut Cheppy Riyana, media video pembelajaran merupakan media yang menyajikan audio dan visual yang memuat pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.²² Penggunaan media video pembelajaran dapat mempermudah penyampaian pesan kepada peserta didik dan dapat mengatasi keterbatasan waktu.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media video pembelajaran merupakan media yang menyajikan audio maupun visual yang berisikan informasi dan disampaikan dari pendidik kepada peserta didik.

²⁰ Firdayu Fitri dan Ardipal, "Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Kinemaster* ...", h. 6330-6338.

²¹ Hanifatul Mafazah, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video Explainer pada Mata Pelajaran Ekonomi", *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*, Vol. 6 No. 4 (2017), h. 341.

²² Norma, "Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Video Pembelajaran Pada Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19", *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, Vol. 1 No. 2 (2021): 101-115.

1. Tujuan Pembelajaran Menggunakan Media Video

Adapun tujuan penggunaan media dalam pembelajaran adalah memudahkan guru dalam menyampaikan pesan yaitu materi pelajaran kepada peserta didik. Media video dapat digunakan untuk keperluan belajar, baik untuk belajar secara individual maupun kelompok.²³ Sebagai bahan ajar non cetak, video kaya akan informasi untuk disampaikan dalam proses pembelajaran karena hal tersebut dapat menyampaikan informasi kepada peserta didik secara langsung.

Menurut Anderson, tujuan dari pembelajaran menggunakan media video yaitu mencakup tujuan kognitif, afektif dan psikomotor.²⁴

- a. Tujuan Kognitif, yaitu bertujuan untuk mengajarkan tentang pengenalan Kembali atau pembedaan stimulasi gerak
- b. Tujuan psikomotorik, yaitu bertujuan untuk memperlihatkan contoh keterampilan gerak
- c. Tujuan afektif, yaitu bertujuan untuk mempengaruhi sikap dan emosi.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penggunaan media video dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman pengetahuan kepada peserta didik dan memudahkan dalam penyampaian materi serta membuat waktu belajar menjadi efektif.

²³ Benny A.P, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran* (Jakarta, 2017) h. 148.

²⁴ Friendha Yuanta, "Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar", *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 1 No. 2 (2019): 91-100.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media Video Pembelajaran

Setiap media pembelajaran pastinya mempunyai kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dari media video yang dikemukakan oleh Sutiarmo adalah media video mampu menarik perhatian peserta didik, meningkatkan pengetahuan, daya imajinasi, berpikir kritis dan mendorong peserta didik untuk lebih berpartisipasi di dalam kelas serta antusias dalam pembelajaran sehingga menjadi lebih aktif.²⁵ Belajar dengan menggunakan video dapat memberikan keuntungan kepada peserta didik untuk lebih memahami materi yang dijelaskan oleh guru.

Menurut Hardianti dan Wahyu Kurniati Asri, media video pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, yaitu a) menyampaikan informasi atau pesan secara lebih merata, b) efektif digunakan untuk menerangkan suatu proses, c) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, d) lebih realistis dan dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan, e) memberikan kesan yang dapat mempengaruhi sikap peserta didik.²⁶

Kemudian berikut ini adalah kelebihan dari media video yang dikemukakan oleh Anderson, yaitu a) dengan media video, kita dapat menunjukkan kembali gerakan tertentu, b) dengan efek tertentu dapat menguatkan proses belajar maupun nilai hiburan dari penyajian video, c) informasi dapat disajikan dengan serentak pada waktu yang sama di lokasi

²⁵ Dwi Yunita dan Astuti Wijayanti, "Pengaruh Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau dari Keaktifan Siswa", *Jurnal LP3M*, Vol. 3, No.2 (2017): 153-160.

²⁶ Hardianti dan Wahyu Kurniati Asri, "Keefektifan Penggunaan Media Video dalam keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 11 Makassar", *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, Vol. 1 No.2 (2017): 123-130.

yang berbeda dengan jumlah penonton yang tak terbatas dengan menempatkan monitor di setiap kelas, d) siswa dapat belajar secara mandiri.²⁷

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media video memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu, tampilan penyajian materi dari media video yang kreatif sehingga tidak hanya menarik perhatian peserta didik tapi juga mengandung nilai hiburan sehingga peserta didik tidak cepat bosan saat belajar. Media video juga dapat diulang dan ditampilkan pada waktu yang sama meskipun di ruang berbeda, hal ini dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

Selain memiliki kelebihan, media video juga memiliki beberapa kekurangan, yaitu a) pengadaan media video memerlukan biaya dan waktu yang sangat banyak, b) tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang disampaikan melalui media video²⁸, c) sebagian peserta didik kurang aktif berinteraksi dengan materi yang dipaparkan dalam video karena mereka menganggap belajar melalui video lebih mudah, d) kurangnya penekanan dan pengulangan saat mengajar menggunakan video.

Sejalan dengan kekurangan media video tersebut juga dipaparkan oleh Akhmad, dkk yaitu a) pada umumnya pengembangan media video membutuhkan biaya dan waktu yang banyak, b) media video terlalu menekankan pentingnya materi daripada proses pengembangan materi, c)

²⁷ Friendha Yuanta, Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ..., h. 91-100.

²⁸ Cecep Kustandi dan Sutipjo, *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua* (Bogor, 2013), h. 64-65.

video yang tersedia tidak terlalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali dirancang untuk kebutuhan sendiri.²⁹

Kemudian berikut ini kekurangan media video menurut Daryanto, antara lain a) *opposition*, pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya, b) material pendukung, video membutuhkan alat proyeksi agar dapat menayangkan gambar yang ada di dalamnya, c) *budget*, untuk membuat video memerlukan biaya yang tidak sedikit.³⁰

Berdasarkan paparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam pengembangan media video juga terdapat beberapa kekurangan, diantaranya adalah pengembangan video terkadang membutuhkan biaya yang besar dan waktu yang lama serta penayangan video yang membutuhkan alat proyeksi. Selain itu juga dibutuhkan kerja sama guru agar peserta didik dapat memahami materi secara lebih maksimal.

B. Powtoon

1. Pengertian Powtoon

Powtoon adalah sebuah aplikasi atau *software* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran, karena memiliki fitur yang beragam, mulai dari animasi, efek transisi, dan pengaturan *timeline*.³¹ Tampilan

²⁹ Akhmad Busyaeri, dkk, "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon", *Al-Ibtida: Jurnal Pendidikan MI*, Vol. 3, No.1 (2016): 118-130.

³⁰ Friendha Yuanta, Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ..., h. 91-100.

³¹ Ilahi, L. R. Dan Desyandri, "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis *Powtoon* di kelas III Sekolah Dasar", *Journal of Basic Education Studies*, Vol. 3 No. 2 (2018): 1058-1077.

Powtoon yang mirip dengan *Power Point* dan juga fiturnya yang lengkap memudahkan guru dalam merancang sebuah video yang akan digunakan sebagai media pembelajaran.

Powtoon adalah media pembelajaran yang berupa media pembelajaran audio dan visual, dimana media pembelajaran ini lebih memudahkan kita untuk menyampaikan materi pembelajaran dan menjadikan metode pembelajaran menjadi lebih simple.³² *Powtoon* memiliki animasi yang menarik yaitu berupa animasi-animasi benda, gerakan menulis dengan beragam karakter tangan, kartun, dan efek transisi yang lebih realistis sehingga menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran.³³ Dengan tampilan video yang menarik memudahkan peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran.

Proses pembuatan video memerlukan spesifikasi perangkat keras atau laptop/komputer yang dapat digunakan untuk merancang/mengolah video dengan *Powtoon* adalah a) RAM : minimal 1 GB, b) VGA : On Board, c) koneksi internet yang stabil. Penayangan hasil video yang sudah dibuat dengan *Powtoon* sebagai video animasi dapat menggunakan laptop/komputer, ataupun ponsel genggam yang sudah didukung untuk memutar video.

³² Edwin Nurdiansyah, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan", *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, Vol. 15, No. 1 (2018): 1-8.

³³ Khusnul Basriyah dan Dwi Sulisworo, *Pengembangan Video Animasi Berbasis Powtoon Untuk Model Pembelajaran Flipped Classroom Pada Materi Termodinamika* (Seminar Nasional Edusainstek: FMIPA UNIMUS, 2018), h. 5.

2. Kelebihan dan Kekurangan *Powtoon*

Kelebihan dari *Powtoon* menurut Adkhar adalah dilihat dari cara penggunaannya yang cukup mudah karena tahapan yang dilakukan tidak berbeda dengan memutar video pada aplikasi lainnya. Selain itu juga banyak pilihan animasi yang menarik dan lucu sehingga pengguna tidak perlu lagi membuat animasi baru.³⁴ Hasil akhir *Powtoon* berupa video animasi cukup interaktif sehingga dapat menarik minat peserta didik untuk memperhatikan tayangan tersebut.

Selain itu, adapun kelebihan dari *Powtoon* yang dikemukakan oleh Fitriyani adalah a) penggunaannya praktis dan terdapat banyak *template background* sehingga memudahkan pengerjaan media video, b) tersedia konten animasi, *font*, dan efek transisi, c) tampilan yang menarik, dinamis dan interaktif, d) dapat disimpan dalam format MPEG, MP4, AVI, atau langsung dishare di *platform Youtube*.³⁵

Sejalan dengan kelebihan *Powtoon* di atas, Rahmawati juga berpendapat bahwa penyajian dalam media *Powtoon* bisa disesuaikan dengan kebutuhan penggunaannya, bersifat interaktif dan video yang ditampilkan tidak memakan durasi yang lama, sehingga peserta didik tidak akan jenuh.³⁶

Selain kelebihan, *Powtoon* juga memiliki kekurangan yaitu a) proses pembuatannya memerlukan koneksi internet, b) membutuhkan dukungan

³⁴ Bastiar Ismail Adkhar, *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool UNNES*, (Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, 2016) h. 37.

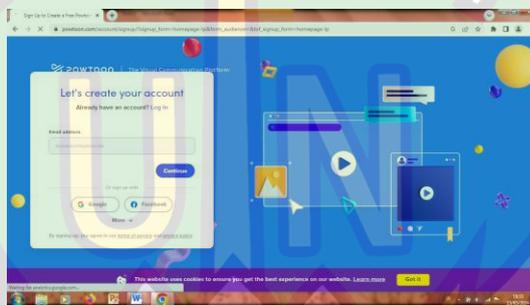
³⁵ Nina Fitriyani, "Pengembangan Media Pembelajaran Audio-visual *Powtoon* Tentang Konsep Diri dalam Bimbingan Kelompok untuk Peserta Didik Sekolah Dasar", *Jurnal Tunas Bangsa*, Vol. 6, No. 1 (2019): 104-114.

³⁶ Arie Rahmawati, "Kelebihan dan Kekurangan *Powtoon* sebagai Media Pembelajaran", *Lentera Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 1, No.8 (2022): 1-8.

SDM yang profesional untuk mengoperasikannya³⁷, c) durasi yang terbatas, d) bagi pengguna *Powtoon* yang tidak membayar hanya dapat mengekspor *file* ke *Youtube*, sehingga jika ingin menyimpannya harus melalui *Youtube* tersebut.³⁸

3. Langkah-langkah Membuat Video Berbasis *Powtoon*

- a. Buka aplikasi menggunakan *website* di <https://www.powtoon.com/>
- b. Kemudian daftar menggunakan nama lengkap, *e-mail* dan *password*



Gambar 2. 1 Tampilan halaman *Sign Up Powtoon*

- c. Setelah *Log In* akan tampil menu untuk membuat animasi

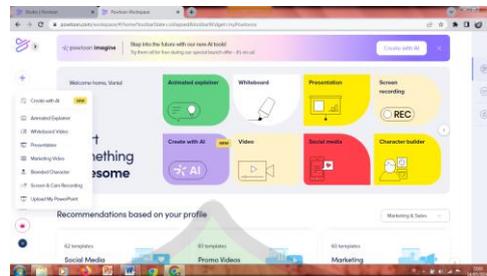


Gambar 2. 2 Tampilan membuat animasi

³⁷ Agung Khoirudin, *7 Media Pembelajaran Interaktif* (Sidoarjo,2020), h. 36.

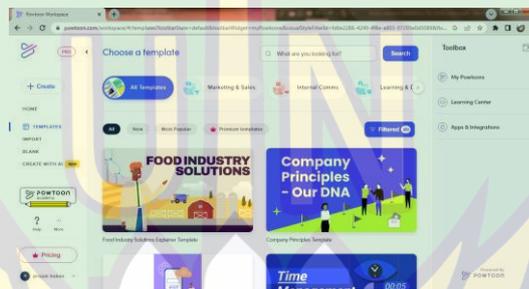
³⁸ Nina Fitriyani, "Pengembangan Media Pembelajaran Audio-visual ...", h. 104-114.

d. Kemudian klik *Create* dan muncul beberapa pilihan



Gambar 2.3 Tampilan *Create Video*

e. Klik *Animated Explainer* dan pilih bagian *Blank*



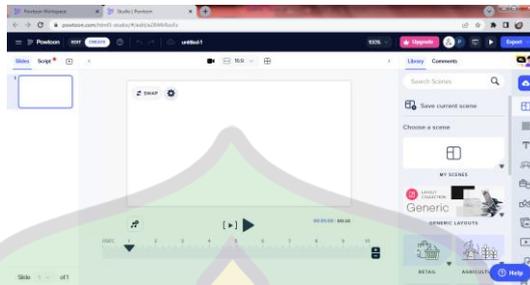
Gambar 2.4 Tampilan sebelum *Blank Page*

f. Setelah itu pilih ukuran *Layout* untuk video yang akan dibuat



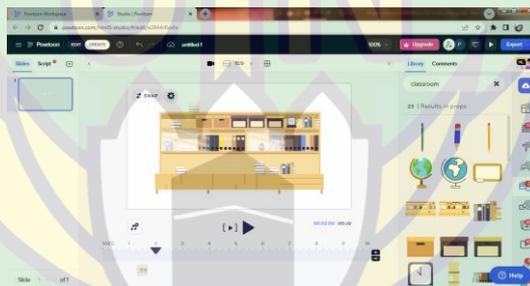
Gambar 2.5 Tampilan pilihan ukuran *Layout*

- g. Dalam video ini saya memilih *Blank Page* dengan ukuran *Horizontal* 16:9 sebagai tahap awal untuk membuat video



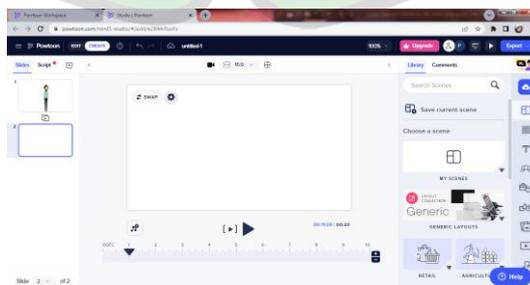
Gambar 2. 6 Tampilan awal *Blank Page*

- h. Pada sebelah kanan, terdapat beberapa panel fitur untuk menambahkan teks, gambar, *background*, *props*, *character*, suara dan yang lainnya



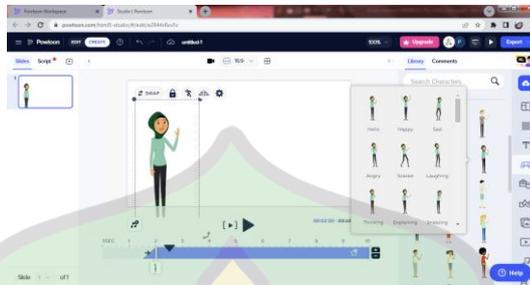
Gambar 2. 7 Tampilan fitur *Powtoon*

- i. Pada sebelah kiri, terdapat panel untuk melihat *slide* yang telah dibuat, juga untuk menambahkan ataupun menghapus *slide* yang tidak digunakan



Gambar 2. 8 Tampilan panel *slide*

- j. Kemudian pilih karakter dan animasi sesuai dengan kreatifitas dan kebutuhan



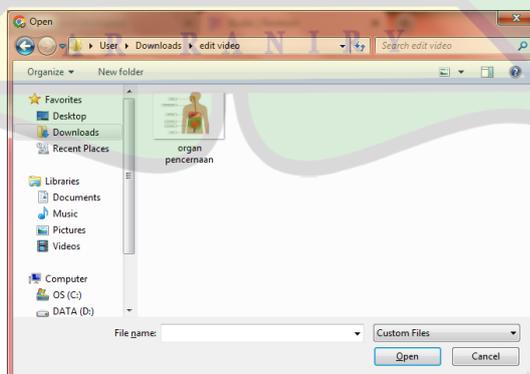
Gambar 2. 9 Tampilan fitur *Characters*

- k. Jika ingin menambahkan gambar dari penyimpanan, klik panel *image* kemudian klik *my image* dan *add image*



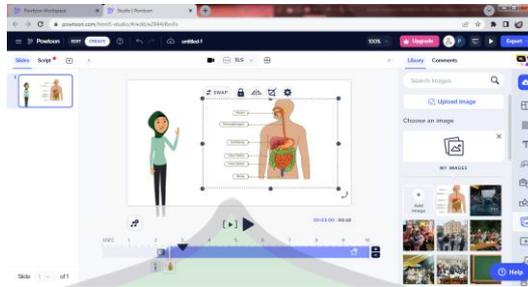
Gambar 2. 10 Tampilan fitur *Add Image*

- l. Klik *Upload* dan pilih gambar yang ingin ditambahkan ke dalam *scene*



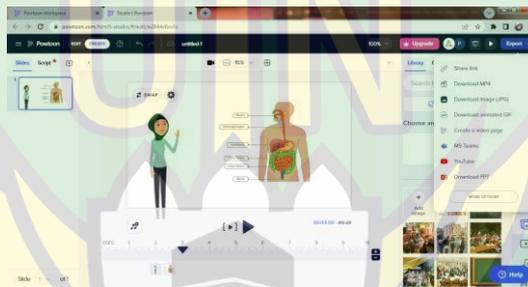
Gambar 2. 11 Tampilan folder penyimpanan gambar

m. Setelah gambar ditambahkan ke dalam *scene*



Gambar 2. 12 Tampilan gambar yang sudah ditambahkan

n. Setelah selesai membuat video, klik panel *Export*. Video bisa di *Download* ataupun diunggah ke *Youtube*



Gambar 2. 13 Tampilan fitur *Export*

Beberapa langkah pembuatan video berbasis *Powtoon* di atas dapat disimpulkan bahwa tahapan dalam pembuatan video mulai dari tampilan halaman *Sign Up Powtoon*, tampilan membuat video, *Create*, *Blank Page*, tampilan fitur *Powtoon*, tampilan *Slide*, hingga tahap *Export*. itulah beberapa tahapan pembuatan media video berbasis *Powtoon*.

C. Materi Pembelajaran IPAS

Materi pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang cukup esensial, mengarahkan peserta didik pada pencapaian tujuan pembelajaran. Materi pembelajaran sering juga disebut sebagai bahan ajar atau bahan

pengajaran. Menurut Pannen yang dikutip dalam buku Andi Prastowo menjelaskan bahwa materi ajar atau bahan ajar adalah bahan-bahan atau materi pembelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses belajar.³⁹ Materi pembelajaran adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari peserta didik dalam mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan.⁴⁰ Materi pembelajaran disusun dengan tujuan menyediakan bahan ajar sesuai dengan kebutuhan pembelajar, yakni materi yang sesuai dengan karakteristik atau lingkungan sosial peserta didik, membantu pembelajaran dalam memperoleh alternatif bahan dan memudahkan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran.

IPAS adalah gabungan dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Integrasi IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka Belajar bertujuan untuk mengembangkan pendidikan yang lebih holistik, multidisiplin, dan kontekstual.³⁹

Berdasarkan kajian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa materi adalah bahan ajar yang disusun dengan baik untuk digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada media video pembelajaran

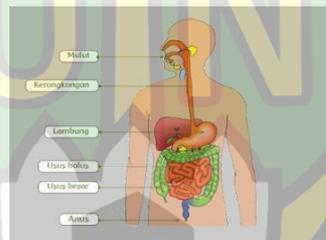
³⁹ Andi prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. (Yogyakarta, 2012), h 17.

⁴⁰ Sulastriningsih Djuningin, dkk, *Pengembangan Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia* (Badan Penerbit UNM,2022), h. 1.

yang akan dikembangkan peneliti mengambil pelajaran IPAS Topik B “Mengapa Kita Perlu Makan dan Minum”.

1. Sistem Pencernaan

Sistem pencernaan adalah proses yang dilakukan oleh sistem organ pencernaan untuk mengolah makanan agar setiap nutrisinya dan diubah menjadi energi. Sistem organ pencernaan terdiri dari organ-organ yang memiliki peranannya masing-masing dalam mengolah makanan. Kumpulan organ pencernaan yang berfungsi untuk mencerna makanan menjadi senyawa-senyawa yang dibutuhkan oleh tubuh.



Gambar 2. 14 Sistem pencernaan manusia

(Sumber: <https://images.app.goo.gl/jRE2KjxXakc4tEe56> diakses pada tanggal 7 Oktober 2023)

a. Mulut

Kita mulai dengan berdoa dan memasukkan makanan melalui mulut. Di dalam mulut terdapat berbagai alat yang membantu dalam proses pencernaan. Makanan yang di dalam mulut dicerna dengan baik secara mekanik maupun kimiawi.⁴¹ Rongga mulut terdapat gigi, lidah dan air liur, yang membantu dalam proses pencernaan.

