

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS DENGAN
MENGUNAKAN APLIKASI *POWTOON* UNTUK KELAS V
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd)*

Oleh:
Egari Ayanof
NPM. 1810013411082



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
2022**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Egari Ayanof
NPM : 1810013411082
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Aplikasi *Powtoon* Untuk Kelas V Sekolah Dasar

Disetujui untuk diujikan oleh

Pembimbing

Yulia Nora, S.Pd, M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP



Drs. Khairul, M.Sc.

Ketua Prodi

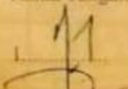


Dra. Zulfa Amrina, M.Pd.

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari Rabu tanggal Dua Puluh Tujuh bulan April tahun Dua Ribu Dua Puluh Dua bagi :

Nama : Egari Ayanof
NPM : 1810013411082
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Aplikasi *Powerpoint* Untuk Kelas V Sekolah Dasar

Tim Penguji


Nama		Tanda Tangan
1. Yullfia Nora, S Pd, MPd	(Ketua)	1. 
2. M. Tamrin, S Ag., MPd	(Anggota)	3. 
3. Dr. M.Nursi, M Si	(Anggota)	2. 

Lulus Ujian Tanggal : 27 April 2022

Mengetahui.


Dekan FKIP

Drs. Khairul, M.Sc.

Ketua Program Studi PGSD

Dra. Zulfa Amrina, M.Pd

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS DENGAN MENGUNAKAN APLIKASI *POWTOON* UNTUK KELAS V SEKOLAH DASAR

Egari Ayanof¹, Yulfia Nora¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

Email : egariayanof14@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran IPS dengan menggunakan aplikasi *powtoon* untuk kelas V SD Negeri 05 Bandar Buat Padang yang memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang menggunakan model ADDIE. Tahapan yang dilakukan adalah *analysis, design, development, implemantation, dan evaluation*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah angket yang terdiri dari lembar validasi dan lembar praktikalitas. Lembar validasi terdiri dari tiga aspek yaitu validasi materi, bahasa dan desain. Uji praktikalitas dilakukan oleh guru dan siswa. Berdasarkan hasil analisis validasi media diperoleh rata-rata sebesar 95,19% dengan kriteria sangat valid, dengan rincian validasi materi sebesar 98,07%, validasi bahasa sebesar 100%, dan validasi desain sebesar 87,5%. Praktikalitas media oleh guru dan siswa diperoleh rata-rata sebesar 90,09% dengan kriteria sangat praktis, dengan praktikalitas oleh guru 86,53% dan praktikalitas oleh siswa 93,66%. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran IPS dengan menggunakan aplikasi *powtoon* untuk kelas V SD sangat valid dan sangat praktis digunakan sebagai sumber dan media pembelajaran untuk siswa maupun guru.

Kata Kunci : IPS, Media, Powtoon

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Aplikasi Powtoon Untuk Kelas V SD”. Shalawat dan salam juga kita hadiahkan kepada baginda kita Muhammad SAW yang memberikan petunjuk kepada kita semua. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, dalam hal ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Yulfia Nora, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing yang telah membimbing dan memberikan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak M. Tamrin, S.Ag., M.Pd. selaku penguji 1 dan Bapak Dr. M. Nursi, M.Si. selaku penguji 2 yang telah memberikan saran dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ketua dan Sekretaris Program Studi Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
4. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
5. Bapak M. Tamrin, S.Ag., M.Pd, Bapak Rio Rinaldi, S.Pd., M.Pd, dan Bapak Ashabul Khairi, S.Kom., M.Kom selaku validator yang telah membantu memvalidasi media sehingga dapat digunakan dalam penelitian dengan baik.