Pada manusia, gigi berfungsi sebagai alat pencernaan mekanis.⁴² Gigi membantu memecah makanan menjadi kecil sehingga enzim-enzim pencernaan

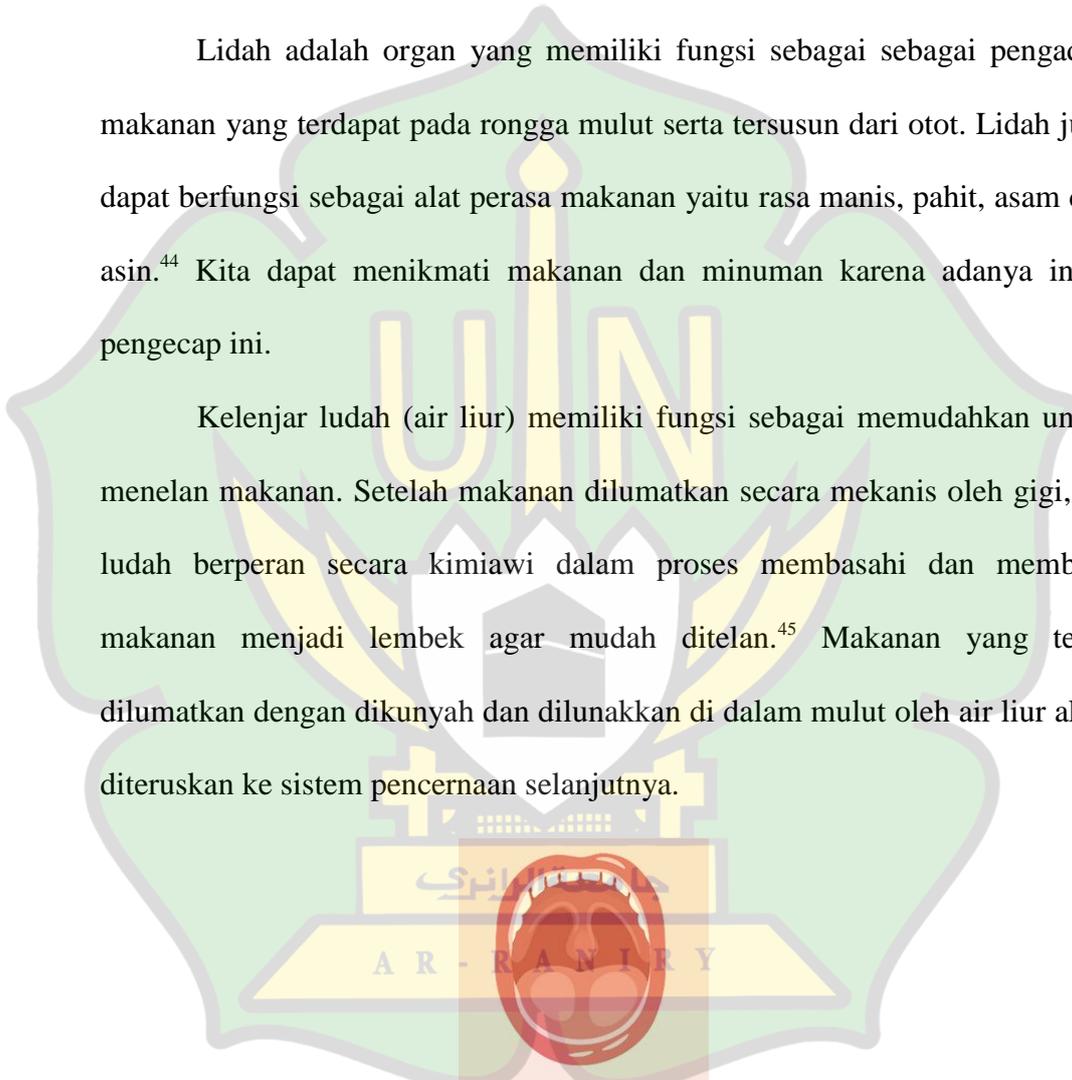
⁴¹ Patri Janson Silaban, dkk, *Konsep Dasar IPA untuk SD/MI*, (Padang, 2023) h. 55.

⁴² Ervian Arif Muhafid, dkk, *Konsep Dasar IPA Lanjut untuk SD/MI*, (Padang, 2023) h.18.

dapat mencerna makanan lebih efisien dan cepat. Gigi terdiri dari tiga bagian, yaitu: 1) gigi seri memotong makanan; 2) gigi taring merobek atau mengocok makanan; 3) gigi geraham mengunyah dan menggiling makanan menjadi halus.⁴³ Sebelum ditelan, makanan sebaiknya dikunyah sebanyak 32 kali.

Lidah adalah organ yang memiliki fungsi sebagai sebagai pengaduk makanan yang terdapat pada rongga mulut serta tersusun dari otot. Lidah juga dapat berfungsi sebagai alat perasa makanan yaitu rasa manis, pahit, asam dan asin.⁴⁴ Kita dapat menikmati makanan dan minuman karena adanya indra pengecap ini.

Kelenjar ludah (air liur) memiliki fungsi sebagai memudahkan untuk menelan makanan. Setelah makanan dilumatkan secara mekanis oleh gigi, air ludah berperan secara kimiawi dalam proses membasahi dan membuat makanan menjadi lembek agar mudah ditelan.⁴⁵ Makanan yang telah dilumatkan dengan dikunyah dan dilunakkan di dalam mulut oleh air liur akan diteruskan ke sistem pencernaan selanjutnya.



Gambar 2. 15 Organ mulut

(Sumber: <https://images.app.goo.gl/YiyUrWUYaDfsjG1e7> diakses pada tanggal 7 oktober 2023)

⁴³ Patri Janson Silaban, dkk, *Konsep Dasar IPA ...*h. 5.

⁴⁴ Ervian Arif Muhafid, dkk, *Konsep Dasar IPA Lanjut ...*h. 20.

⁴⁵ Ervian Arif Muhafid, dkk, *Konsep Dasar IPA Lanjut ...*h. 21.

b. Kerongkongan

Kerongkongan adalah saluran yang menghubungkan antara rongga mulut dengan lambung.⁴⁶ Saat ditelan, makanan masuk ke kerongkongan dan didorong hingga masuk dalam lambung. Makanan dapat terdorong ke lambung karena adanya gerakan dari kerongkongan yang disebut gerak peristaltik.



Gambar 2.16 Kerongkongan manusia

(Sumber: <https://images.app.goo.gl/k9K6MF7ZLdvXuTwm9> diakses pada tanggal 7 Oktober 2023)

c. Lambung

Lambung terletak pada bagian perut tepat di bawah dada kita. Tugasnya menghancurkan makanan yang kita makan. Di dalam lambung ada enzim yang menghancurkan karbohidrat, protein, dan lemak yang ada di dalam makanan. Ada juga asam lambung yang dapat membunuh kuman dan bakteri yang ikut di dalam makanan. Setelah dihancurkan makanan akan berbentuk bubur atau pasta.⁴⁷

⁴⁶ Patri Janson Silaban, *Konsep Dasar IPA*...h.56.

⁴⁷ Amalia Fitri Ghaniem, dkk, *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*, (Jakarta, 2021) h 144.



Gambar 2. 17 Lambung manusia

(Sumber: <https://images.app.goo.gl/aP85TV2xup5SoLP48> diakses pada tanggal 7 Oktober 2023)

d. Usus Halus

Kemudian bubur makanan masuk ke dalam usus halus. Di dalam usus halus tempat terjadinya proses penyerapan sari-sari makanan yang telah dihaluskan di lambung. Makanan akan melewati 3 bagian usus halus. Yaitu usus 12 jari (duodenum), jejunum, dan ileum.⁴⁸ Di dalam usus halus, terjadi penyerapan sari makanan untuk diedarkan ke seluruh tubuh. Sari makanan akan diubah menjadi energi dan kebutuhan lain di tubuh kita.



Gambar 2. 18 Usus halus manusia

(Sumber: <https://images.app.goo.gl/8h8b3T4wwRQLMu2z6> diakses pada tanggal 7 Oktober 2023)

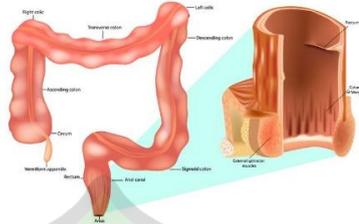
e. Rektum

Sisa makanan yang tidak diserap oleh usus halus akan menuju ke usus besar. Zat sisa tersebut didorong dengan Gerakan peristalik.⁴⁹ Di dalam usus besar, Sebagian besar air akan diserap sehingga yang tersisa hanyalah ampas atau sisa makanan yang tidak dapat diolah lagi. Ampas makanan ini disebut

⁴⁸ Amalia Fitri Ghaniem, dkk, *Ilmu Pengetahuan Alam...*h.144.

⁴⁹ Ervian Arif Muhafid, dkk, *Konsep IPA Dasar...*h. 31.

tinja atau feses.⁵⁰

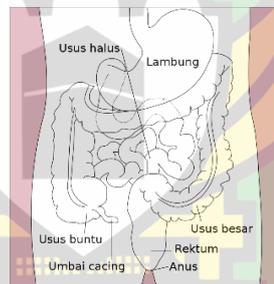


Gambar 2.19 Bagian rektum pada usus besar

(Sumber: <https://images.app.goo.gl/6eJnDGZhCYDPG1nH8> diakses pada 7 Oktober 2023)

f. Anus

Anus merupakan pintu terakhir dari system pencernaan manusia. Di dalam anus terdapat otot yang dapat menahan feses agar tidak keluar dari rectum jika belum saatnya. Otot ini juga mencegah agar kita tidak buang air besar secara spontan saat tidur.⁵¹



Gambar 2. 20 Sistem pencernaan manusia

(Sumber: <https://images.app.goo.gl/tJoPyjunpfzYbVV46> diakses pada tanggal 7 Oktober 2023)

Untuk menjaga pola hidup yang sehat, tentunya kita harus mengkonsumsi makanan yang bergizi dan seimbang. Makanan dikatakan bergizi seimbang apabila mengandung karbohidrat, protein, lemak, mineral, dan vitamin dalam jumlah tertentu. Sehingga sistem pencernaan kita terjaga dan tubuh menjadi lebih sehat.

⁵⁰ Amalia Fitri Ghaniem, dkk, *Ilmu Pengetahuan Alam* ...h.145.

⁵¹ Amalia Fitri Ghaniem, dkk, *Ilmu Pengetahuan Alam*...h.145.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan *Research and Development (RnD)* dengan model pengembangan model Alessi & Trollip. Model Alessi & Trollip adalah model pengembangan yang terdiri dari 3 fase yaitu fase perencanaan, fase desain, dan fase pengembangan.⁵² Peneliti memilih model ini karena menurut peneliti, model Alessi & Trollip adalah model pengembangan yang mudah dilaksanakan, cocok dan memiliki tahapan yang terstruktur dan sangat jelas dalam pelaksanaannya. Model ini juga relevan dengan pengembangan multimedia pembelajaran dan dapat diaplikasikan di banyak materi pelajaran.⁵³ Pengembangan ini bertujuan agar memudahkan guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas V.

B. Langkah-langkah Penelitian

Model pengembangan Alessi & Trollip terdiri dari 3 tahapan yang tersusun secara sistematis sehingga menghasilkan produk yang layak digunakan untuk pembelajaran.

⁵² Hery, dkk, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis PMRI Materi Jajargenjang", *Kreano Jurnal Matematika Kreatid-Inovatif*, Vol. 9, No. 1 (2018): 91-102.

⁵³ Cut Ayuanda Caesaria, dkk, "Pengembangan Video Pembelajaran Animasi 3d Berbasis Software Blender pada Materi Medan Magnet", *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, Vol. 3, No. 1 (2020): 41-57.

1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Tahap perencanaan *planning* merupakan tahap untuk memastikan pemahaman menyeluruh tentang suatu proyek, dan juga menilai semua kendala mengenai apa saja yang akan dioperasikan.⁵⁴ Pada tahapan ini meliputi 4 langkah, yaitu:

a. *Define the scope* (Menentukan ruang lingkup kajian)

Pada langkah ini mendefinisikan tujuan dari pengembangan suatu produk media pembelajaran, menentukan hasil yang diinginkan dari produk, mengatur ruang lingkup berupa materi yang digunakan, menentukan tema yang diangkat, dan menentukan target capaian.⁵⁵

b. *Identify learner characteristics* (Mengidentifikasi karakteristik peserta didik)

Pada langkah ini peneliti mengidentifikasi karakter peserta didik yang dijadikan sebagai target penelitian dalam pengembangan media.⁵⁶ Kegiatan ini dilakukan dengan cara melakukan observasi. Identifikasi yang lebih spesifik terhadap karakteristik peserta didik.

c. *Produce a planning document* (Memproduksi dokumen perencanaan)

Sebelum memulai pengembangan, diperlukan sebuah rancangan pedoman pembuatan produk. Rancangan ini mengacu pada materi yang akan dibahas. Langkah ini dilakukan untuk mengontrol data informasi sebelum

⁵⁴ Stephen M Alessi dan Stanley R Trollip, *Multimedia for Learning: Methods and Development* (Allyn & Bacon, 2001), h. 437.

⁵⁵ Stephen M Alessi dan Stanley R Trollip, *Multimedia for Learning...*, h. 437.

⁵⁶ Stephen M Alessi dan Stanley R Trollip, *Multimedia for Learning...*, h. 439.

lanjut kelangkah berikutnya.⁵⁷

d. *Produce a style manual* (Memproduksi *style manual*)

Style manual merupakan bagaimana suatu standar tertentu terbentuk pada setiap proyek.⁵⁸ *Style manual* menyediakan spesifikasi rinci tentang bagaimana menangani berbagai aspek pengembangan program.

e. *Determine and collect resources* (Menentukan dan mengumpulkan sumber pendukung)

Langkah ini merupakan proses pengumpulan semua sumber daya materi yang akan dibutuhkan selama pengembangan, termasuk mencakup setiap item atau sumber informasi yang penting atau untuk membantu usaha pengembangan.⁵⁹ Informasi yang dikumpulkan dapat berupa sumber materi pelajaran, buku, film, dsb.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap desain adalah proses penggabungan dari konten, perspektif instruksional dan interaktivitas.⁶⁰ Dokumen desain yang baik adalah penting dan mengenalkan beberapa prosedur runtuk mendesain, konten dan memproduksi dokumen desain yang dikomunikasikan secara efektif terhadap semua rincian kebutuhan menyelesaikan proyek media. Pada tahapan ini peneliti melakukan 3 langkah tahap *design* Alessi & Trollip, yaitu:⁶¹

⁵⁷ Stephen M Alessi dan Stanley R Trollip, *Multimedia for Learning...*, h. 463-464.

⁵⁸ Stephen M Alessi dan Stanley R Trollip, *Multimedia for Learning...*, h. 466

⁵⁹ Stephen M Alessi dan Stanley R Trollip, *Multimedia for Learning...*, h. 46

⁶⁰ Khairunnisa, dkk, *MULTIMEDIA: Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), h. 75.

⁶¹ Stephen M Alessi dan Stanley R Trollip, *Multimedia for Learning...*, h. 412.

a. *Develop initial content ideas* (Mengembangkan ide)

Langkah ini merupakan pengembangan ide awal pada konten dan bagaimana membantu orang lain mempelajarinya.⁶² Pada langkah ini juga dilakukan proses untuk menghasilkan dokumen desain yang mencakup kebutuhan semua informasi untuk pengembangan proyek media.

b. *Conduct task and concept analyses* (Melakukan analisis konsep dan tugas)

Analisis tugas merupakan proses menganalisis hal-hal apa saja yang harus dipelajari oleh peserta didik, seperti perilaku dan keterampilan yang bertujuan untuk menentukan urutan yang efisien untuk konten pembelajaran. Sedangkan analisis konsep adalah proses menganalisis konsep itu sendiri, informasi apa saja yang harus dipahami oleh peserta didik yang bertujuan untuk menghasilkan urutan pembelajaran yang efektif dari ide yang telah ada.⁶³

c. *Create storyboards* (Membuat *storyboards*)

Storyboards adalah cara yang umum dan ampuh untuk mengkomunikasikan suatu desain kepada orang lain.⁶⁴ *Storyboards* memberikan gambaran visual dari desain yang ada. *Storyboards* yang baik adalah dengan memberikan ide yang baik bagaimana program akan berjalan, serta sebagian besar detail kontennya.

⁶² Stephen M Alessi dan Stanley R Trollip, *Multimedia for Learning...*, h. 487.

⁶³ Stephen M Alessi dan Stanley R Trollip, *Multimedia for Learning...*, h. 492.

⁶⁴ Stephen M Alessi dan Stanley R Trollip, *Multimedia for Learning...*, h. 514.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan proses mengadakan pengembangan media video pembelajaran. Pembuatan video menggunakan *software Powtoon* sesuai dengan desain. Pada tahapan ini peneliti melakukan 6 dari langkah tahap pengembangan Alessi & Trollip, yaitu:⁶⁵

a. *Prepare the text* (Menyiapkan teks)

Secara umum, langkah terbaik dalam menyajikan materi teks adalah dengan menggunakan pengolahan kata. Hal ini memungkinkan untuk dilakukan perubahan pada susunan dan struktur kata.

b. *Create the graphics* (membuat grafis)

Terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam membuat grafis. Yang pertama adalah memastikan semua aspek grafis pada tahap perencanaan pada program memiliki tingkat yang sama kompleksitas dan karakteristik. Yang kedua adalah kualitas grafis harus sesuai dengan tujuan program. Dan yang ketiga harus memperhitungkan juga penyampaian media.⁶⁶

c. *Produce audio and video* (Memproduksi audio dan video)

Video dapat digunakan untuk mempermudah mengilustrasikan suatu situasi. Untuk aspek audio, dengan memasukkan audio atau suara pada program multimedia dapat memberikan banyak manfaat. Produksi audio dan video yang baik adalah dengan mengetahui metode, alat, dan program aplikasi yang digunakan.

⁶⁵ Stephen M Alessi dan Stanley R Trollip, *Multimedia for Learning*..., h. 412-413.

⁶⁶ Stephen M Alessi dan Stanley R Trollip, *Multimedia for Learning*..., h. 536.

d. *Assemble the pieces* (Menggabungkan bagian)

Semua bagian program yang telah diproduksi atau dihasilkan harus digabungkan. Pembuatan video menggunakan *Powtoon* diwujudkan dengan memasukkan semua konten ke dalam video pembelajaran.

e. *Do an alpha test* (Melakukan uji alfa)

Alpha test merupakan pengujian utama dari sebuah program oleh tim desain dan tim pengembang.⁶⁷ Pengujian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menghilangkan sebanyak mungkin masalah.

f. *Do an beta test* (Melakukan uji beta)

Beta test merupakan pengujian penuh program akhir oleh pengguna akhir.⁶⁸ Pengujian ini adalah proses formal dengan prosedur baik mengenai apa saja yang akan dilakukan dan apa yang akan diperhatikan.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian pada pengembangan media video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPAS adalah validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa yang dilakukan oleh dosen UIN Ar-Raniry untuk mengetahui kelayakan video. Selain itu juga terdapat guru kelas V-C dan guru IPA di MIN 2 Kota Banda Aceh untuk mengetahui kepraktisan dari guru dan peserta didik terhadap media video pembelajaran yang dikembangkan.

⁶⁷ Stephen M Alessi dan Stanley R Trollip, *Multimedia for Learning...*, h. 548.

⁶⁸ Stephen M Alessi dan Stanley R Trollip, *Multimedia for Learning...*, h. 550.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling penting dan utama dalam penelitian, karena penelitian bertujuan untuk memperoleh data.⁶⁹ Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah validasi ahli dan angket.

1. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media diberikan kepada validator ahli media untuk memberikan penilaian terhadap media video pembelajaran yang akan dikembangkan.

2. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi diberikan kepada validator ahli materi untuk memberikan penilaian terhadap materi pada video yang akan dikembangkan.

3. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa diberikan kepada validator ahli bahasa untuk memberikan penilaian terhadap bahasa pada video pembelajaran yang akan dikembangkan.

4. Angket kepraktisan

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.⁷⁰ Angket akan diberikan kepada guru

⁶⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung, 2018), h. 194.

⁷⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif ...*, h. 199.

dan juga peserta didik untuk mengetahui kepraktisan media yang dikembangkan oleh peneliti.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Menyusun instrumen adalah langkah yang penting dalam penelitian. Instrumen berfungsi sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data yang diperlukan.⁷¹ Bentuk instrumen yang berkaitan dengan metode pengumpulan data misalnya metode wawancara, angket dan metode tes. Adapun instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah:

1. Lembar Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh 3 orang dosen untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan. Lembar validasi diberikan kepada validator untuk mendapatkan data kelayakan media video pembelajaran sebagai pedoman dalam perbaikan media. Pada penelitian menggunakan skala *likert*, yaitu dengan pemberian skor 1 (sangat tidak layak), 2 (kurang layak), 3 (cukup layak), 4 (layak), 5 (sangat layak). Adapun kisi-kisi angket validasi ahli media yaitu:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Validasi Ahli Media⁷²

No.	Aspek	Indikator Penilaian
1.	Tampilan Video	Kesesuaian layout pada tampilan media
		Penggunaan background yang menarik
		Keefektifan kalimat yang digunakan

⁷¹ Sandu Siyoto dan M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian* (Literasi Media Publishing, 2015) h. 78.

⁷² Luqyana Tifani. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon pada Materi Minyak Bumi di SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru". Skripsi (Riau: UIN SUSKA RIAU, 2021) h. 99

		Kebakuan bahasa/kata yang digunakan
		Kesesuaian pemilihan huruf dan warna teks
		Pemilihan gambar dan animasi yang menarik
		Kesesuaian musik pengiring dan narasi pada tampilan media
		Kualitas gambar jelas dan mudah dilihat
		Animasi yang terdapat pada video sesuai dengan materi
2.	Penggunaan Video	Penggunaan video sangat praktis dan membantu peserta didik dalam pembelajaran
		Video dapat diakses dimana saja

2. Lembar Validasi Ahli Materi

Validasi ahli media dilakukan oleh 3 orang dosen untuk mengetahui kelayakan materi pada media yang telah dikembangkan. Lembar validasi diberikan kepada validator untuk mendapatkan data kelayakan materi yang terdapat pada media video pembelajaran sebagai pedoman dalam perbaikan materi. Pada penelitian menggunakan skala *likert*, yaitu dengan pemberian skor 1 (sangat tidak layak), 2 (kurang layak), 3 (cukup layak), 4 (layak), 5 (sangat layak). Adapun kisi-kisi angket validasi ahli materi yaitu:

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi⁷³

No	Indikator	Aspek Yang Dinilai
1	Kelayakan Isi Materi	Kesesuaian materi dengan topik
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
		Kesesuaian urutan penyajian materi

⁷³ Luqyana Tifani. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon... h.

		pembelajaran
		Penggunaan ilustrasi yang menarik
2	Kelayakan Bahasa	Kebakuan bahasa/kata yang digunakan
		Keefektifan kalimat yang digunakan
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik
		Penyampaian narasi yang jelas
3	Penyajian	Kesesuaian contoh gambar dengan materi pembelajaran
		Kesesuaian animasi dengan materi pembelajaran
		Video dilengkapi dengan contoh soal yang sesuai dengan materi pembelajaran

3. Lembar Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan oleh 3 orang dosen untuk mengetahui kelayakan bahasa pada media yang telah dikembangkan. Lembar validasi diberikan kepada validator untuk mendapatkan data kelayakan bahasa pada media video pembelajaran sebagai pedoman dalam perbaikan bahasa. Pada penelitian menggunakan skala *likert*, yaitu dengan pemberian skor 1 (sangat tidak layak), 2 (kurang layak), 3 (cukup layak), 4 (layak), 5 (sangat layak). Adapun kisi-kisi angket validasi ahli bahasa yaitu:

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator	Aspek Yang Dinilai
1	Kaidah Bahasa Indonesia	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)
		Tidak mengandung makna ganda

		Ketepatan tata bahasa
		Kebakuan bahasa/kata yang digunakan
2	Komunikatif dan interaktif	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi
		Bahasa yang digunakan sudah komunikatif
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan berbahasa siswa
		Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh siswa
		Kalimat yang digunakan sudah sederhana
		Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan

Tabel 3. 4 Kriteria Validasi Kelayakan Produk⁷⁴

Tingkat Presentase (%)	Kriteria
80-100	Sangat Layak
60-80	Layak
40-60	Cukup Layak
20-40	Kurang Layak
0-20	Sangat Tidak Layak

4. Lembar Angket Kepraktisan

Angket Kepraktisan ini dilakukan oleh 2 orang guru dan peserta didik kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh untuk mengetahui kepraktisan media yang telah dikembangkan. Lembar angket kepraktisan ini berisi sejumlah pernyataan tertulis kepada responden dan akan dijawab dengan menceklis salah satu kolom penilaian. Pada penelitian menggunakan skala *likert*, yaitu dengan pemberian skor 1 (sangat tidak setuju), 2 (kurang setuju), 3 (cukup

⁷⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif...*, h. 146-147.

setuju), 4 (setuju), 5 (sangat setuju). Adapun kisi-kisi angket kepraktisan yaitu:

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Kepraktisan Guru

No	Aspek Yang Dinilai	Indikator Penilaian
1	Kesesuaian Materi	Kebakuan bahasa/kata yang digunakan
		Keefektifan kalimat yang digunakan
		Kesesuaian video dengan isi materi pembelajaran
2	Tampilan Video	Kesesuaian pemilihan warna background dan teks
		Ukuran huruf yang jelas dan mudah dibaca
		Kejelasan gambar dan animasi
		Kesesuaian pemilihan musik pengiring dan narasi
3	Penggunaan Video	Video dapat menarik perhatian peserta didik
		Penggunaan video yang praktis dan dapat diakses dimana saja
		Penggunaan video mengurangi ketergantungan peserta didik pada guru
		Mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran

Tabel 3. 6 Kisi-kisi Angket Kepraktisan Peserta Didik

No.	Aspek Yang Dinilai	Indikator Penilaian
1.	Materi	Saya mudah memahami isi materi dari video ini
		Video ini menambah wawasan saya
		Saya memahami kalimat dalam video ini
2.	Tampilan Video	Saya menyukai tampilan warna pada video
		Saya menyukai gambar dan animasi pada video karena sangat menarik
		Saya dapat membaca huruf pada video dengan jelas
3.	Ketertarikan	Tampilan video membuat saya lebih semangat untuk belajar
		Saya tidak merasa bosan belajar dengan video ini
		Video ini memotivasi saya untuk lebih aktif
		Saya mudah belajar dengan video yang

		mudah diakses dimana saja
		Tampilan video sangat menarik untuk dilihat

F. Teknik Analisis Data

Analisis data berasal dari hasil pengumpulan data. Analisis data adalah rangkaian kegiatan penelaahan, pengelompokan, sistematisasi, penafsiran dan verifikasi data agar sebuah fenomena memiliki nilai sosial, akademis dan ilmiah.⁷⁵ Analisis data disini berfungsi untuk memberi arti, makna dan nilai yang terkandung dalam data yang diperoleh.

1. Uji Kelayakan

Uji kelayakan pada penelitian ini dilakukan oleh validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Angket validasi diberikan kepada para ahli untuk diberi penilaian. Terdapat lima pilihan dalam menilai kualitas media video yang dikembangkan. Kemudian data dianalisis dengan menggunakan skala *likert*. Adapun teknik analisis data dengan skala *likert* adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

- P = Persentase yang dicari
 $\sum X$ = Rata-rata skor
 $\sum Xi$ = Jumlah skor ideal/ skor maksimum
 100 = Bilangan Konstan⁷⁶

⁷⁵ Sandu Siyoto dan M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi...*, h. 109.

⁷⁶ Sutriyono Hariadi, *Best Praticice: Implementasi Media Pembelajaran Berbasis TIK Teks Wawancara Bahasa Berbasis Blended Learning Pada Siswa Kelas VII*, (Probolingo, 2019), h.15.

Tabel 3. 7 Skala *Likert*⁷⁷

Skor	Kriteria
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Cukup Layak
2	Kurang Layak
1	Tidak Layak

Setelah mendapatkan data dari hasil validasi oleh para ahli, kemudian data tersebut dihitung skor rata-ratanya. Untuk melihat kategori kelayakan berdasarkan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. 8 Kriteria Validasi Produk⁷⁸

Tingkat Presentase (%)	Kriteria
0 – 20	Sangat Tidak Layak
20 – 40	Kurang Layak
40 – 60	Cukup Layak
60 – 80	Layak
80 – 100	Sangat Layak

2. Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan pada penelitian ini dilakukan oleh 2 orang guru dan peserta didik kelas V-C MIN 2 Kota Banda Aceh yang berjumlah 39 orang. Angket kepraktisan ini diberikan kepada responden untuk memberikan penilaian terhadap media video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPAS. Kepraktisan akan diukur dengan menggunakan lembar angket dan dianalisis dengan menghitung skor rata-rata keseluruhan.

⁷⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif...*, h. 146-147.

⁷⁸ Ardian Asyhari & Helda Silvia. "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu." *Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika*, Vol. 5, No. 1 (2016): 7

Rumus yang digunakan untuk menghitung angket kepraktisan yaitu:

$$P = \frac{Fr}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P** = Persentase yang dicari
Fr = Frekuensi/ jumlah skor yang diperoleh
N = Nilai maksimal
100 = Bilangan Konstan

Tabel 3. 9 Kriteria Kepraktisan⁷⁹

Tingkat Presentase (%)	Kriteria
0 – 20	Sangat Tidak Praktis
20 – 40	Kurang Praktis
40 – 60	Cukup Praktis
60 – 80	Praktis
80 – 100	Sangat Praktis

Dengan demikian, data yang diperoleh akan dikelompokan pada kriteria tertentu sehingga dapat diketahui tingkat kepraktisan produk. Kriteria kepraktisan tersebut berdasarkan presentase yang didapat, dikelompokan sesuai dengan tabel diatas.

⁷⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Satuan Pendekatan Praktik* (Jakarta, 2013).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan sebuah produk video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPAS, sehingga dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi melalui visualisasi dalam bentuk video animasi. Media ini telah divalidasi oleh 9 ahli validator, diantaranya adalah dosen UIN Ar-Raniry, guru kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh, guru IPA MIN 2 Kota Banda Aceh, dan peserta didik kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh yang berjumlah 39 orang.

Pengembangan media video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPAS menggunakan model pengembangan Alessi dan Trollip dengan beberapa tahapan yaitu tahap perencanaan (*Planning*), tahap perancangan (*Design*), dan tahap pengembangan (*Development*). Berikut adalah penjelasan dari model pengembangan Alessi dan Trollip pada penelitian ini:

1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

a. Menentukan ruang lingkup kajian (*Define the scope*)

Pada tahapan ini, kegiatan utama yang dilakukan oleh peneliti yaitu menganalisis. Hasil dari analisis tersebut dijadikan sebagai pedoman dalam proses pengembangan media video pembelajaran. Adapun analisis yang dilakukan adalah analisis kebutuhan di MIN 2 Kota Banda Aceh.

Sebagaimana dari hasil analisis yang telah peneliti lakukan di kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh bahwasanya peneliti mendapat informasi mengenai masih kurangnya penggunaan media pembelajaran, sehingga membuat peserta didik kurang semangat dan tidak sepenuhnya memahami materi yang disampaikan guru.

Berdasarkan dari analisis kebutuhan tersebut peneliti menemukan solusi yaitu dengan mengembangkan media video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPAS. Media video pembelajaran berbasis *Powtoon* adalah media audio-visual yang disajikan dengan animasi dan gambar yang menarik yang dapat membuat peserta didik lebih semangat untuk belajar dan membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

b. Mengidentifikasi Karakteristik (*Identify learner characteristics*)

Identifikasi dilakukan dengan menyerahkan angket analisis kebutuhan kepada 39 orang peserta didik kelas V-C MIN 2 Kota Banda Aceh.

Tabel 4. 1 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa

No.	Pernyataan	Jumlah Siswa Yang Menjawab	
		Ya	Tidak
1.	Apakah guru menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan?	30	9
2.	Apakah anda masih menggunakan buku teks dalam kegiatan pembelajaran?	32	7
3.	Apakah guru menggunakan media video dalam kegiatan pembelajaran	6	33
4.	Apakah anda mengalami kesulitan mempelajari pelajaran IPAS?	36	3
5.	Apakah materi sistem pencernaan pada manusia	31	8

	susah untuk dipelajari?		
6.	Apakah anda membutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempelajari materi sistem pencernaan pada manusia?	39	0
7.	Apakah media video lebih menarik digunakan dalam kegiatan pembelajaran?	39	0
8.	Apakah anda membutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempelajari materi sistem pencernaan pada manusia yang lebih mudah dan menarik?	39	0
9.	Apakah anda setuju jika mata pelajaran IPAS diajarkan dengan menggunakan video pembelajaran agar lebih mudah untuk dipahami?	39	0
Total		293	58

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa guru masih kurang memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran. Media video dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk membantu dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Dan berdasarkan dari tabel di atas juga dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan suasana baru dalam proses belajar dengan menggunakan media video.

c. Memproduksi Dokumentasi Perencanaan (*Produce a planning document*)

Pada tahapan ini peneliti melakukan perancangan dokumen pembelajaran seperti menyiapkan materi pembelajaran IPAS BAB 5 “Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh” Topik B : Mengapa Kita Perlu Makan dan Minum.

Tabel 4. 2 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran IPAS Kelas V

Kelas	Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
V- Fase C	Pemahaman IPAS (sains dan sosial)	Di akhir fase pembelajaran peserta didik melakukan simulasi dengan	3. Di akhir fase pembelajaran Peserta didik dapat

		menggunakan gambar/bagan/alat/media sederhana tentang sistem organ tubuh manusia (sistem pernafasan/pencernaan/peredaran darah) yang dikaitkan dengan cara menjaga kesehatan organ tubuhnya dengan benar.	mendeskrripsikan proses pencernaan pada manusia 4. Di akhir fase pembelajaran Peserta didik dapat menerapkan pola makan dengan menu seimbang dalam kehidupan sehari-hari
--	--	---	---

Pada pengembangan media video pembelajaran ini, peneliti memilih materi IPAS yang berfokus pada pembahasan tentang sistem pencernaan pada manusia, dimana materi tersebut masih dianggap susah oleh peserta didik kelas V-C MIN 2 Kota Banda Aceh.

d. Menentukan dan Mengumpulkan Sumber Pendukung (*Determine and collect resources*)

Pada tahapan ini peneliti menentukan dan mengumpulkan sumber-sumber yang dapat dijadikan kajian pustaka untuk mendukung proses pembuatan video pembelajaran. Adapun sumber yang digunakan oleh peneliti yaitu buku IPAS kelas V sebagai pegangan guru dan peserta didik. Peneliti juga menggunakan sumber lain seperti buku pembelajaran IPA untuk SD/MI, dan juga internet.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

a. Mengembangkan Ide (*Develop initial content ideas*)

Pada tahapan ini, peneliti memilih media yang akan digunakan dalam

pengembangan yaitu berupa video animasi kartun. Adapun *software* yang digunakan dalam pengembangan produk video yaitu Aplikasi *Powtoon*. Selanjutnya menyiapkan materi dan naskah yang akan dimasukkan ke dalam video. Materi yang akan dimasukkan kedalam video pembelajaran adalah materi pembelajaran IPAS. Kemudian menyiapkan ilustrasi animasi dan gambar yang akan disajikan dalam video. Ilustrasi dan gambar didapatkan dari berbagai sumber seperti *google*, *pinterest*, maupun dari aplikasi *powtoon*. Selanjutnya peneliti menentukan topik pembelajaran, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum merdeka.

b. Melakukan Analisis Tugas dan Konsep (*Conduct task and concept analyses*)

Pada tahapan ini peneliti melakukan analisis dan perancangan desain pembelajaran yang disesuaikan dengan angket kebutuhan peserta didik. Hal ini dilakukan untuk membantu merancang rincian dan urutan program. Tujuan dari analisis tugas adalah untuk menentukan urutan yang efisien untuk konten pembelajaran, sedangkan tujuan dari konsep analisis adalah untuk menghasilkan urutan pembelajaran dari ide yang telah ada. *Output* yang dihasilkan dari proses analisis tugas dan konsep akan dikonsultasikan dengan ahli materi untuk mendapatkan *input* dan penilaian.

c. Membuat *Storyboard*

Dalam mengembangkan sebuah media video pembelajaran, diperlukan adanya gambaran perencanaan berupa *storyboard*. *Storyboard*

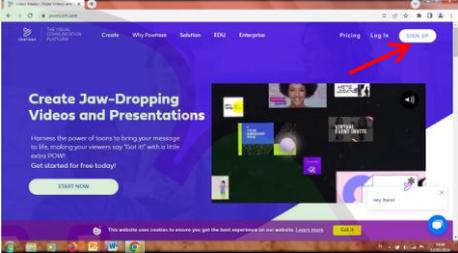
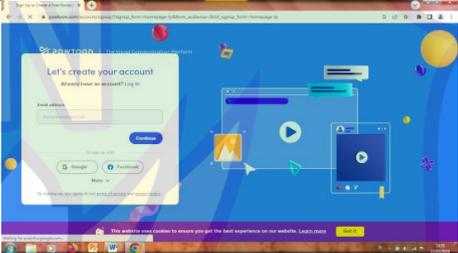
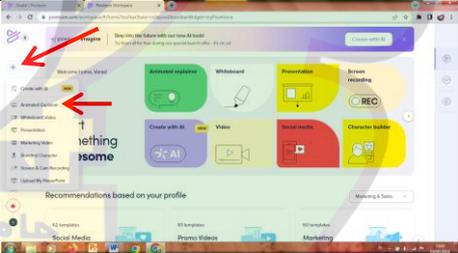
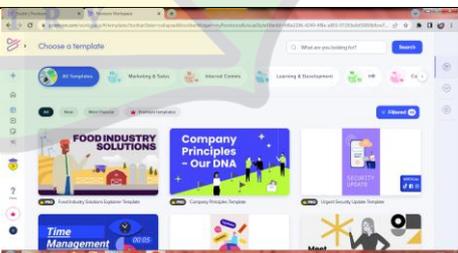
adalah gambaran visual dari desain yang ada dengan memberikan ide yang baik bagaimana video akan dikembangkan serta sebagian besar detail isi dari videonya. *Storyboard* akan menggambarkan komponen yang terdapat dalam video yang akan dibuat, seperti warna, teks, gambar, karakter, serta penempatan dari komponen tersebut. *Storyboard* dibuat dalam berbentuk tabel yang didalamnya terdapat penjelasan tentang rancangan video dan diberi keterangan pada setiap gambarnya. Keterangan tersebut akan digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan media video pembelajaran IPAS.

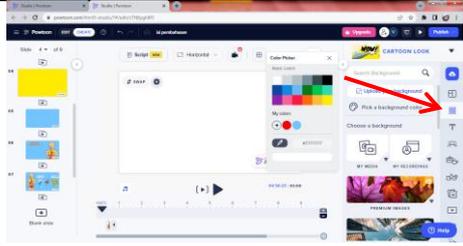
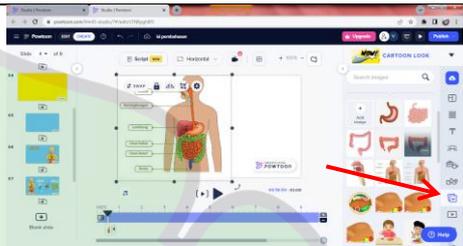
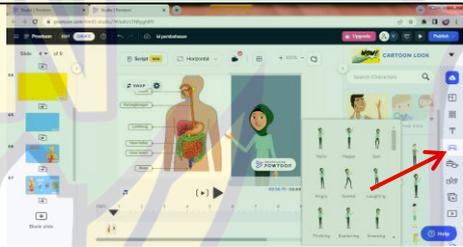
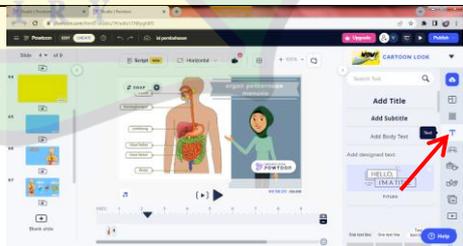
3. Tahap Pengembangan (*Development*)

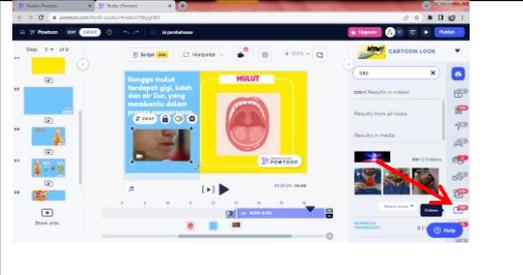
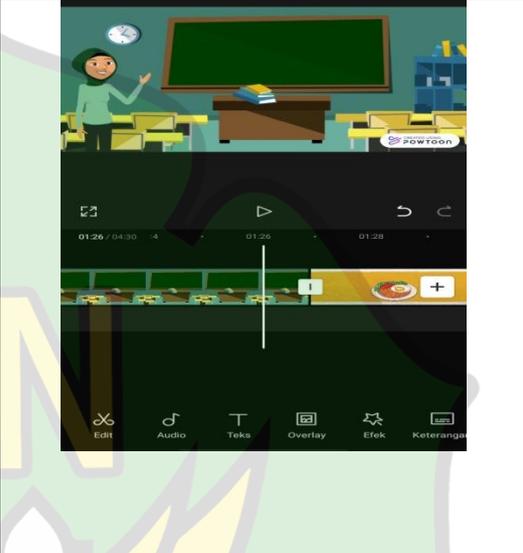
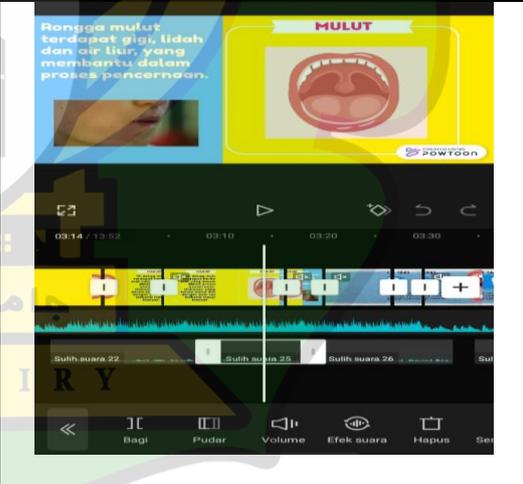
a. Membuat Media Video Pembelajaran

Dalam tahapan pengembangan, ada beberapa tahapan yang dilakkan untuk membuat video pembelajaran. Yang pertama adalah mengumpulkan sumber belajar seperti buku pegangan guru dan peserta didik, ataupun buku digital yang bersumber dari internet. Kemudian menyiapkan aktivitas pada media video pembelajaran berbasis *Powtoon* seperti penyampaian materi, soal kuis, dll. Selanjutnya dilakukan pengembangan media video yang berpedoman pada *storyboard* yang telah disusun sebelumnya. Proses pembuatan video dilakukan dengan menggunakan situs *Powtoon* dan memanfaatkan fitur yang tersedia sehingga menghasilkan sebuah video pembelajaran yang menarik.

Tabel 4. 3 Rancangan Media Video Berbasis *Powtoon*

No.	Keterangan	Gambar
1.	Buka situs <i>Powtoon</i> di google https://www.powtoon.com/	
2.	Tekan Mendaftar di bagian kanan.	
3.	Setelah itu masukan akun email terlebih dahulu untuk memasuki halaman <i>workshop powtoon</i> .	
4.	Setelah membuat akun, klik logo + yang terletak di paling ujung sebelah kanan. Dan klik opsi " <i>animated explainer</i> ".	
5.	Setelah itu pilihlah template yang akan digunakan saat mengedit video.	

6.	Editlah latar belakang yang diinginkan.	
7.	Setelah itu klik bagian "images" untuk menambahkan gambar. Klik "my images" jika ingin mengekspor gambar dari google/penyimpanan.	
8.	Kemudian klik "character" untuk menambahkan karakter animasi yang ingin digunakan agar video semakin menarik.	
9.	Tambahkan "shapes" yang terletak dibagian kiri.	
10.	Kemudian klik bagian "text" untuk menambahkan teks pada video.	

11.	Untuk menambahkan video, klik bagian “ <i>videos</i> ” dan pilihlah video yang ingin digunakan.	
11.	Setelah video animasi selesai dibuat, gabungkanlah beberapa video tersebut dengan berbantuan aplikasi Capcut.	
12.	Kemudian tambahkan musik latar dan <i>voice over</i> dan sesuaikan dengan video.	

Setelah video selesai dibuat, maka selanjutnya akan diserahkan kepada para ahli untuk melakukan penilaian atau validasi terhadap produk yang dihasilkan.

b. Melakukan uji alpha dan revisi produk

Produk yang telah selesai dikembangkan kemudian akan divalidasi oleh para ahli. Validasi tersebut akan dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Para ahli akan melakukan penilaian terhadap produk yang telah dibuat dan penilaian tersebut akan dijadikan sebagai acuan atau pedoman dalam proses perbaikan media video pembelajaran yang dikembangkan.

1) Validasi Ahli Media

Validasi ini dilakukan oleh tim ahli terhadap produk yang telah dikembangkan, yaitu video pembelajaran tentang sistem pencernaan pada manusia. Hasil validasi tersebut akan digunakan sebagai pedoman/acuan dalam revisi media. Terdapat 11 pertanyaan terkait dengan video yang dikembangkan, dan validator akan memberikan tanda *checklist* pada salah satu skala penilaian untuk setiap pertanyaan. Evaluasi ahli media terhadap video yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Aspek Penilaian	Skor Penilaian (Validasi 1, 2, dan 3)		
			V1	V2	V3
1	Tampilan Video	Kesesuaian layout pada tampilan media	5	3	5
		Penggunaan background yang menarik	5	4	4
		Keefektifan kalimat yang digunakan	5	4	4
		Kebakuan bahasa/kata yang digunakan	5	4	5
		Kesesuaian pemilihan huruf dan warna teks	5	5	4

		Pemilihan gambar dan animasi yang menarik	5	3	4
		Kesesuaian musik pengiring dan narasi pada tampilan media	5	4	5
		Kualitas gambar jelas dan mudah dilihat	5	5	4
		Animasi yang terdapat pada video sesuai dengan materi	5	3	5
		Skor	45	35	40
		Persentase	88,8%		
2	Penggunaan video	Penggunaan video sangat praktis dan membantu peserta didik dalam pembelajaran	5	4	4
		Video dapat diakses dimana saja	5	4	5
		Skor	10	8	9
		Persentase	90%		
Jumlah Skor			55	43	49
Rata-Rata Skor			49		
Persentase			89%		
Kriteria			Sangat Layak		

Sumber: Angket hasil validasi ahli media terhadap media video pembelajaran berbasis Powtoon

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa penilaian ditinjau dari 2 indikator yaitu tampilan video yang memperoleh skor 120 dengan persentase 88,8% dan kepraktisan penggunaan video memperoleh skor 27 dengan persentase 90%. Jumlah rata-rata yang diperoleh dari 3 validator media yaitu 49 dari 11 pertanyaan. Adapun skor maksimum didapatkan adalah 11 butir pertanyaan dikali skala tertinggi yaitu 5, sehingga didapatkan hasil skor maksimum 11 x 5 yaitu 55. Hasil dari keseluruhan validasi yang diperoleh dari ketiga ahli media terhadap media yang dikembangkan yaitu dengan persentase 89% dengan artian bahwa media tersebut mendapatlan kategori “Sangat Layak”

Adapun komentar dan saran dari validator yaitu *pada bagian akhir video disematkan scene penutup dan ucapan terimakasih terkait penggunaan media video pembelajaran*. Selain itu terdapat saran lainnya yaitu *perbaiki cover dan logo, hilangkan watermark, sesuaikan suara dengan animasi dan suara yang lebih diperjelas*. Berdasarkan saran dan komentar tersebut pengembang mencoba untuk memperbaiki media sebelumnya.

2) Validasi Ahli Materi

Validasi ini dilakukan oleh tim ahli terhadap produk yang telah dikembangkan, yaitu video pembelajaran tentang sistem pencernaan pada manusia. Hasil validasi tersebut akan digunakan sebagai pedoman/acuan dalam revisi media. Terdapat 11 pertanyaan terkait dengan video yang dikembangkan, dan validator akan memberikan tanda *checklist* pada salah satu skala penilaian untuk setiap pertanyaan. Evaluasi ahli materi terhadap video yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator Penilaian	Skor Penilaian (Validasi 1, 2, dan 3)		
			V1	V2	V3
1.	Kelayakan Isi Materi	Kesesuaian materi dengan topik	4	4	5
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	4	4
		Kesesuaian urutan penyajian materi pembelajaran	4	5	5
		Penggunaan ilustrasi yang menarik	4	5	5
		Skor	16	18	19
	Persentase	88,3%			
2.	Kelayakan Bahasa	Kebakuan bahasa/kata yang digunakan	4	4	4
		Keefektifan kalimat yang digunakan	4	3	5
		Bahasa yang digunakan mudah	4	4	4

		dipahami oleh peserta didik			
		Penyampaian narasi yang jelas	4	4	4
		Skor	16	15	17
		Persentase	80%		
3.	Penyajian	Kesesuaian contoh gambar dengan materi pembelajaran	4	5	5
		Kesesuaian animasi dengan materi pembelajaran	4	4	5
		Video dilengkapi dengan contoh soal yang sesuai dengan materi pembelajaran	4	4	4
		Skor	12	13	14
		Persentase	86,6%		
Jumlah Skor			44	46	50
Rata-Rata Skor			46,6		
Persentase			85%		
Kriteria			Sangat Layak		

Sumber: Angket hasil validasi ahli materi terhadap media video pembelajaran berbasis Powtoon

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa penilaian ditinjau dari 3 indikator yaitu kelayakan isi materi yang memperoleh skor 53 dengan persentase 88,3%, kemudian dari indikator kelayakan bahasa memperoleh skor 48 dengan persentase 80%, dan yang terakhir indikator Penyajian video dengan memperoleh skor 39 dengan persentase 86,6%. Jumlah rata-rata yang diperoleh dari 3 validator media yaitu 46,6 dari 11 pertanyaan. Adapun skor maksimum didapatkan adalah 11 butir pertanyaan dikali skala tertinggi yaitu 5, sehingga didapatkan hasil skor maksimum 11 x 5 yaitu 55. Hasil dari keseluruhan validasi yang diperoleh dari ketiga ahli media terhadap media yang dikembangkan yaitu dengan persentase 85% dengan artian bahwa media tersebut mendapatlan kategori “Sangat Layak”

Adapun saran atau komentar dari validator yaitu *sesuaikan kembali isi video dengan tujuan pembelajaran*. Berdasarkan saran tersebut pengembang

memperbaiki materi sebelumnya.

3) Validasi Ahli Bahasa

Validasi ini dilakukan oleh tim ahli bahasa terhadap produk yang telah dikembangkan, yaitu video pembelajaran tentang sistem pencernaan pada manusia. Hasil validasi tersebut akan digunakan sebagai pedoman/acuan dalam revisi media. Terdapat 10 pertanyaan terkait dengan video yang dikembangkan, dan validator akan memberikan tanda *checklist* pada salah satu skala penilaian untuk setiap pertanyaan. Evaluasi ahli bahasa terhadap video yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian (Validasi 1, 2, dan 3)		
			V1	V2	V3
1.	Kaidah Bahasa Indonesia	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	5	4	4
		Tidak mengandung makna ganda	5	4	4
		Ketepatan tata bahasa	5	4	5
		Kebakuan bahasa/kata yang digunakan	5	4	4
		Skor	20	16	17
		Persentase	88,3%		
2.	Komunikatif dan interaktif	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	4	4	5
		Bahasa yang digunakan sudah komunikatif	4	4	4
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan berbahasa siswa	4	4	4

	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh siswa	5	4	4
	Kalimat yang digunakan sudah sederhana	5	4	5
	Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan	5	4	5
	Skor	27	24	27
	Persentase	86,6%		
Jumlah Skor		47	40	44
Rata-Rata Skor		43,6		
Persentase		87,3%		
Kriteria		Sangat Layak		

Sumber: Angket hasil validasi ahli bahasa terhadap media video pembelajaran berbasis Powtoon

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa penilaian ditinjau dari 2 indikator yaitu kaidah Bahasa Indonesia yang memperoleh skor 53 dengan persentase 88,3% kemudian dari indikator komunikatif dan interaktif video memperoleh skor 78 dengan persentase 86,6%. Jumlah rata-rata yang diperoleh dari 3 validator media yaitu 43,6 dari 10 pertanyaan. Adapun skor maksimum didapatkan adalah 10 butir pertanyaan dikali skala tertinggi yaitu 5, sehingga didapatkan hasil skor maksimum 10 x 5 yaitu 55. Hasil dari keseluruhan validasi yang diperoleh dari ketiga ahli media terhadap media yang dikembangkan yaitu dengan persentase 87,3% dengan artian bahwa media tersebut mendapatlan kategori “Sangat Layak”

Adapun komentar dan saran dari validator yaitu *tambahkan kata pada setiap gambar dan gunakan kosa kata yang mudah dipahami oleh siswa.* Berdasarkan saran dan komentar tersebut pengembang mencoba untuk

memperbaiki bahasa yang terdapat pada media sebelumnya.

Berdasarkan data hasil kepraktisan peserta didik pada gambar diatas menerangkan bahwa media video berbasis *Powtoon* sangat praktis untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran sebagai salah satu media pembelajaran. Hasil persentase memperoleh skor rata-rata 87% dengan kriteria sangat praktis digunakan. Maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPAS kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Revisi Video

Setelah mendapatkan hasil validasi dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa terhadap media video pembelajaran berbasis *Powtoon* yang telah dikembangkan, ternyata terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki sebelum video pembelajaran diuji kepraktisannya di sekolah. Maka dari itu peneliti melakukan revisi media video berdasarkan hasil dari validasi, saran dan komentar yang diberikan oleh masing-masing ahli.

1) Revisi Ahli Media

Setelah media video diujikan kepada ahli media, terdapat beberapa bagian yang harus diperbaiki. Adapun perbaikan dari media terletak pada *cover* dan logo yang harus dipindahkan serta menghilangkan *watermark Powtoon*. Dan juga tambahan bagian akhir ucapan terima kasih pada aplikasi pendukung dan pihak-pihak yang berkaitan. Revisi media yang dikembangkan bisa dilihat pada penjelasan berikut.

a) Perbaiki *cover*, logo, dan *watermark*.

Sebelum dilakukan perbaikan, logo UIN terletak dibagian bawah sebelah kanan dan masih terdapat *watermark* dari aplikasi *Powtoon* yang mengganggu tampilan dari video pembelajaran. Setelah diuji oleh ahli media, peneliti mendapatkan saran untuk memindahkan logo UIN ke bagian atas dan juga menghapus *watermark Powtoon*.



Sebelumnya logo UIN terletak dibawah sebelah kanan

Sesudah diuji oleh ahli media, logo UIN dipindahkan ke bagian atas sebelah kiri

b) Penambahan *scene* penutup

Sebelum dilakukan perbaikan, di akhir media video pembelajaran tidak terdapat *scene* penutup berupa ucapan terima kasih dan aplikasi pendukung yang digunakan dalam pembuatan video. Setelah diuji oleh ahli media maka peneliti disarankan untuk menambahkan bagian penutup berupa ucapan terima kasih dan aplikasi pendukung diakhir video pembelajaran.



2) Revisi Ahli Materi

Sebelum dilakukan perbaikan, didalam video terdapat pengisi suara yang *double* sehingga mengganggu penjelasan materi pembelajaran. Setelah diuji oleh ahli materi, perbaikan yang dilakukan peneliti adalah menghapus salah satu suara yang *double* dan juga menyesuaikan kembali materi yang disampaikan dengan tujuan pembelajaran agar media video menjadi lebih efektif untuk digunakan dalam proses kegiatan belajar.

3) Revisi Ahli Bahasa

Selanjutnya revisi pada ahli bahasa, sebelum dilakukan perbaikan terdapat beberapa kosa kata yang masih sulit untuk dipahami oleh peserta didik tingkat SD/MI dan juga terdapat beberapa gambar yang tidak ada keterangan. Setelah diuji oleh ahli bahasa, perbaikan yang dilakukan adalah mengganti kalimat yang lebih mudah dipahami peserta didik dan menambahkan kosa kata pada gambar yang terdapat dalam video pembelajaran.

a) Menambahkan kosa kata pada setiap gambar

Sebelum perbaikan, beberapa gambar tidak memiliki keterangan sehingga video masih kurang untuk tampilan visual. Setelah diuji oleh ahli bahasa, peneliti diberi saran untuk menambahkan keterangan pada setiap gambar agar video bisa dinikmati dan penyampaian materi menjadi lebih jelas.



Sebelum diuji oleh ahli bahasa setiap jenis makanan tidak diberi keterangan

Sesudah diuji oleh ahli bahasa, jenis makanan diganti dan diberi keterangan pada setiap gambar



Sebelum diuji oleh ahli bahasa, tidak ada keterangan dari gambar bagian usus dan gigi

Sesudah diuji oleh ahli bahasa, setiap gambar diberi keterangan

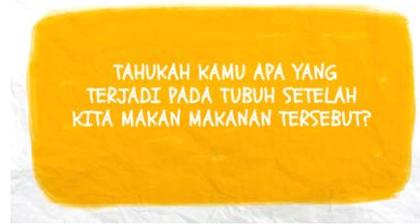
b) Mengganti kosa kata

Sebelum perbaikan, masih terdapat kosa kata dan kalimat yang kurang efektif dan sulit dimengerti oleh peserta didik tingkat SD/MI. Setelah diuji oleh ahli bahasa, beberapa kosa kata dihilangkan dan ditambah agar kalimat menjadi lebih efektif. Dan juga mengubah kalimat menjadi lebih sederhana agar materi yang disampaikan mudah dipahami oleh peserta didik.

Sebelum



Sesudah



Sebelumnya kosa kata yang digunakan masih kurang efektif

Sesudah diuji oleh ahli bahasa beberapa kata diganti agar menjadi kalimat yang efektif

Sebelum



Sesudah



Sebelumnya kalimat yang digunakan terlalu sulit untuk dipahami oleh peserta didik

Setelah diuji oleh ahli bahasa kalimat diganti menjadi lebih sederhana agar mudah dipahami peserta didik

Setelah melalui beberapa tahapan di atas, selanjutnya video yang sudah direvisi diperlihatkan kepada 2 orang guru dan peserta didik kelas V di MIN 2 Kota Banda Aceh. Pada saat ingin menguji kepraktisan oleh 2 orang guru, peneliti mengenalkan diri terlebih dahulu dan menyampaikan maksud untuk melakukan penelitian. Selanjutnya peneliti memperlihatkan video

pembelajaran berbasis *Powtoon* kepada 2 orang guru kelas dan kemudian memberikan angket kepraktisan yang akan diisi oleh kedua guru tersebut. Angket kepraktisan yang diberikan berisi 11 butir pertanyaan dan 3 kategori penilaian didalamnya. Setelah melakukan penilaian dengan guru, peneliti selanjutnya memberikan angket kepada peserta didik dengan menjelaskan terlebih dahulu poin-poin yang akan diisi oleh peserta didik.

a. Hasil Kepraktisan Oleh Guru

Adapun tabel presentase hasil kepraktisan dari dua orang guru kelas V-C dan guru IPA terhadap video pembelajaran berbasis *Powtoon* di MIN 2 Kota Banda Aceh.

Tabel 4. 7 Hasil Angket Kepraktisan Guru Kelas V-C

No	Aspek Yang Dinilai	Indikator Penilaian	Skor
1	Kesesuaian Materi	Kebakuan bahasa/kata yang digunakan	5
		Keefektifan kalimat yang digunakan	5
		Kesesuaian video dengan isi materi pembelajaran	5
		Skor	15
2	Tampilan Video	Kesesuaian pemilihan warna background dan teks	4
		Ukuran huruf yang jelas dan mudah dibaca	5
		Kejelasan gambar dan animasi	5
		Kesesuaian pemilihan musik pengiring dan narasi	4
		Skor	18
3	Penggunaan Video	Video dapat menarik perhatian peserta didik	5
		Penggunaan video yang praktis dan dapat diakses dimana saja	5
		Penggunaan video mengurangi ketergantungan peserta didik pada	4

	guru	
	Mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran	5
	Skor	19
Jumlah Skor		52
Persentase		94,5%
Kriteria		Sangat Layak

Sumber: Hasil kepraktisan oleh guru kelas V-C MIN 2 Kota Banda Aceh.

Penilaian kepraktisan ditinjau dari 3 aspek dan yang mendapatkan skor tertinggi adalah dari aspek penggunaan video yaitu 19, aspek materi pembelajaran mendapatkan skor 15 dan aspek tampilan video mendapatkan skor 18. Validator tidak memberikan saran ataupun komentar dari ketiga aspek tersebut, dengan begitu dapat disimpulkan bahwa validator sudah setuju dengan media video yang dikembangkan. Hasil dari angket kepraktisan oleh guru kelas V-C mendapatkan kriteria sangat praktis. Jumlah skor yang didapatkan yaitu 52 dari 22 butir pertanyaan. Sedangkan skor maksimum yang diperoleh dari skor skala terbesar dikali dengan banyaknya butir pertanyaan. Maka diperoleh skor maksimum sebesar $5 \times 11 = 55$. Artinya hasil dari keseluruhan uji kepraktisan oleh guru kelas V-C terhadap media video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPAS memperoleh persentase 94,5% dengan kategori “Sangat Praktis”.

Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPAS yang diuji telah mencapai standar sangat praktis dan dapat diterapkan di kelas V-C.

Tabel 4. 8 Hasil Angket Kepraktisan Guru IPA

No	Aspek Yang Dinilai	Indikator Penilaian	Skor
1	Kesesuaian Materi	Kebakuan bahasa/kata yang digunakan	4
		Keefektifan kalimat yang digunakan	5
		Kesesuaian video dengan isi materi pembelajaran	5
		Skor	14
2	Tampilan Video	Kesesuaian pemilihan warna background dan teks	4
		Ukuran huruf yang jelas dan mudah dibaca	5
		Kejelasan gambar dan animasi	5
		Kesesuaian pemilihan musik pengiring dan narasi	5
		Skor	19
3	Penggunaan Video	Video dapat menarik perhatian peserta didik	5
		Penggunaan video yang praktis dan dapat diakses dimana saja	4
		Penggunaan video mengurangi ketergantungan peserta didik pada guru	5
		Mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran	5
		Skor	19
Jumlah Skor			52
Persentase			94,5%
Kriteria			Sangat Layak

Sumber: Hasil kepraktisan oleh guru IPA MIN 2 Kota Banda Aceh.

Penilaian kepraktisan ditinjau dari 3 aspek dan yang mendapatkan skor tertinggi adalah dari aspek penggunaan video yaitu dan tampilan video yaitu memperoleh skor 19, sedangkan aspek tampilan video mendapatkan skor 18. Hasil dari angket kepraktisan oleh guru IPA mendapatkan kriteria sangat praktis. Jumlah skor yang didapatkan yaitu 52 dari 22 butir pertanyaan. Sedangkan skor maksimum yang diperoleh dari skor skala terbesar dikali dengan banyaknya butir pertanyaan. Maka diperoleh skor

maksimum sebesar $5 \times 11 = 55$. Artinya hasil dari keseluruhan uji kepraktisan oleh guru IPA terhadap media video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPAS memperoleh persentase 94,5% dengan kategori “Sangat Praktis”.

Dengan berdasarkan hasil kepraktisan tersebut, media video mendapatkan kriteria “Sangat Praktis”. Guru juga memberikan komentar terkait media video pembelajaran, yaitu *Media video pembelajaran berbasis Powtoon ini dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Saya berharap media ini dapat diterapkan lebih lanjut.*

Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPAS yang diuji telah mencapai standar sangat praktis dan dapat diterapkan di kelas V-C.

b. Hasil Kepraktisan oleh Peserta Didik

Adapun tabel presentase hasil kepraktisan dari 39 orang peserta didik kelas V-C terhadap video pembelajaran berbasis *Powtoon* di MIN 2 Kota Banda Aceh

Tabel 4. 9 Hasil Kepraktisan Peserta Didik Kelas V-C

Peserta Didik	Aspek Penelitian										
	Materi			Tampilan Video			Ketertarikan				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
P-1	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4
P-2	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5
P-3	4	5	5	5	5	4	5	4	5	3	5
P-4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5
P-5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5

P-6	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5
P-7	5	4	5	5	3	5	4	5	5	4	4
P-8	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5
P-9	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5
P-10	5	4	5	4	4	5	4	4	4	3	4
P-11	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5
P-12	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5
P-13	4	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5
P-14	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5
P-15	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5
P-16	5	5	5	4	4	5	5	5	4	3	5
P-17	5	4	5	4	5	5	4	4	3	4	4
P-18	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5
P-19	4	5	5	5	3	4	3	5	4	4	4
P-20	5	4	5	4	5	3	4	4	5	4	5
P-21	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5
P-22	5	4	4	3	3	4	4	5	4	5	5
P-23	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5
P-24	4	5	4	5	4	3	4	5	4	5	5
P-25	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5
P-26	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4
P-27	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5
P-28	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5
P-29	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4
P-30	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5
P-31	5	4	5	4	3	4	3	4	5	4	4
P-32	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5
P-33	4	5	4	4	5	5	5	3	4	5	3
P-34	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5
P-35	4	5	5	3	5	3	5	5	4	5	5
P-36	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4
P-37	4	5	4	5	5	5	5	4	4	3	4
P-38	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5
P-39	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5
Skor	180	179	183	174	169	169	175	172	171	166	183
∑ Per Aspek	542			512			867				
Rata-rata Per Aspek	180,6			170,6			173,4				

Skor Rata-rata	174,8		
Persentase Per Aspek	92,6%	87,5%	88,9%
Persentase Kepraktisan	89,6%		
Kriteria	Sangat Praktis		

Sumber: Hasil kepraktisan oleh peserta didik kelas V-C MIN 2 Kota Banda Aceh.

Berdasarkan data hasil uji kepraktisan oleh peserta didik yang terdapat pada Tabel 4.8 mendapatkan kriteria “Sangat Praktis (89,6%)”. Sehingga media video pembelajaran berbasis *Powtoon* yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Penilaian kepraktisan ditinjau dari 3 aspek yaitu aspek materi mendapatkan persentase 92,6% dengan kriteria sangat praktis, aspek tampilan video mendapatkan persentase 87,5% dengan kriteria sangat praktis, dan aspek ketertarikan mendapatkan persentase 88,9% dengan kriteria sangat praktis.

Hasil dari tabel hasil kepraktisan peserta didik yang disajikan dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis *Powtoon* telah mencapai standar sangat praktis dan dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

B. Pembahasan

1. Proses Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* pada Pembelajaran IPAS Kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang telah dilakukan, dan produk yang dihasilkan dari pengembangan ini adalah sebuah video pembelajaran

berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPAS kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh. Pada penelitian ini menggunakan model Alessi & Trollip yang terdiri dari tiga tahapan yaitu tahap perencanaan, Tahap desain, dan tahap pengembangan. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada MIN 2 Banda Aceh, diketahui bahwa pada saat pembelajaran guru masih menggunakan media pembelajaran yang berupa visual. Seperti menggunakan media gambar yang terdapat pada buku.

Pada tahapan kedua yaitu tahap desain, pengembang merancang media pembelajaran berupa video pembelajaran. Mulai dari pemilihan materi dan topik pembelajaran. Setelah itu pengembang melanjutkan proses pembuatan desain video dengan menggunakan situs *Powtoon*.

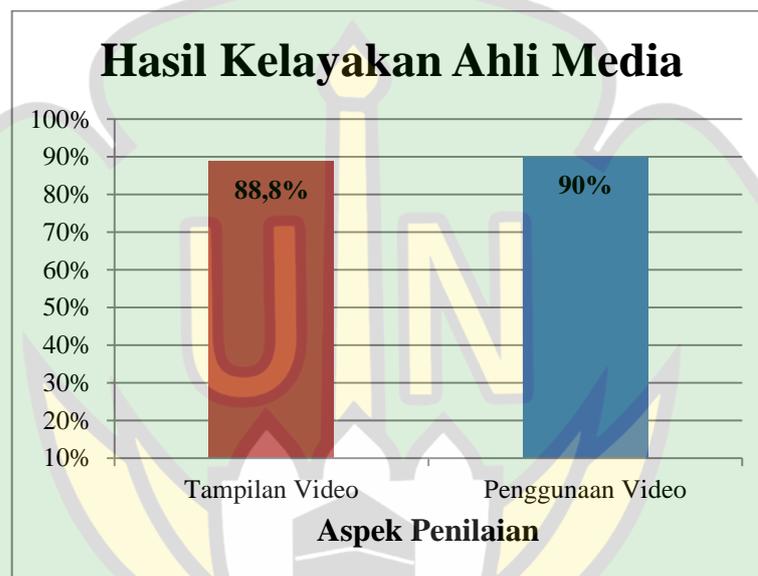
Tahap terakhir yaitu pengembangan merupakan evaluasi atau pengujian video pembelajaran yang dilakukan setelah mendesain video. Setelah video dirancang dan dikembangkan kemudian akan di uji kelayakannya oleh 3 ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Hasil dari uji kelayakan tersebut akan digunakan sebagai acuan untuk revisi media agar menjadi lebih baik lagi.

2. Kelayakan Produk Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon*

Penilaian terhadap kelayakan media video pembelajaran dilakukan oleh 9 orang dosen UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Data hasil penilaian berupa skor dikonversikan menjadi lima kategori yaitu: (5) sangat layak, (4) cukup layak, (3) layak, (2) kurang layak, (1) sangat tidak layak. Skor yang diperoleh diolah menjadi persentase untuk kriteria kelayakan.

a. Kelayakan Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPAS

Adapun hasil penilaian oleh ahli media terhadap media video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPAS dapat dilihat dalam gambar berbentuk grafik sebagai berikut:



Gambar 4. 1 Hasil Kelayakan Ahli Media

Analisis data yang diperoleh ahli media pada **Tabel 4.4** menunjukkan bahwa pada aspek tampilan video mendapatkan rata-rata skor 88,8%. Aspek tampilan video yaitu membahas mengenai kesesuaian desain media dan kesesuaian musik pengiring serta narasi pada media video pembelajaran. Kemudian aspek penggunaan video memperoleh rata-rata skor dengan persentase 90%. Aspek penggunaan video yaitu membahas mengenai kepraktisan penggunaan media tersebut dan kemudahan untuk mengakses media video pembelajaran. Penilaian para ahli terhadap media video pembelajaran berbasis *Powtoon* juga memberikan saran komentar pada *scene*

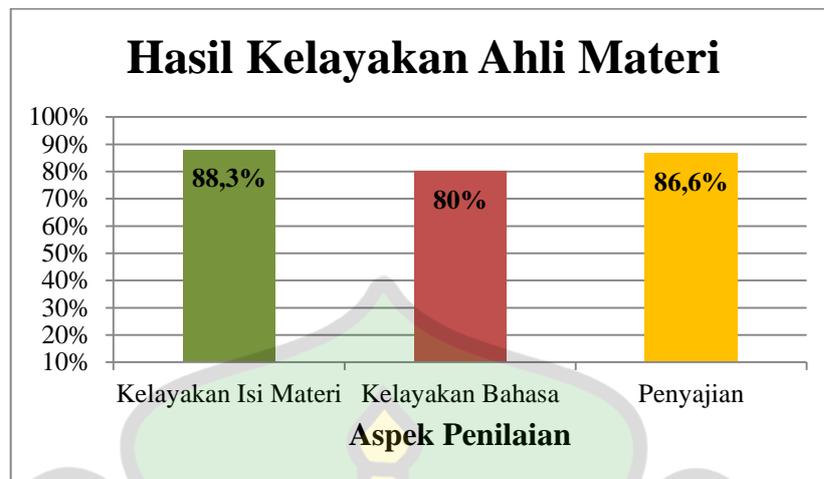
penutup dan perbaikan cover dan logo. Berdasarkan hasil analisis penilaian ahli media terhadap video pembelajaran berbasis *Powtoon* maka diperoleh rata rata skor keseluruhan dengan persentase 89% dengan kriteria sangat layak.

Hal ini sejalan dengan pengembangan yang dilakukan oleh Cut Ayuanda Caesaria, dkk dengan hasil penilaian kelayakan pada video pembelajaran animasi 3D berbasis *Software Blender* pada materi medan magnet dengan persentase ahli media (89,6%) yang masuk kriteria sangat layak.⁸⁰ Dengan demikian, berdasarkan hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis *Powtoon* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

b. Kelayakan Materi Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPAS

Adapun hasil penilaian oleh ahli media terhadap media video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPAS dapat dilihat dalam gambar berbentuk grafik sebagai berikut:

⁸⁰ Cut Ayuanda Caesaria, dkk, "Pengembangan Video Pembelajaran Animasi 3d Berbasis Software Blender pada Materi Medan Magnet", *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, Vol. 3 No. 1 (2020): 41-57.



Gambar 4. 2 Grafik Hasil Kelayakan Ahli Materi

Analisis data yang diperoleh dari ahli materi pada **Tabel 4.5** menunjukkan bahwa pada aspek kelayakan isi materi mendapatkan rata-rata skor dengan persentase 88,3%. Aspek tersebut membahas mengenai kesesuaian materi dengan topik dan tujuan pembelajaran serta kesesuaian urutan penyajian materi pembelajaran dengan penggunaan ilustrasi yang menarik. Selanjutnya aspek kelayakan bahasa yang memperoleh rata-rata skor dengan persentase 80%. Pada aspek ini membahas mengenai kesesuaian bahasa yang digunakan, keefektifan kalimat yang digunakan dalam narasi penyampaian materi pembelajaran.

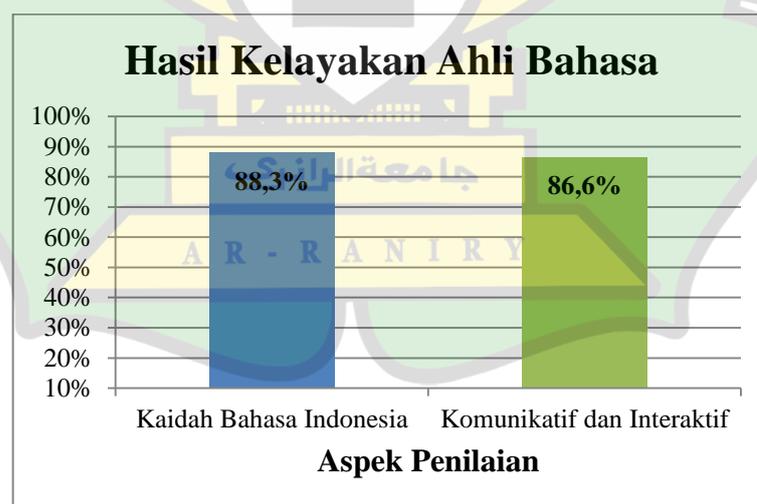
Yang ketiga adalah aspek penyajian video mendapatkan rata-rata skor dengan persentase 86,6%. Pada aspek ini membahas mengenai kesesuaian gambar, animasi, dan contoh soal dengan materi pembelajaran. Terdapat saran dari ahli materi agar memperhatikan kembali tujuan pembelajaran dengan media video. Berdasarkan hasil analisis penilaian ahli materi terhadap media video pembelajaran berbasis *Powtoon* maka diperoleh rata-rata skor

keseluruhan dengan persentase 85% dan memperoleh kriteria sangat layak.

Hal ini sejalan dengan pengembangan yang dilakukan oleh Fifit Fitria Dewi dengan hasil penilaian kelayakan pada video animasi *En-Alter Sources* berbasis aplikasi *Powtoon* materi sumber energi alternatif sekolah dasar dengan persentase ahli materi sebesar (85,88%) dengan kriteria sangat layak.⁸¹ Dengan demikian, berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis *Powtoon* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

c. Kelayakan Bahasa Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPAS

Adapun hasil penilaian oleh ahli media terhadap media video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPAS dapat dilihat dalam gambar berbentuk grafik sebagai berikut:



Gambar 4. 3 Grafik hasil Kelayakan Ahli Bahasa

⁸¹ Fifit Fitria Dewi & Sri Lestari Handayani. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *En-Alter Sources* Berbasis Aplikasi *Powtoon* Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*, Vol.5, No. 4 (2021): 2530-2540.

Analisis data yang diperoleh dari ahli bahasa pada **Tabel 4.6** menunjukkan bahwa pada aspek kaidah Bahasa Indonesia mendapatkan rata-rata skor dengan persentase 88,3%. Pada aspek ini membahas mengenai kesesuaian bahasa yang digunakan dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) dan juga kebakuan bahasa/kata yang digunakan. Yang kedua adalah penilaian aspek komunikatif dan interaktif yang mendapatkan rata-rata skor dengan persentase 86,6%. Pada aspek komunikatif dan interaktif membahas mengenai kesederhanaan kalimat yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran dan ketepatan kalimat untuk menyampaikan informasi pada media video pembelajaran. Penilaian para ahli bahasa terhadap video mendapatkan saran agar menambahkan kosa kata pada setiap gambar, dan mengubah kalimat menjadi lebih sederhana agar mudah dipahami oleh peserta didik tingkat SD/MI. Berdasarkan hasil penilaian para ahli bahasa terhadap kelayakan media video pembelajaran berbasis *Powtoon* maka diperoleh rata-rata skor keseluruhan dengan persentase 87,3% dan mendapat kriteria sangat layak.

Hal ini sejalan dengan pengembangan yang dilakukan oleh Siska Ismawati dengan hasil penilaian kelayakan bahasa pada video berbasis animasi dalam pembelajaran tematik dengan persentase ahli bahasa sebesar (88%) dengan kriteria sangat layak.⁸² Dengan demikian, berdasarkan hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis

⁸² Siska Ismawati & Dea Mustika, "Validitas Media Video Berbasis Animasi Dalam Pembelajaran Tematik", *Innovative: Journal Of Social Science Research*, Vol.1, No. 2 (2021): 291-297.

Powtoon layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

3. Uji Kepraktisan Oleh Guru dan Peserta Didik Terhadap Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* di MIN 2 Kota Banda Aceh

Setelah melakukan revisi video, kemudian dilakukan uji kepraktisan kepada 2 orang guru yaitu guru kelas V-C dan guru IPA, serta peserta didik kelas V-C MIN 2 Kota Banda Aceh. Responden diberikan angket kepraktisan yang berisi beberapa pernyataan. Berdasarkan hasil angket oleh para responden ditemukan bahwa video yang telah dikembangkan memperoleh tanggapan positif dan dinilai praktis. Hasil ini dapat dilihat dari skor persentase yang diberikan oleh guru dan peserta didik sebagai berikut:

a. Kepraktisan Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* oleh guru

Adapun hasil dari uji kepraktisan yang dilakukan oleh guru kelas V-C dan guru IPA dapat dilihat dalam tabel dan grafik di bawah ini:

Tabel 4. 10 Data Hasil Kepraktisan Guru

No.	Validator	Persentase (%)	Kriteria
1.	Guru kelas V-C	94,5%	Sangat Layak
2.	Guru IPA	94,5%	Sangat Layak
Rata-rata Persentase Total		94,5%	Sangat Layak



Gambar 4. 4 Grafik Hasil Kepraktisan Guru

Analisis data yang diperoleh dari uji kepraktisan yang dilakukan oleh guru kelas V-C dan guru IPA memperoleh skor 94,5% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Guru juga memberikan tanggapan terkait dengan media video berbasis *Powtoon* yaitu “Media video pembelajaran berbasis *Powtoon* ini dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Saya berharap media ini dapat diterapkan lebih lanjut”. Sejalan dengan pengembangan yang dilakukan oleh Irma Sofiasyari dkk dengan hasil kepraktisan guru pada media ajar IPS berbasis video interaktif dengan persentase kepraktisan (88%) dengan kriteria praktis.⁸³

Dengan demikian, berdasarkan hasil kepraktisan oleh guru, maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPAS kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

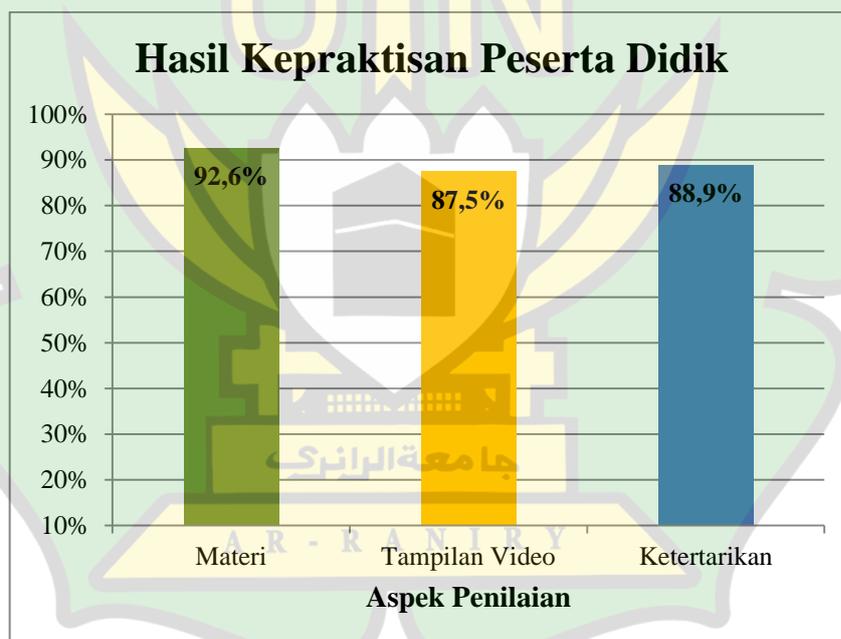
⁸³ Irma Sofiasyari, dkk “Analisis Kepraktisan Pengembangan Media Ajar IPS Berbasis Video Interaktif”, *Jurnal Elementaria Edukasia*, Vol. 6, No. 4(2023): 1789-1798

b. Kepraktisan Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* oleh Peserta Didik

Adapun hasil dari uji kepraktisan yang dilakukan oleh peserta didik kelas V-C MIN 2 Kota Banda Aceh dapat dilihat dalam tabel dan grafik di bawah ini:

Tabel 4. 11 Data Hasil Kepraktisan Peserta Didik

No.	Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kriteria
1.	Materi	92,6%	Sangat Praktis
2.	Tampilan Video	87,5%	Sangat Praktis
3.	Ketertarikan	88,9%	Sangat Praktis
Rata-rata Persentase Total		89,6%	Sangat Praktis



Gambar 4. 5 Grafik Hasil Kepraktisan Peserta Didik

Analisis data yang diperoleh dari uji kepraktisan yang dilakukan oleh 39 orang peserta didik kelas V-C pada **Tabel 4.10** mendapatkan skor 89,6% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Media video berbasis *Powtoon* sangat membantu peserta didik dalam memahami materi ajar dan peserta didik

menjadi lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. Sejalan dengan pengembangan yang dilakukan oleh Audita Alfianti dkk dengan hasil kepraktisan peserta didik pada media pembelajaran IPS berbasis video animasi pada tema indahny keragaman di negeriku dengan persentase kepraktisan (88,9%) dengan kriteria sangat praktis.⁸⁴

Dengan demikian, berdasarkan hasil kepraktisan oleh peserta didik, maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPAS kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Hasil Keseluruhan Penilaian Terhadap Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon*.

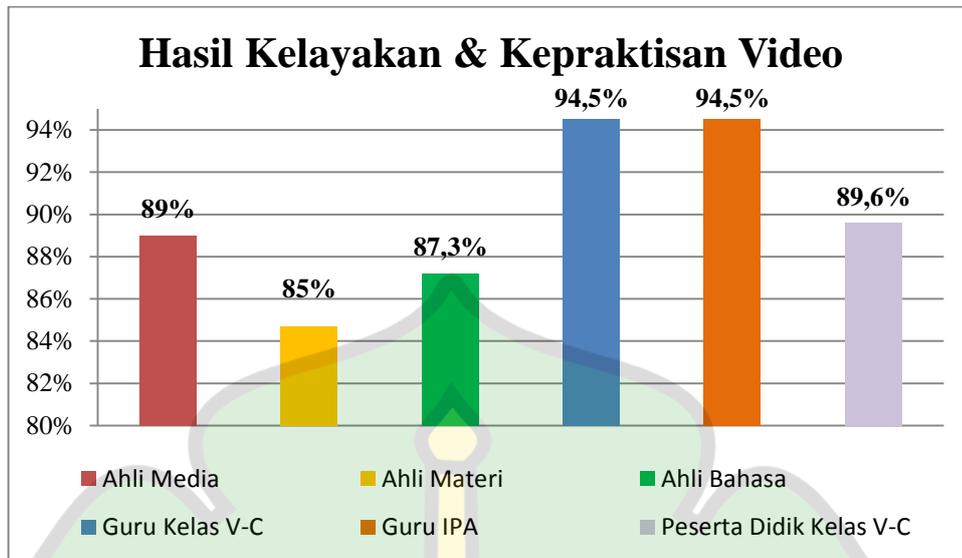
Adapun hasil keseluruhan penilaian terhadap media video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPAS yang dikembangkan oleh peneliti dapat dilihat dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 4. 12 Data Seluruh Persentase Kelayakan Video Pembelajaran

No.	Validator	Persentase (%)	Kriteria
1.	Ahli Media	89%	Sangat Layak
2.	Ahli Materi	85%	Sangat Layak
3.	Ahli Bahasa	87,3%	Sangat Layak
4.	Guru Kelas V-C	94,5%	Sangat Layak
5.	Guru IPA	94,5%	Sangat Layak
6.	Peserta Didik Kelas V-C	89,6%	Sangat Layak
Rata-Rata Skor Total		90%	Sangat Layak

Sumber: Hasil Persentase Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Pembelajaran IPAS MIN 2 Kota Banda Aceh.

⁸⁴ Audita Alfianti dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahny Keragaman Di Negeriku". *Indonesian Journal of Elementary Education*, Vol. 2, No.1 (2020):1-12



Gambar 4. 6 Grafik Hasil Seluruh Kelayakan Video Pembelajaran

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPAS memperoleh kriteria “Sangat Layak” untuk dikembangkan dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Video pembelajaran ini dapat menarik perhatian peserta didik sesuai dengan tujuannya yang memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* pada Pembelajaran IPAS Kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh” dapat disimpulkan bahwa:

1. Desain pada media video berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPAS dengan materi pokok sistem pencernaan pada manusia menggunakan model Alessi & Trollip yang melalui tiga tahapan yaitu tahap perencanaan (*Planning*), tahap desain (*Design*) dan tahap pengembangan (*Development*). Dari pengembangan tersebut kemudian menghasilkan suatu produk yang berupa media video pembelajaran
2. Hasil dari uji kelayakan yang sudah dilakukan terhadap media video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPAS memperoleh hasil uji kelayakan oleh ahli media yaitu 89% dengan kategori “Sangat Layak”, uji kelayakan oleh ahli materi yaitu 85% dengan kategori “Sangat Layak” dan uji kelayakan oleh ahli bahasa yaitu 87,3% dengan kategori “Sangat Layak”.
3. Hasil dari uji kepraktisan yang dilakukan oleh 2 guru di MIN 2 Kota Banda Aceh menunjukkan kriteria “Sangat Praktis” terhadap video pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dengan memperoleh skor dari hasil kepraktisan oleh guru kelas V-C dan guru IPA yaitu 94,5% dengan kategori “Sangat Layak”. Adapun hasil uji kepraktisan oleh peserta

didik menunjukkan kriteria “Sangat Praktis” terhadap video yang dikembangkan dengan memperoleh skor persentase 89,6%.

B. Saran

Berdasarkan dari simpulan diatas maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Media video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPAS ini akan lebih baik jika dikembangkan menjadi media yang lebih interaktif, baik dari segi konsep animasi maupun tampilan media video.
2. Dengan adanya pengembangan media video pembelajaran berbasis *Powtoon* ini diharapkan guru dapat lebih sering menerapkan media dalam proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan video ini, maka perlu dilakukan pengujian keefektifan terhadap video, karena penelitian ini hanya fokus pada pengembangan video saja, namun tidak menilai hasil belajar peserta didik. Maka dari itu diharapkan perlu adanya tahap uji keefektifan video pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adkhar, Bastiar Ismail. (2016). *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool UNNES*, Skripsi. Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Alessi, Stephen M and Stanley R Trollip. (2021). *Multimedia for Learning: Methods and Development* (Allyn & Bacon).
- Alfianti , Audita dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku. *Indonesian Journal of Elementary Education, Vol. 2, No.1:1-12*
- Anam, Syariful dan Lilla Septiliana. (2023). “Penggunaan Media Pembelajaran Autoplay untuk Menunjang Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar”, *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 7 No.3: 1128-1236.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Satuan Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asnawir, dkk. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Astuti, Wijayanti dan Dwi Yunita. (2017). “Pengaruh Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau dari Keaktifan Siswa”, *Jurnal LP3M*, Vol. 3, No.2: 153-160.
- Asyhari, Ardian dan Helda Silvia. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika*, Vol. 5, No. 1:7
- Basyriah, Khusnul dan Dwi Sulisworo. (2018). *Pengembangan Video Animasi Berbasis Powtoon Untuk Model Pembelajaran Flipped Classroom Pada Materi Termodinamika*. Seminar Nasional Edusainstek: FMIPA UNIMUS.
- Benny A.P. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Busyaeri, Akhmad dkk. (2016). “Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon”, *Al-Ibtida: Jurnal Pendidikan MI*, Vol. 3, No.1: 118-130.
- Caesaria, Cut Ayuanda dkk. (2020). “Pengembangan Video Pembelajaran

Animasi 3d Berbasis Software Blender pada Materi Medan Magnet”, *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, Vol. 3 No. 1: 41-57.

Dewi, Fifit Fitria & Sri Lestari Handayani. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *En-Alter Sources* Berbasis Aplikasi *Powtoon* Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Vol.5, No. 4 (2021): 2530-2540.

Dewi, Ika Parma, dkk. (t.t). *Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*. ttp: UNP PRESS.

Djumingin, Sulastriningsih dkk. (2022). *Pengembangan Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia* . Badan Penerbit UNM.

Fitri, Firdayu dan Ardipal. (2021). “Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Kinemaster* pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar” *Jurnal Basicedu*, Vol. 5 No. 6: 6330-6338.

Fitriyani, Nina. (2019). “Pengembangan Media Pembelajaran Audio-visual *Powtoon* Tentang Konsep Diri dalam Bimbingan Kelompok untuk Peserta Didik Sekolah Dasar”, *Jurnal Tunas Bangsa*, Vol. 6 No. 1: 104-114.

Ghaniem, Amalia Fitri dkk. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Jakarta: Kemendikbud.

Hardiyanti dan Wahyu Kurniati Asri. (2017). “Keefektifan Penggunaan Media Video dalam keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 11 Makassar”, *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, Vol. 1 No.2: 123-130.

Hariadi, Sutriyono. (2019). *Best Praticce: Implementasi Media Pembelajaran Berbasis TIK Teks Wawancara Bahasa Berbasis Blended Learning Pada Siswa Kelas VIII*. Probolinggo: Buku-Buku,

Hery dkk, (2018). “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis PMRI Materi Jajargenjang”, *Kreano Jurnal Matematika Kreatid-Inovatif*, Vol. 9 Nomor. 1: 91-102.

Ilahi, L.R dan Desyandri. (2018). “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis *Powtoon* di kelas III Sekolah Dasar”, *Journal of Basic Education Studies*, Vol. 3 No. 2: 1058-1077.

Ismawati, Siska dan Dea Mustika. (2021). Validitas Media Video Berbasis Animasi Dalam Pembelajaran Tematik. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, Vol.1, No. 2: 291-297.

Khoirudin, Agung. (2020). *7 Media Pembelajaran Interaktif* . Sidoarjo: Nizamia

Learning Center.

- Kustandi, Cecep dan Sutipjo. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kustandi, Cecep, dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Prenada Media.
- Mafazah, Hanifatul. (2017). "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video Explainer pada Mata Pelajaran Ekonomi" *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*, Vol. 6 No. 4: 341.
- Muhafid, Ervian Arif dkk. (2023). *Konsep Dasar IPA Lanjut untuk SD/MI*. Padang: Get Press Indonesia
- Norma. (2021). "Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Video Pembelajaran Pada Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19", *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, Vol. 1 No. 2: 101-115.
- Nurdiansyah, Edwin dkk. (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan", *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, Vol. 15 No. 1: 1-8.
- Prastowo, Andi. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press, Yogyakarta
- Prayitno, Wendhie. (2015). *Penerapan Blended Learning dalam Pengembangan Pendidikan dan Pelatihan (Diklat) bagi Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PTK)*. Yogyakarta: LPMP DI Yogyakarta.
- Putri, Dian Puspita Eka, Djumanto dan Suti Mayanti. (2022). "Review: Integrasi Media Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka Belajar di Lingkungan Siswa SMK", *EDUGAMA: Jurnal Kependidikan dan Sosial*, Vol. 8, No. 2: 1-20.
- Rahmawati, Arie. (2022). , "Kelebihan dan Kekurangan Powtoon sebagai Media Pembelajaran", *Lentera Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 1, No.8: 1-8.
- Rendi, dkk. (2022). "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Aplikasi Powtoon pada Materi Radioaktivitas di SMA Kabupaten Seluma" *Amplitudo: Jurnal Ilmu dan Pembelajaran Fisika*, Vol. 1 No. 2: 158-165.
- Silaban, Patri Janson dkk. (2023). *Konsep Dasar IPA untuk SD/MI*. Padang: Get Press Indonesia.
- Siyoto, Sandu dan M. Ali Sodik. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing.

- Sofiasyari, Irma dkk. (2023). Analisis Kepraktisan Pengembangan Media Ajar IPS Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Elementaria Edukasia*, Vol. 6, No. 4(2023): 1789-1798
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulehayanti, dkk. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Suryaman dan Yani Suryanti. (2022). “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon dan Capcut untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II Sekolah Dasar”. *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol. 8 No. 3: 841-850.
- Tifani, Luqyana. (2021). “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon pada Materi Minyak Bumi di SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru”. Skripsi (Riau: UIN SUSKA RIAU)
- Utari, Dwi dan Akhmad Muadin. (2023). “Penaran Pembelajaran Abad-21 di Sekolah Dasar dalam Mencapai Target dan Tujuan Kurikulum Merdeka”, *Al-Ilmi: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 6, No. 1: 116-123.
- Wisada, P. D., dan Sudarma, I. K. (2019). “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter”, *Journal of Education Technology*, Vol. 3, No.3: 140-146.
- Yaumi, Muhammad. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yuanta, Friendha. (2019). “Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar”, *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 1 No. 2: 91-100.

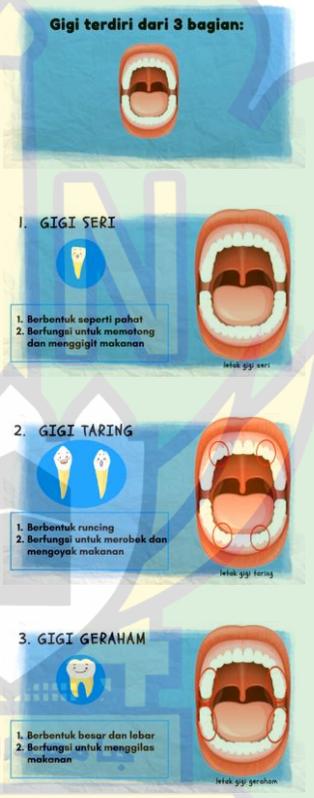
LAMPIRAN

Lampiran 1: Storyboard video pembelajaran berbasis Powtoon

No	Audio		Virtual	Efek	Waktu
	Narasi	Suara			
1.	<p>Opening: Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh. Selamat datang di video pembelajaran IPAS, adapun capaian pembelajaran pada pertemuan hari ini adalah Peserta didik melakukan simulasi dengan menggunakan gambar/bagan/alat/media sederhana tentang sistem organ tubuh manusia (sistem pernafasan/pencernaan/peredaran darah) yang dikaitkan dengan cara menjaga kesehatan organ tubuhnya dengan benar.</p> <p>Kemudian tujuan pembelajaran hari ini adalah yang pertama Di akhir fase pembelajaran Peserta didik dapat mendeskripsikan proses pencernaan pada manusia, yang kedua Di akhir fase pembelajaran Peserta didik dapat menerapkan pola makan dengan menu seimbang dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>Musik: <i>Happy Fresh</i></p> <p>Suara: Presenter</p>		<p><i>Background: Classroom</i></p> <p>Tulisan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Type</i> • <i>Pop</i> <p><i>Character:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Omnis, pose explain</i> • <i>Animasi masuk</i> 	1 menit 20 detik

2.	<p>Sistem pencernaan pada manusia. Selamat pagi anak-anak, bagaimana kabarnya? Hari ini kita akan belajar tentang sistem pencernaan pada manusia, sebelum kita memulai pembelajaran, ibu ingin bertanya.. apakah makanan favorit anak-anak ibu semua? Nasi goreng?, tumis kangkung?, ikan goreng? Sate? atau buah-buahan?</p>	<p>Musik: <i>Happy Fresh</i></p> <p>Suara: Presenter</p>		<p><i>Background: Basic colors, Classroom</i></p> <p><i>Element:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> gambar dari <i>google</i>, animasi masuk <i>pop</i> <i>shapes</i>, animasi masuk <i>pop</i> <p><i>Tulisan:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Pop</i> <p><i>Character:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Omnis, pose hello</i> Animasi masuk <i>right</i> 	38 detik
3.	<p>Tahukah kamu apa yang terjadi pada tubuh setelah kita makan makanan tersebut? Pada saat makanan masuk kedalam mulut, maka terjadilah proses pencernaan. Bagaimanakah proses pencernaan pada manusia? Mari kita simak penjelasannya</p>	<p>Musik: <i>Happy Fresh</i></p> <p>Suara: Presenter</p>		<p><i>Background: classroom</i></p> <p><i>Element:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Props</i>, animasi <i>pop</i> <p><i>Tulisan:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Pop</i> <p><i>Character:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Omnis, pose thinking</i> Animasi masuk <i>Pop</i> 	24 detik

4.	<p>Sistem pencernaan adalah proses yang dilakukan oleh sistem organ pencernaan, untuk mengolah makanan, agar setiap nutrisinya diserap oleh tubuh dan diubah menjadi energi. Adapun organ pencernaan pada manusia yaitu mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar, dan anus</p>	<p>Musik: <i>Happy</i> <i>Fresh</i></p> <p>Suara: Presenter</p>		<p><i>Background: classroom, basic colors</i></p> <p><i>Element:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Gambar dari google, animasi <i>fade</i> • <i>Shapes</i>, animasi <i>down</i> • <i>Shapes solid</i>, animasi <i>pop</i> <p><i>Tulisan:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Type</i> • <i>Fade</i> <p><i>Character:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Omnis, pose explaining</i> • <i>Animasi masuk up</i> 	33 detik
5.	<p>Yang pertama, mulut. Di dalam mulut terdapat berbagai alat yang membantu dalam proses pencernaan. Makanan yang di dalam mulut akan dikunyah menjadi bagian yang kecil sehingga akan memudahkan proses penyerapan nutrisi. Di dalam rongga mulut terdapat gigi, lidah dan air liur yang membantu dalam proses pencernaan</p>	<p>Musik: <i>Happy</i> <i>Fresh</i></p> <p>Suara: - R Presenter</p>		<p><i>Background: Basic colors</i></p> <p><i>Element:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Gambar dari <i>google</i>, animasi <i>pop</i> • <i>Shapes solid</i>, animasi <i>fade enter effect</i> • Video dari <i>powtoon</i>, animasi <i>enter effect</i> 	30 detik

				Tulisan <ul style="list-style-type: none"> • <i>Pop</i> 	
6.	Gigi terdiri dari 3 bagian. Yang pertama ada gigi seri, Berbentuk seperti pahat, Berfungsi untuk memotong dan menggigit makanan. Yang kedua adalah gigi taring, Berbentuk runcing Berfungsi untuk merobek dan mengoyak makanan. Dan yang ketiga ada gigi geraham, Berbentuk besar dan lebar Berfungsi untuk menggilas makanan	Musik: <i>Happy Fresh</i> Suara: Presenter	 <p>Gigi terdiri dari 3 bagian:</p> <p>1. GIGI SERI 1. Berbentuk seperti pahat 2. Berfungsi untuk memotong dan menggigit makanan letak gigi seri</p> <p>2. GIGI TARING 1. Berbentuk runcing 2. Berfungsi untuk merobek dan mengoyak makanan letak gigi taring</p> <p>3. GIGI GERAHAM 1. Berbentuk besar dan lebar 2. Berfungsi untuk menggilas makanan letak gigi geraham</p>	<i>Background: Classroom</i> <i>Element:</i> <ul style="list-style-type: none"> • Gambar dari <i>google</i>, animasi <i>pop & fade</i> • <i>Shapes circle</i>, animasi <i>no hand</i> Tulisan <ul style="list-style-type: none"> • <i>Pop</i> • <i>Fade</i> 	38 detik
7.	Lidah, Lidah adalah organ yang tersusun dari otot yang memiliki fungsi sebagai pengaduk makanan dan juga sebagai alat perasa makanan yaitu rasa manis, pahit, asam dan asin. Kelenjar ludah, Kelenjar ludah	Musik: <i>Happy Fresh</i> Suara:	 <p>LIDAH Lidah adalah organ yang tersusun dari otot yang memiliki fungsi sebagai pengaduk makanan dan juga sebagai alat perasa makanan yaitu rasa manis, pahit, asam dan asin</p>	<i>Background: Classroom</i> <i>Element:</i> <ul style="list-style-type: none"> • Gambar dari <i>google</i>, animasi <i>no hand</i> 	47 detik

	<p>memiliki fungsi untuk menghasilkan air liur yang digunakan dalam proses pencernaan serta untuk melembabkan rongga mulut. Setelah makanan dikunyah oleh gigi, air liur berperan dalam membantu proses penghancuran makanan agar makanan menjadi lebih lunak dan mudah untuk ditelan</p>	<p>Presenter</p>		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Shapes solid</i>, animasi <i>no hand</i> • Video dari <i>powtoon</i>, animasi <i>pop</i> <p>Tulisan</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Fade</i> • <i>Rise</i> 	
8.	<p>Setelah dikunyah, makanan kemudian ditelan dan masuk kedalam kerongkongan. Kerongkongan adalah saluran yang menghubungkan antara rongga mulut dengan lambung. Makanan dapat terdorong ke lambung karena adanya gerakan dari kerongkongan yang disebut dengan gerakan peristaltik. Gerakan peristaltik adalah gerakan otot yang terjadi secara berulang di dinding saluran pencernaan untuk membantu mendorong makanan dari mulut hingga ke anus. Gerakan peristaltik ini penting dalam proses pencernaan karena juga membantu menghancurkan makanan dan mempermudah penyerapan nutrisi di dalam tubuh.</p>	<p>Musik: <i>Happy Fresh</i></p> <p>Suara: Presenter</p>		<p><i>Background: Basic colors</i></p> <p><i>Element:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Gambar dari <i>google</i>, animasi <i>fade</i> • <i>Props</i>, animasi <i>pop & fade</i> • Video dari <i>youtube</i> <p>Tulisan</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Pop</i> • <i>Slide</i> • <i>Wave</i> 	1 menit 2 detik

9.	Setelah melewati kerongkongan, akhirnya makanan sampai dilambung. Lambung terletak pada bagian perut tepat di bawah dada kita. Tugasnya menghancurkan makanan yang kita makan. Di dalam lambung ada enzim yang menghancurkan karbohidrat, protein, dan lemak yang ada di dalam makanan. Ada juga asam lambung yang dapat membunuh kuman dan bakteri yang ikut di dalam makanan	Musik: <i>Happy Fresh</i> Suara: Presenter	 	<i>Background: Basic colors</i> <i>Element:</i> <ul style="list-style-type: none"> • Gambar dari <i>google</i>, animasi <i>no hand</i> • <i>Props</i>, animasi <i>pop & fade</i> • <i>Shapes</i>, animasi <i>down</i> Tulisan <ul style="list-style-type: none"> • <i>Wave</i> • <i>Rise</i> • <i>Down</i> 	39 detik
10.	Setelah dihancurkan makanan akan berbentuk bubur atau pasta. Kemudian bubur makanan masuk ke dalam usus halus. Di dalam usus halus tempat terjadinya proses penyerapan sari-sari makanan yang telah dihaluskan di lambung. Makanan akan melewati 3 bagian usus halus. Yaitu usus 12 jari (duodenum), jejunum, dan ileum	Musik: <i>Happy Fresh</i> Suara: Presenter	 	<i>Background: Basic colors</i> <i>Element:</i> <ul style="list-style-type: none"> • Gambar dari <i>google</i>, animasi <i>pop</i> • <i>Shapes solid</i>, animasi <i>pop & fade</i> • <i>Props</i>, animasi <i>down</i> Tulisan <ul style="list-style-type: none"> • <i>Wave</i> • <i>Rise</i> 	49 detik
11.	Usus terdiri dari 3 bagian Yaitu usus 12 jari (duodenum), usus kosong (jejunum), dan usus penyerapan (ileum). Usus 12 jari berfungsi sebagai tempat pencernaan makanan serta penyerapan zat gizi yang	Musik: <i>Happy Fresh</i> Suara:		<i>Background: Classroom</i> <i>Element:</i> <ul style="list-style-type: none"> • Gambar dari <i>google</i>, animasi <i>pop</i> 	32 detik

	<p>dibutuhkan oleh tubuh. Usus 12 jari terletak di antara usus dua belas jari (duodenum) dan ileum. berfungsi untuk menyerap gula, asam amino, dan asam lemak. Usus penyerapan berfungsi untuk menyerap nutrisi makanan sebelum dibawa menuju usus besar</p>	<p>Presenter</p>		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Shapes circle, animasi no hand</i> <p>Tulisan</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Wave</i> • <i>Rise</i> 	
12.	<p>Sisa makanan yang tidak diserap oleh usus halus akan menuju ke usus besar Zat sisa tersebut didorong dengan Gerakan peristaltik . Sebagian besar air akan diserap sehingga yang tersisa hanyalah ampas atau sisa makanan yang tidak dapat diolah lagi Ampas makanan ini disebut tinja atau feses tinja atau feses tersebut akan dibawa menuju anus, yaitu pintu terakhir dari sistem pencernaan manusia</p>	<p>Musik: <i>Happy Fresh</i></p> <p>Suara: Presenter</p>		<p><i>Background: Basic colors</i></p> <p><i>Element:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Gambar dari <i>google</i>, animasi <i>left</i> • <i>Shapes solid</i>, animasi <i>fade</i> • <i>Props</i>, animasi <i>fade</i> <p><i>Character:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Omnis, pose happy</i>, animasi <i>fade</i> 	38 detik
13.	<p>Setelah mempelajari proses pencernaan pada manusia, sekarang kita akan membahas tentang gangguan pada sistem pencernaan</p>	<p>Musik: <i>Happy Fresh</i></p>		<p><i>Background: Classroom</i></p> <p><i>Element:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Shapes solid</i>, animasi <i>no hand</i> 	14 detik

		Suara: Presenter		Tulisan • Type <i>Character:</i> • Omnis, pose explaining, animasi up	
14.	Diare, diare adalah gangguan pencernaan yang ditandai dengan peningkatan buang air besar (BAB) lebih dari tiga kali dalam sehari. Gangguan ini bisa disebabkan karenaa banyak hal, seperti infeksi virus atau bakteri dan adanya perubahan pola makan. Gejala yang muncul saat seseorang mengalami diare antara lain, kram perut, kembung, dan mual. Cara mengatasi diare adalah dengan mengonsumsi lebih banyak cairan, makan makanan mengandung serat, dan mengonsumsi obat antidiare	Musik: <i>Happy Fresh</i> Suara: Presenter	 <p>DIARE Diare adalah gangguan pencernaan yang ditandai dengan peningkatan buang air besar (BAB) lebih dari tiga kali dalam sehari.</p> <p>DIARE</p> <p>DIARE mual kram kembung</p> <p>cara mencegah diare perbanyak cairan makan makanan sehat minum obat anti-diare</p>	<i>Background: Classroom</i> <i>Element:</i> • Shapes solid, animasi fade & pop • Gambar dari google, animasi fade & pop Tulisan • Pop • Appear	1 menit 6 detik

15.	<p>Maag, maag memiliki nama lain tukak lambung. Gangguan pencernaan ini terjadi karena adanya luka di bagian lambung dan usus dua belas jari. Penyebab gangguan ini bisa jadi karena infeksi bakteri, efek samping obat-obatan, ataupun karena mengonsumsi makanan tertentu seperti makanan yang pedas. Gejala yang muncul saat seseorang mengalami maag antara lain kembung, mual, pegal-pegal di punggung, muntah, dan kurang selera makan. Cara mengatasi maag adalah dengan minum obat maag, hindari makanan pedas dan berlemak, dan banyak minum air putih.</p>	<p>Musik: <i>Happy Fresh</i></p> <p>Suara: Presenter</p>	 <p>The infographic for MAAG is divided into four sections. The first section, titled 'MAAG', explains that it has other names like 'tukak lambung' and is caused by bacteria, medication side effects, or spicy food. The second section, also titled 'MAAG', shows a person with symptoms: mual (nausea), muntah (vomiting), kembung (bloating), and pegal-pegal di punggung (back pain). The third section, titled 'MAAG', lists symptoms: mual, muntah, kembung, pegal-pegal di punggung, and tidak selera makan (loss of appetite). The fourth section, titled 'cara mengatasi maag' (ways to overcome stomach issues), lists: minum obat maag (take stomach medicine), hindari makanan pedas dan berlemak (avoid spicy and fatty food), and banyak minum air putih (drink plenty of white water).</p>	<p><i>Background: Classroom</i></p> <p><i>Element:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Shapes solid, animasi fade & pop</i> • <i>Gambar dari google, animasi fade & pop</i> <p><i>Tulisan</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Pop</i> • <i>Appear</i> 	1 menit 3 detik
16.	<p>Sembelit adalah gangguan pencernaan karena adanya perubahan frekuensi BAB yang lebih jarang dan disertai kesulitan BAB. Hal ini bisa terjadi karena menurunnya pergerakan usus dalam proses pencernaan. Penyebab umum sembelit antara lain, kurang minum, kurang serat, tidak membiasakan BAB setiap hari, dan sebagainya. Cara mengatasi sembelit adalah dengan minum lebih banyak air, lebih banyak olahraga, makan makanan</p>	<p>Musik: <i>Happy Fresh</i></p> <p>Suara: Presenter</p>	 <p>The infographic for SEMBELIT is divided into two sections. The first section, titled 'SEMBELIT', explains that it is a digestive disorder due to changes in bowel frequency (more frequent) and difficulty with bowel movements. It can occur due to decreased intestinal movement. Common causes include less drinking, less fiber, not making a daily habit of bowel movements, and so on. The second section, also titled 'SEMBELIT', lists causes: kurang serat (low fiber), kurang minum (less drinking), and tidak membiasakan BAB setiap harinya (not making a daily habit of bowel movements).</p>	<p><i>Background: Classroom</i></p> <p><i>Element:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Shapes solid, animasi fade & pop</i> • <i>Gambar dari google, animasi fade & pop</i> <p><i>Tulisan</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Pop</i> 	36 detik

	berserat.		 <p>perbanyak cairan rajin olahraga makan makanan mengandung serat</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Appear</i> 	
17.	Nah anak anak sekalian, seperti yang sudah dijelaskan, salah satu cara agar terhindar dari gangguan pencernaan tersebut adalah menerapkan pola makan yang sehat dan teratur Bagaimanakah pola makan dan makanan minuman yang sehat dan seimbang? Berikut penjelasannya	<p>Musik: <i>Happy Fresh</i></p> <p>Suara: Presenter</p>		<p><i>Background: Classroom, gambar dari google</i></p> <p><i>Element:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Shapes solid, animasi fade</i> <p>Tulisan</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Wave</i> <p><i>Character:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Omnis, pose explaining, animasi right</i> 	27 detik
18.	Buah, terdapat banyak jenis buah yang baik untuk kesehatan tubuh kita, seperti buah mangga, buah nanas, dan pisang. Namun, kita tetap harus memilih buah yang baik dan bebas dari pestisida. Hindari juga buah kaleng yang mengandung pemanis buatan dan pengawet	<p>Musik: <i>Happy Fresh</i></p> <p>Suara: Presenter</p>		<p><i>Background: gambar dari google</i></p> <p><i>Element:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Gambar dari google, animasi pop</i> • <i>Shapes, animasi pop</i> • <i>Props, animasi pop</i> <p>Tulisan</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Pop</i> 	26 detik

19.	Sayuran, Sayuran bisa dikonsumsi dengan berbagai macam olahan, seperti direbus atau ditumis. Sayuran sangat baik untuk memenuhi nutrisi tubuh karena mengandung banyak serat dan vitamin.	Musik: <i>Happy Fresh</i> Suara: Presenter		<i>Background:</i> gambar dari google <i>Element:</i> <ul style="list-style-type: none"> • Gambar dari google, animasi pop • Shapes, animasi pop Tulisan <ul style="list-style-type: none"> • Pop 	21 detik
20.	Makanan/minuman kaya kalsium, kebutuhan kalsium tubuh bisa didapatkan dari susu. Selain itu, kita juga bisa mengonsumsi olahan susu lainnya seperti keju ataupun yogurt	Musik: <i>Happy Fresh</i> Suara: Presenter		<i>Background:</i> gambar dari google <i>Element:</i> <ul style="list-style-type: none"> • Gambar dari google, animasi pop • Shapes, animasi pop • Props, animasi pop Tulisan <ul style="list-style-type: none"> • Pop 	19 detik
21.	Daging, daging juga sehat karena menyediakan protein bagi tubuh. Kita bisa memakan daging ayam, ikan ataupun daging sapi yang diolah menjadi masakan yang enak	Musik: <i>Happy Fresh</i> Suara: Presenter		<i>Background:</i> gambar dari google <i>Element:</i> <ul style="list-style-type: none"> • Gambar dari google, animasi pop 	19 detik

			<ul style="list-style-type: none"> • <i>Shapes</i>, animasi <i>pop</i> & <i>no hand</i> • <i>Props</i>, animasi <i>pop</i> <p>Tulisan</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Pop</i> 		
22.	Selain menjaga pola makan yang sehat, kita juga harus rajin minum air putih dan rajin berolahraga agar tubuh kita menjadi semakin kuat dan terhindar dari berbagai macam penyakit.	<p>Musik: <i>Happy Fresh</i></p> <p>Suara: Presenter</p>		<p><i>Background: park</i></p> <p><i>Element:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Props</i> <p><i>Character:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Omnis, pose crunches, stretching, running, animasi pop</i> 	16 detik
23.	Soal kuis	<p>Musik: <i>Happy Fresh</i></p>		<p><i>Background: Classroom</i></p> <p><i>Element:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Gambar dari <i>google</i>, animasi <i>fade</i> & <i>pop</i> • <i>Shapes solid</i>, animasi <i>fade</i> & <i>pop</i> • <i>Props</i>, animasi <i>pop</i> <p>Tulisan</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Fade</i> • <i>Pop</i> <p><i>Character:</i></p>	40 detik

Lampiran 2 : Surat Keputusan Skripsi



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
 Nomor : B-12575/Un.08/FTK/KP.07.6/12/2023

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
DENGAN RAHMAT TUHAN TANG MAHA ESA

- Menimbang** :
- Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing skripsi;
 - Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing skripsi Mahasiswa;
 - Bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Mengingat** :
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
 - Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
 - Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
 - Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 - Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama Nomor 14 tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengakatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
 - Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan institusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 - Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- MEMUTUSKAN**
- Menetapkan** : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa
- KESATU** : Menunjuk Saudara :
- Misbahul Jannah, M. Pd, Ph. D**
- Untuk Membimbing
- Nama : Vania Ayunda Alfara
 Nim : 190209113
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Pembelajaran IPAS Kelas V MIN 2 Banda Aceh
- KEDUA** : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;
- KETIGA** : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-25.04.2.423925/2023 Tanggal 30 November 2022 Tahun Anggaran 2023;
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;
- KELIMA** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
 Pada Tanggal : 8 Desember 2023
 Dekan


 Sakri Juluk

Tembusan

- Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Direktur Perguruan Tinggi Agama Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh;
- Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
- Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Yang bersangkutan;
- Arsip.



Lampiran 3: Surat Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
 Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-3787/Un.08/FTK.1/TL.00/5/2024
 Lamp : -
 Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
 Kepala MIN 2 Kota Banda Aceh
 Assalamu'alaikum Wr.Wb.
 Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **Vania Ayunda Alfara / 190209113**
 Semester/jurusan : X / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Alamat sekarang : Kajhu

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Pembelajaran IPAS kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 13 Mei 2024
 an. Dekan
 Wakil Dekan Bidang Akademik dan
 Kelembagaan,



Berlaku sampai : 14 Juni 2024

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

AR - RANIRY

Lampiran 4: Surat Telah Melakukan Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDA ACEH
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 KOTA BANDA ACEH**

JL. TWK.HASYIM BANTA MUDA NO.19 Telp.(0651)35521
Email: min_merduati@gmail.com BANDA ACEH KODE POS : 23123

NSM 1 1 1 1 1 1 1 7 1 0 0 0 4

Nomor: B-126 /Mi.01.07.2/Kp.02.3/05/2024

Lamp. : -

Hal : Terlah Melaksanakan Penelitian

Kepada Yth.
**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Ar-Raniry**
Di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Sehubungan dengan surat Penelitian Ilmiah Mahasiswa dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN-Raniry dengan nomor B-3787/Un.08/FTK.1/TL.00/5/2024 tanggal 13 Mei 2024, dengan ini kami menerangkan bahwa :

Nama : Vania Ayunda Alfara
NIM : 190209113
Prodi : S-1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Benar yang Namanya tersebut diatas, telah melakukan Penelitian/ Pengumpulan data-data yang dibutuhkan dalam rangka memenuhi syarat bahan penelitian **Skripsi** dengan judul "*Pengembangan Media Vidio Pembelajaran Berbasis Powtoon pad Pembelajaran IPAS Kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh*" Pada Bulan Mei 2024 di MIN 2 Kota Banda Aceh.

Demikianlah surat Keterangan telah melakukan penelitian ini kami buat, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih

Banda Aceh, 25 Mei 2024



Tembusan :
1. Ka.KanKemenag Kota Banda Aceh
2. Arsip

AR - RANIRY

Lampiran 5: Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MEDIA

Judul : Pengembangan Media Video pembelajaran Berbasis *Powtoon* pada Pembelajaran IPAS Kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh

Penyusun : Vania Ayunda Alfara

Pembimbing : Misbahul Jannah, M. Pd, Ph. D

Instansi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh/Fakultas tarbiyah dan Keguruan/Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat,

Dalam rangka menyelesaikan pendidikan Strata-I (S1) pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Ar-Raniry, penulis melaksanakan penelitian sebagai salah satu bentuk tugas akhir yang berjudul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* pada Pembelajaran IPAS kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh".

Lembar angket validasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait dengan kevalidan media video yang sedang dikembangkan berdasarkan komponen yang terlampir. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media video yang penulis kembangkan. Penulis menyampaikan banyak terima kasih atas perhatian dan ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket yang diajukan.

Hormat saya,



AR - RANIRY Vania Ayunda Alfara

	pada tampilan media	
	Kualitas gambar jelas dan mudah dilihat	
	Animasi yang terdapat pada video sesuai dengan materi	
Penggunaan video	Penggunaan video sangat praktis dan membantu peserta didik dalam pembelajaran	1, 11
	Video dapat diakses dimana saja	

E. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Tampilan Video	1. Kesesuaian layout pada tampilan media					✓
		2. Penggunaan background yang menarik					✓
		3. Keefektifan kalimat yang digunakan					✓
		4. Kebakuan bahasa/kata yang digunakan					✓
		5. Kesesuaian pemilihan huruf dan warna teks					✓
		6. Pemilihan gambar dan animasi yang menarik					✓
		7. Kesesuaian musik pengiring dan narasi pada tampilan media					✓
		8. Kualitas gambar jelas dan mudah dilihat					✓
		9. Animasi yang terdapat pada video sesuai dengan materi					✓
2	Penggunaan video	10. Penggunaan video sangat praktis dan membantu peserta didik dalam pembelajaran					✓
		11. Video dapat diakses dimana saja					✓

A R - R A N I R Y

SARAN/KOMENTAR :

Media sudah layak untuk digunakan

KESIMPULAN :

Berdasarkan angket uji ahli materi diatas menyatakan bahwa*):

1. Media video pembelajaran berbasis *powtoon* layak digunakan tanpa revisi
2. Media video pembelajaran berbasis *powtoon* layak digunakan dengan dilakukan revisi terlebih dahulu
3. Media video pembelajaran berbasis *powtoon* tidak layak untuk digunakan

*) lingkari salah satu

Banda Aceh

Validator

Azmi Hasan Lubis

NIP. 199306292020121016

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MEDIA

Judul : Pengembangan Media Video pembelajaran Berbasis *Powtoon* pada Pembelajaran IPAS Kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh

Penyusun : Vania Ayunda Alfara

Pembimbing : Misbahul Jannah, M. Pd, Ph. D

Instansi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh/Fakultas tarbiyah dan Keguruan/Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat,

Dalam rangka menyelesaikan pendidikan Strata-1 (S1) pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Ar-Raniry, penulis melaksanakan penelitian sebagai salah satu bentuk tugas akhir yang berjudul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* pada Pembelajaran IPAS kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh".

Lembar angket validasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait dengan kevalidan media video yang sedang dikembangkan berdasarkan komponen yang terlampir. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media video yang penulis kembangkan. Penulis menyampaikan banyak terima kasih atas perhatian dan ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket yang diajukan.

Hormat saya,


Vania Ayunda Alfara

	Kualitas gambar jelas dan mudah dilihat	
	Animasi yang terdapat pada video sesuai dengan materi	
c. Penggunaan video	Penggunaan video sangat praktis dan membantu peserta didik dalam pembelajaran	1, 11
	Video dapat diakses dimana saja	

E. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Tampilan Video	1. Kesesuaian layout pada tampilan media			✓		
		2. Penggunaan background yang menarik				✓	
		3. Keefektifan kalimat yang digunakan				✓	
		4. Kebakuan bahasa/kata yang digunakan				✓	
		5. Kesesuaian pemilihan huruf dan warna teks					✓
		6. Pemilihan gambar dan animasi yang menarik			✓		
		7. Kesesuaian musik pengiring dan narasi pada tampilan media				✓	
		8. Kualitas gambar jelas dan mudah dilihat					✓
		9. Animasi yang terdapat pada video sesuai dengan materi			✓		
2	Penggunaan video	10. Penggunaan video sangat praktis dan membantu peserta didik dalam pembelajaran				✓	
		11. Video dapat diakses dimana saja				✓	

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

SARAN/KOMENTAR :

Konsep animasi perlu di explore & dipelajari lagi:

KESIMPULAN :

Berdasarkan angket uji ahli media diatas menyatakan bahwa*):

1. Media video pembelajaran berbasis *powtoon* layak digunakan tanpa revisi
2. Media video pembelajaran berbasis *powtoon* layak digunakan dengan dilakukan revisi terlebih dahulu
3. Media video pembelajaran berbasis *powtoon* tidak layak untuk digunakan

*) lingkari salah satu

Validator,


Fatmahan, M.Pd

NIP. 1986 06 15 201903 2000

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MEDIA

Judul : Pengembangan Media Video pembelajaran Berbasis *Powtoon* pada Pembelajaran IPAS Kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh

Penyusun : Vania Ayunda Alfara

Pembimbing : Misbahul Jannah, M. Pd, Ph. D

Instansi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh/Fakultas tarbiyah dan Keguruan/Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat,

Dalam rangka menyelesaikan pendidikan Strata-I (S1) pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Ar-Raniry, penulis melaksanakan penelitian sebagai salah satu bentuk tugas akhir yang berjudul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* pada Pembelajaran IPAS kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh".

Lembar angket validasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait dengan kevalidan media video yang sedang dikembangkan berdasarkan komponen yang terlampir. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media video yang penulis kembangkan. Penulis menyampaikan banyak terima kasih atas perhatian dan ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket yang diajukan.

Hormat saya,



Vania Ayunda Alfara

جامعة الرانيري
AR - RANIRY

	pada tampilan media	
	Kualitas gambar jelas dan mudah dilihat	
	Animasi yang terdapat pada video sesuai dengan materi	
Penggunaan video	Penggunaan video sangat praktis dan membantu peserta didik dalam pembelajaran	10, 11
	Video dapat diakses dimana saja	

E. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Tampilan Video	1. Kesesuaian layout pada tampilan media					✓
		2. Penggunaan background yang menarik					✓
		3. Keefektifan kalimat yang digunakan					✓
		4. Kebakuan bahasa/kata yang digunakan					✓
		5. Kesesuaian pemilihan huruf dan warna teks					✓
		6. Pemilihan gambar dan animasi yang menarik					✓
		7. Kesesuaian musik pengiring dan narasi pada tampilan media					✓
		8. Kualitas gambar jelas dan mudah dilihat					✓
		9. Animasi yang terdapat pada video sesuai dengan materi					✓
2	Penggunaan video	10. Penggunaan video sangat praktis dan membantu peserta didik dalam pembelajaran					✓
		11. Video dapat diakses dimana saja					✓

AR - RANIRY

SARAN/KOMENTAR :

.....

.....

.....

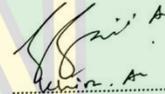
KESIMPULAN :

Berdasarkan angket uji ahli materi diatas menyatakan bahwa*):

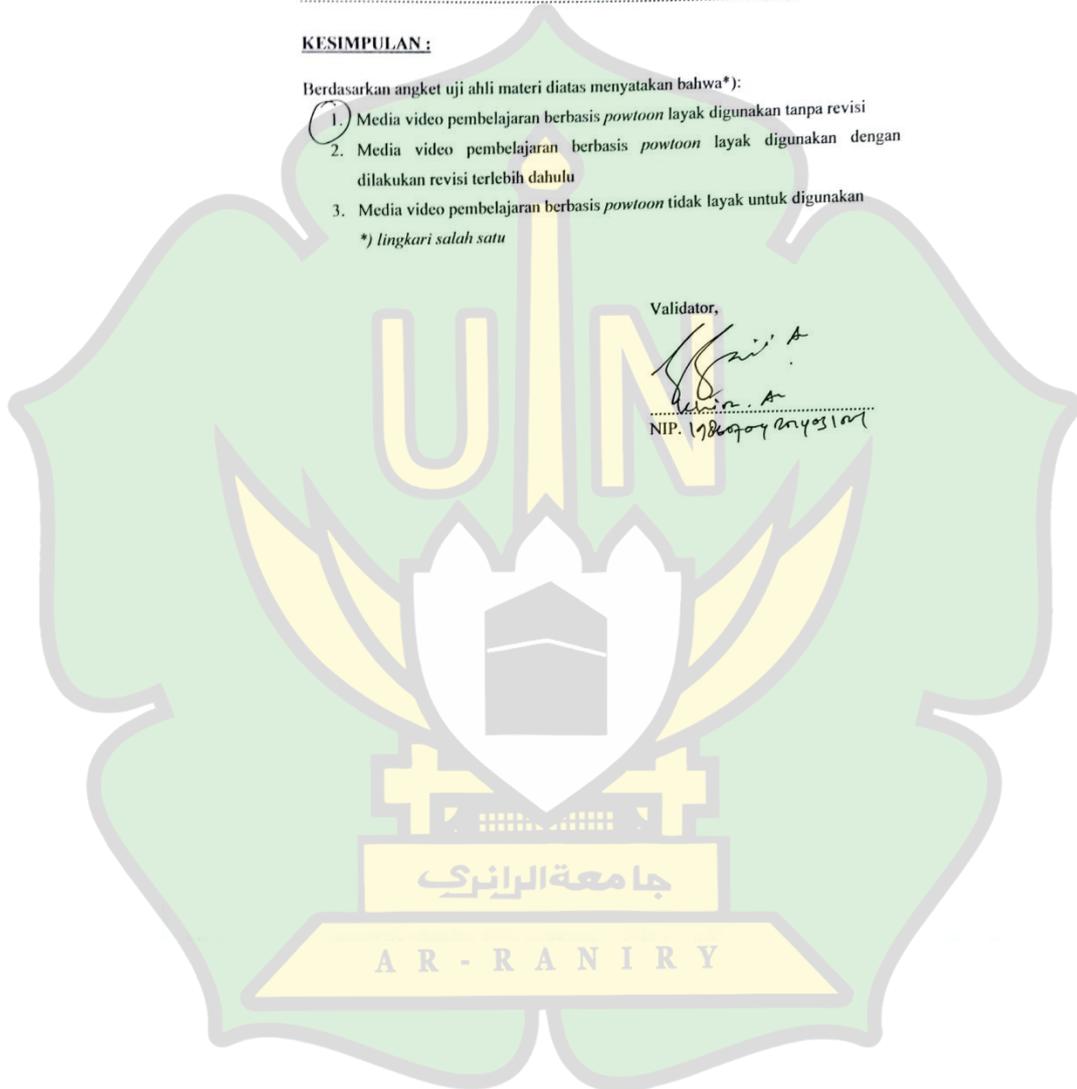
1. Media video pembelajaran berbasis *powtoon* layak digunakan tanpa revisi
2. Media video pembelajaran berbasis *powtoon* layak digunakan dengan dilakukan revisi terlebih dahulu
3. Media video pembelajaran berbasis *powtoon* tidak layak untuk digunakan

*) lingkari salah satu

Validator,



NIP. 198009019403101



Lampiran 6: Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MATERI

Judul : Pengembangan Media Video pembelajaran Berbasis *Powtoon* pada Pembelajaran IPAS Kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh

Penyusun : Vania Ayunda Alfara

Pembimbing : Misbahul Jannah, M. Pd, Ph. D

Instansi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh/Fakultas tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat,

Dalam rangka menyelesaikan pendidikan Strata-I (S1) pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Ar-Raniry, penulis melaksanakan penelitian sebagai salah satu bentuk tugas akhir yang berjudul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* pada Pembelajaran IPAS kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh".

Lembar angket validasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait dengan kevalidan media video yang sedang dikembangkan berdasarkan komponen yang terlampir. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media video yang penulis kembangkan. Penulis menyampaikan banyak terima kasih atas perhatian dan ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket yang diajukan.

Hormat saya,


Vania Ayunda Alfara

جامعة الرانيري
AR - RANIRY

	oleh peserta didik	
	Penyampaian narasi yang jelas	
c. Penyajian	Kesesuaian contoh gambar dengan materi pembelajaran	9, 10, 11
	Kesesuaian animasi dengan materi pembelajaran	
	Video dilengkapi dengan contoh soal yang sesuai dengan materi pembelajaran	

E. Instrumen Penelitian

No	Indikator	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kelayakan Isi Materi	1. Kesesuaian materi dengan topik				✓	
		2. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
		3. Kesesuaian urutan penyajian materi pembelajaran				✓	
		4. Penggunaan ilustrasi yang menarik				✓	
2	Kelayakan Bahasa	5. Kebakuan bahasa/kata yang digunakan				✓	
		6. Keefektifan kalimat yang digunakan				✓	
		7. Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik				✓	
		8. Penyampaian narasi yang jelas				✓	
3	Penyajian	9. Kesesuaian contoh gambar dengan materi pembelajaran				✓	
		10. Kesesuaian animasi dengan materi pembelajaran				✓	
		11. Video dilengkapi dengan contoh soal yang sesuai dengan materi pembelajaran				✓	

جامعة الرانيري

AR-RANIRY

SARAN/KOMENTAR :

Rdn basian u suara doble harus &
kunas sales saw, sesuaikan tujuan &
lri video -

KESIMPULAN :

Berdasarkan angket uji ahli materi diatas menyatakan bahwa*):

1. Media video pembelajaran berbasis *powtoon* layak digunakan tanpa revisi
 - (2) Media video pembelajaran berbasis *powtoon* layak digunakan dengan dilakukan revisi terlebih dahulu
 3. Media video pembelajaran berbasis *powtoon* tidak layak untuk digunakan
- *) lingkari salah satu

Validator,


Wati Ovitama, M.Pd
NIP. 198110182007102003

جامعة الرانيري

AR-RANIRY

LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MATERI

Judul : Pengembangan Media Video pembelajaran Berbasis *Powtoon* pada Pembelajaran IPAS Kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh
Penyusun : Vania Ayunda Alfara
Pembimbing : Misbahul Jannah, M. Pd, Ph. D
Instansi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh/Fakultas tarbiyah dan Keguruan/Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat,

Dalam rangka menyelesaikan pendidikan Strata-I (S1) pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Ar-Raniry, penulis melaksanakan penelitian sebagai salah satu bentuk tugas akhir yang berjudul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* pada Pembelajaran IPAS kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh".

Lembar angket validasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait dengan kevalidan media video yang sedang dikembangkan berdasarkan komponen yang terlampir. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media video yang penulis kembangkan. Penulis menyampaikan banyak terima kasih atas perhatian dan ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket yang diajukan.

Hormat saya,

جامعة الرانيري

Vania Ayunda Alfara

A R - R A N I R Y

	oleh peserta didik	
	Penyampaian narasi yang jelas	
c. Penyajian	Kesesuaian contoh gambar dengan materi pembelajaran	9, 10, 11
	Kesesuaian animasi dengan materi pembelajaran	
	Video dilengkapi dengan contoh soal yang sesuai dengan materi pembelajaran	

E. Instrumen Penelitian

No	Indikator	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kelayakan Isi Materi	1. Kesesuaian materi dengan topik				✓	
		2. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
		3. Kesesuaian urutan penyajian materi pembelajaran					✓
		4. Penggunaan ilustrasi yang menarik					✓
2	Kelayakan Bahasa	5. Kebakuan bahasa/kata yang digunakan				✓	
		6. Keefektifan kalimat yang digunakan			✓		
		7. Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik				✓	
		8. Penyampaian narasi yang jelas				✓	
3	Penyajian	9. Kesesuaian contoh gambar dengan materi pembelajaran					✓
		10. Kesesuaian animasi dengan materi pembelajaran				✓	
		11. Video dilengkapi dengan contoh soal yang sesuai dengan materi pembelajaran				✓	

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

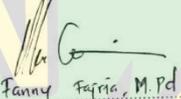
SARAN/KOMENTAR :**KESIMPULAN :**

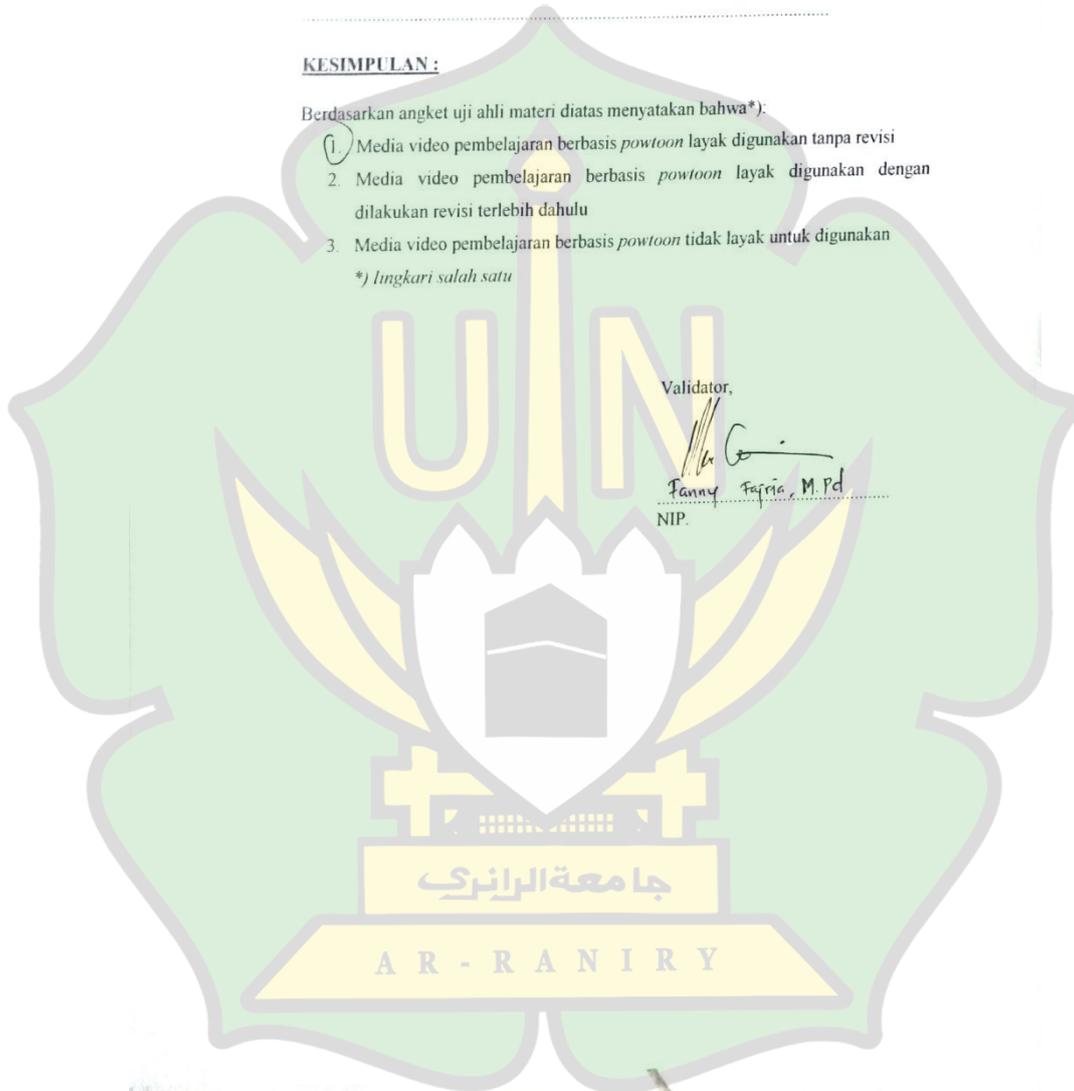
Berdasarkan angket uji ahli materi diatas menyatakan bahwa*):

1. Media video pembelajaran berbasis *powtoon* layak digunakan tanpa revisi
2. Media video pembelajaran berbasis *powtoon* layak digunakan dengan dilakukan revisi terlebih dahulu
3. Media video pembelajaran berbasis *powtoon* tidak layak untuk digunakan

*) lingkari salah satu

Validator,


Fanny Fajria, M.Pd
NIP.



LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MATERI

Judul : Pengembangan Media Video pembelajaran Berbasis *Powtoon* pada Pembelajaran IPAS Kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh
Penyusun : Vania Ayunda Alfara
Pembimbing : Misbahul Jannah, M. Pd, Ph. D
Instansi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh/Fakultas tarbiyah dan Keguruan/Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat,

Dalam rangka menyelesaikan pendidikan Strata-I (S1) pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Ar-Raniry, penulis melaksanakan penelitian sebagai salah satu bentuk tugas akhir yang berjudul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* pada Pembelajaran IPAS kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh".

Lembar angket validasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait dengan kevalidan media video yang sedang dikembangkan berdasarkan komponen yang terlampir. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media video yang penulis kembangkan. Penulis menyampaikan banyak terima kasih atas perhatian dan ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket yang diajukan.

Hormat saya,

جامعة الرانيري

Vania Ayunda Alfara

A R - R A N I R Y

	oleh peserta didik	
	Penyampaian narasi yang jelas	
c. Penyajian	Kesesuaian contoh gambar dengan materi pembelajaran	9, 10, 11
	Kesesuaian animasi dengan materi pembelajaran	
	Video dilengkapi dengan contoh soal yang sesuai dengan materi pembelajaran	

E. Instrumen Penelitian

No	Indikator	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kelayakan Isi Materi	1. Kesesuaian materi dengan topik					✓
		2. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
		3. Kesesuaian urutan penyajian materi pembelajaran					✓
		4. Penggunaan ilustrasi yang menarik					✓
2	Kelayakan Bahasa	5. Kebakuan bahasa/kata yang digunakan					✓
		6. Keefektifan kalimat yang digunakan					✓
		7. Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik					✓
		8. Penyampaian narasi yang jelas					✓
3	Penyajian	9. Kesesuaian contoh gambar dengan materi pembelajaran					✓
		10. Kesesuaian animasi dengan materi pembelajaran					✓
		11. Video dilengkapi dengan contoh soal yang sesuai dengan materi pembelajaran					✓

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

SARAN/KOMENTAR :

.....

.....

.....

KESIMPULAN :

Berdasarkan angket uji ahli materi diatas menyatakan bahwa*):

- ① Media video pembelajaran berbasis *powtoon* layak digunakan tanpa revisi
2. Media video pembelajaran berbasis *powtoon* layak digunakan dengan dilakukan revisi terlebih dahulu
3. Media video pembelajaran berbasis *powtoon* tidak layak untuk digunakan

*) *lingkari salah satu*

Validator,

Callia
Syahdan Nurdin
NIP. 198104282009101002

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Lampiran 7: Lembar Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI BAHASA

Judul : Pengembangan Media Video pembelajaran Berbasis *Powtoon* pada Pembelajaran IPAS Kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh
Penyusun : Vania Ayunda Alfara
Pembimbing : Misbahul Jannah, M. Pd, Ph. D
Instansi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh/Fakultas tarbiyah dan Keguruan/Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat,

Dalam rangka menyelesaikan pendidikan Strata-I (S1) pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Ar-Raniry, penulis melaksanakan penelitian sebagai salah satu bentuk tugas akhir yang berjudul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* pada Pembelajaran IPAS kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh".

Lembar angket validasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait dengan kevalidan media video yang sedang dikembangkan berdasarkan komponen yang terlampir. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media video yang penulis kembangkan. Penulis menyampaikan banyak terima kasih atas perhatian dan ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket yang diajukan.

Hormat saya,



Vania Ayunda Alfara

جامعة الرانيري
AR - RANIRY

Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan berbahasa siswa
Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh siswa
Kalimat yang digunakan sudah sederhana
Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan

E. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kaidah Bahasa Indonesia	1. Bahasa yang digunakan sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)				✓	
		2. Tidak mengandung makna ganda				✓	
		3. Ketepatan tata bahasa				✓	
		4. Kebakuan bahasa/kata yang digunakan				✓	
2	Komunikatif dan interaktif	5. Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi				✓	
		6. Bahasa yang digunakan sudah komunikatif				✓	
		7. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan berbahasa siswa				✓	
		8. Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh siswa				✓	
		9. Kalimat yang digunakan sudah sederhana				✓	
		10. Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan				✓	

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

SARAN/KOMENTAR :

.....

.....

.....

KESIMPULAN :

Berdasarkan angket uji ahli bahasa diatas menyatakan bahwa*):

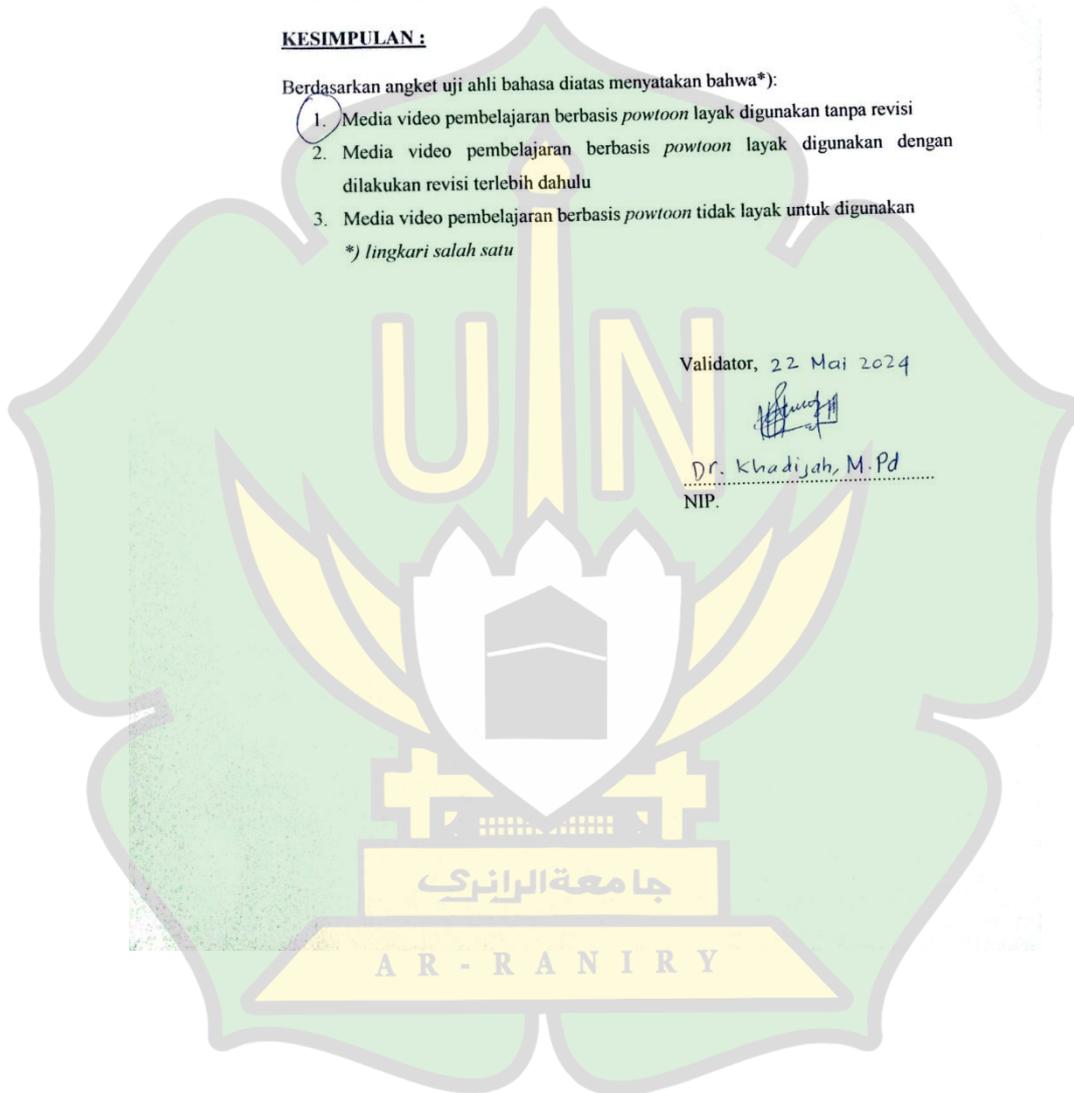
1. Media video pembelajaran berbasis *powtoon* layak digunakan tanpa revisi
2. Media video pembelajaran berbasis *powtoon* layak digunakan dengan dilakukan revisi terlebih dahulu
3. Media video pembelajaran berbasis *powtoon* tidak layak untuk digunakan

*) lingkari salah satu

Validator, 22 Mai 2024

Dr. Khadijah, M.Pd

NIP.



Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan berbahasa siswa
Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh siswa
Kalimat yang digunakan sudah sederhana
Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan

E. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kaidah Bahasa Indonesia	1. Bahasa yang digunakan sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)					✓
		2. Tidak mengandung makna ganda					✓
		3. Ketepatan tata bahasa					✓
		4. Kebakuan bahasa/kata yang digunakan					✓
2	Komunikatif dan interaktif	5. Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi					✓
		6. Bahasa yang digunakan sudah komunikatif					✓
		7. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan berbahasa siswa					✓
		8. Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh siswa					✓
		9. Kalimat yang digunakan sudah sederhana					✓
		10. Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan					✓

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

SARAN/KOMENTAR:

Bahasa yang digunakan pada video sudah sesuai dengan kaidah bahasa dan layak untuk digunakan tanpa revisi.

KESIMPULAN:

Berdasarkan angket uji ahli bahasa diatas menyatakan bahwa*):

1. Media video pembelajaran berbasis *powtoon* layak digunakan tanpa revisi
2. Media video pembelajaran berbasis *powtoon* layak digunakan dengan dilakukan revisi terlebih dahulu
3. Media video pembelajaran berbasis *powtoon* tidak layak untuk digunakan

*) lingkari salah satu

Validator,


Rafiah Hani, M.Pd
NIP. 19890703 2023 21 20 38



Lampiran 8: Lembar Angket Kepraktisan Guru

**ANGKET KEPRAKTISAN TERHADAP
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS POWTOON
PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V MIN 2 KOTA BANDA ACEH**

A. Identitas Guru
 Nama Lengkap : RITA HARIANI
 Pekerjaan : GURU KELAS

B. Petunjuk Penilaian
PETUNJUK :

1. Angket ini diisi oleh guru yang mengajar di kelas
2. Pastikan bapak/ibu sudah mengisi identitas dengan lengkap.
3. Penilaian dilakukan untuk dijadikan sebagai acuan saat memperbaiki media menjadi lebih baik.
4. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom sesuai dengan penilaian bapak/ibu terhadap pengembangan media video pembelajaran berbasis *powtoon*.

C. Keterangan Skor
 Keterangan :
 1 = Sangat Tidak Baik
 2 = Tidak Baik
 3 = Cukup Baik
 4 = Baik
 5 = Sangat Baik

D. Instrumen Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Indikator Penilaian	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kesesuaian Materi	1. Kebakuan bahasa/kata yang digunakan					✓
		2. Keefektifan kalimat yang digunakan					✓
		3. Kesesuaian video dengan isi materi pembelajaran					✓
2	Tampilan Video	4. Kesesuaian pemilihan warna background dan teks				✓	
		5. Ukuran huruf yang jelas dan mudah					

		dibaca						✓	✓
		6. Kejelasan gambar dan animasi						✓	✓
		7. Kesesuaian pemilihan musik pengiring dan narasi					✓		
3	Penggunaan Video	8. Video dapat menarik perhatian peserta didik						✓	
		9. Penggunaan video yang praktis dan dapat diakses dimana saja						✓	
		10. Penggunaan video mengurangi ketergantungan peserta didik pada guru					✓		
		11. Mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran						✓	

SARAN/KOMENTAR :

.....

.....

.....

KESIMPULAN :

Berdasarkan angket diatas menyatakan bahwa*):

1. Media video pembelajaran berbasis *powtoon* praktis digunakan dalam pembelajaran
2. Media video pembelajaran berbasis *powtoon* kurang praktis digunakan dalam pembelajaran
3. Media video pembelajaran berbasis *powtoon* tidak praktis digunakan dalam pembelajaran

*) lingkari salah satu

Guru kelas V,

Rita Hariani

RITA HARIANI, S.Pd

NIP. 198211242005012003

AR - RANIRY

**ANGKET KEPRAKTISAN TERHADAP
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS POWTOON
PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V MIN 2 KOTA BANDA ACEH**

A. Identitas Guru

Nama Lengkap : Irma Suryani, S.Pd.I

Pekerjaan : Guru IPA

B. Petunjuk Penilaian

PETUNJUK :

1. Angket ini diisi oleh guru yang mengajar di kelas
2. Pastikan bapak/ibu sudah mengisi identitas dengan lengkap.
3. Penilaian dilakukan untuk dijadikan sebagai acuan saat memperbaiki media menjadi lebih baik.
4. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom sesuai dengan penilaian bapak/ibu terhadap pengembangan media video pembelajaran berbasis *powtoon*.

C. Keterangan Skor

Keterangan :

- 1 = Sangat Tidak Baik
- 2 = Tidak Baik
- 3 = Cukup Baik
- 4 = Baik
- 5 = Sangat Baik

D. Instrumen Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Indikator Penilaian	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kesesuaian Materi	1. Kebakuan bahasa/kata yang digunakan				✓	
		2. Keefektifan kalimat yang digunakan					✓
		3. Kesesuaian video dengan isi materi pembelajaran					✓
2	Tampilan Video	4. Kesesuaian pemilihan warna background dan teks				✓	
		5. Ukuran huruf yang jelas dan mudah					✓

جامعة الرانيري
A R - R A N I R Y

Lampiran 9: Lembar Angket Kepraktisan Peserta Didik

**ANGKET KEPRAKTISAN TERHADAP
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS *POWTOON*
PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V MIN 2 KOTA BANDA ACEH**

A. Identitas Peserta Didik

Nama Lengkap: *Fakir arifa*
Kelas : *VC / 5C*

B. Petunjuk Penilaian

PETUNJUK :

1. Angket ini diisi oleh peserta didik
2. Pastikan sudah mengisi identitas dengan lengkap.
3. Penilaian dilakukan untuk dijadikan sebagai acuan saat memperbaiki media menjadi lebih baik.
4. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom sesuai dengan penilaian terhadap pengembangan media video pembelajaran berbasis *powtoon*.

C. Keterangan Skor

Keterangan :

1 = Sangat Tidak Setuju
2 = Tidak Setuju
3 = Cukup Setuju
4 = Setuju
5 = Sangat Setuju

D. Instrumen Penilaian

Indikator Penilaian	Skor Penilaian				
	1	2	3	4	5
1. Saya mudah memahami isi materi dari video ini				✓	
2. Video ini menambah wawasan saya					✓
3. Saya memahami kalimat dalam video ini					✓
4. Saya menyukai tampilan warna pada video				✓	
5. Saya menyukai gambar dan animasi pada					✓

A R - R A N I R Y

video karena sangat menarik						
6. Saya dapat membaca huruf pada video dengan jelas					✓	
7. Tampilan video membuat saya lebih semangat untuk belajar						✓
8. Saya tidak merasa bosan belajar dengan video ini						✓
9. Video ini memotivasi saya untuk lebih aktif					✓	
10. Saya mudah belajar dengan video yang mudah diakses dimana saja						✓
11. Tampilan video sangat menarik untuk dilihat						✓

SARAN/KOMENTAR :

Saya sangat menyukai Fidio ini ! karena dapat menambah ilmu Pengetahuan saya.😊



**ANGKET KEPRAKTISAN TERHADAP
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS *POWTOON*
PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V MIN 2 KOTA BANDA ACEH**

A. Identitas Peserta Didik

Nama Lengkap : *Aqila Cantilela*
Kelas : *5C*

B. Petunjuk Penilaian

PETUNJUK :

1. Angket ini diisi oleh peserta didik
2. Pastikan sudah mengisi identitas dengan lengkap.
3. Penilaian dilakukan untuk dijadikan sebagai acuan saat memperbaiki media menjadi lebih baik.
4. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom sesuai dengan penilaian terhadap pengembangan media video pembelajaran berbasis *powtoon*.

C. Keterangan Skor

Keterangan :

- 1 = Sangat Tidak Setuju
2 = Tidak Setuju
3 = Cukup Setuju
4 = Setuju
5 = Sangat Setuju

D. Instrumen Penilaian

Indikator Penilaian	Skor Penilaian				
	1	2	3	4	5
1. Saya mudah memahami isi materi dari video ini					✓
2. Video ini menambah wawasan saya				✓	
3. Saya memahami kalimat dalam video ini				✓	
4. Saya menyukai tampilan warna pada video				✓	
5. Saya menyukai gambar dan animasi pada					✓

A R - R A N I R Y

Lampiran 10: Dokumentasi Penelitian