6. Ibu Asmawati, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 05 Bandar Buat yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian sehingga skripsi peneliti dapat terlaksana dengan baik.
7. Ibu Try Miftahul Jannah, S.Pd., selaku Guru Kelas V SD Negeri 05 Bandar Buat yang telah membimbing dan membantu penulis selama penelitian.
8. Ayah, Ibu, dan Adik serta keluarga besar yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil

Akhir kata peneliti ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu peneliti. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Padang, April 2022

Peneliti

Egari Ayanof

NPM. 1810013411082

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR BAGAN.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Pengembangan	6
F. Manfaat Pengembangan	7
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	8
BAB II LANDASAN TEORETIS	
A. Kajian Teori.....	10
1. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	10
a. Pengertian IPS.....	10
b. Tujuan IPS.....	11
c. Ruang Lingkup IPS.....	12
2. Media Pembelajaran	13
a. Pengertian Media	13
b. Fungsi dan Manfaat Media	14
3. Aplikasi Powtoon	16

a.	Pengertian Aplikasi Powtoon.....	16
b.	Manfaat Aplikasi Powtoon.....	17
c.	Kekurangan dan Kelebihan Aplikasi Powtoon	18
d.	Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi Powtoon.....	19
B.	Penelitian Relevan	22
C.	Kerangka Berpikir	23

BAB III METODE PENGEMBANGAN

A.	Model Pengembangan	25
B.	Prosedur Pengembangan	26
1.	Tahap Analisi (<i>Analysis</i>)	27
2.	Tahap Desain (<i>Design</i>).....	28
3.	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	28
4.	Tahap Implementasi (<i>implementation</i>).....	29
C.	Uji Coba Produk	29
1.	Subjek Uji Coba	29
2.	Jenis Data	29
3.	Teknik Pengumpulan Data	30
4.	Instrumen Pengumpulan Data	30
a.	Lembar Validasi Data	31
b.	Lembar Praktikalitas Data	31
5.	Teknik Analisis Data	32
a.	Analisis Hasil Validasi Data.....	32
b.	Analisis Hasil Praktikalitas Data	33

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A.	Hasil Pengembangan	34
1.	Penyajian Data.....	34
a.	Tahap Analisis	34
b.	Tahap Desain	36
c.	Tahap Pengembangan.....	38

d. Tahap Implementasi.....	39
2. Hasil Analisis Data	39
a. Hasil Analisis Data Validasi	39
b. Hasil Analisis Data Praktikalitas	42
3. Revisi Produk	44
a. Revisi Produk oleh Validator Aspek Materi.....	45
b. Revisi Produk oleh Validator Aspek Bahasa.....	46
B. Pembahasan	46
1. Hasil Validitas	46
a. Validasi Media Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Aplikasi <i>Powtoon</i> Aspek Materi.....	47
b. Validasi Media Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Aplikasi <i>Powtoon</i> Aspek Bahasa.....	48
c. Validasi Media Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Aplikasi <i>Powtoon</i> Aspek Desain	48
2. Hasil Praktikalitas.....	49
a. Praktikalitas Media Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Aplikasi <i>Powtoon</i> oleh Guru	49
b. Praktikalitas Media Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Aplikasi <i>Powtoon</i> oleh Siswa	50

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	52
B. Saran	53

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN.....

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Berpikir	24
2. Alur Pengembangan Media.....	26

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Skala Penelitian Lembar Validasi	31
2. Skala Penelitian Lembar Praktikalitas	32
3. Kriteria Penilaian Validasi	33
4. Kriteria Penilaian Praktikalitas	33
5. Kompetensi Inti.....	35
6. Kompetensi Dasar dan Indikator.....	35
7. Komponen Media Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Aplikasi <i>Powtoon</i>	37
8. Saran Validator pada Aspek Materi, Bahasa, dan Desain.....	39
9. Hasil Analisis Validitas Media pada Aspek Materi	40
10. Hasil Analisis Validitas Media pada Aspek Bahasa	41
11. Hasil Analisis Validitas Media pada Aspek Desain	41
12. Rekapitulasi Hasil Analisis oleh Validator	42
13. Hasil Analisi Praktikalitas oleh Guru	42
14. Hasil Analisi Praktikalitas oleh Siswa	43
15. Rekapitulasi Hasil Analisis Praktikalitas oleh Guru dan Siswa.....	44
16. Gambar Revisi Media oleh Ahli Materi.....	45
17. Gambar Revisi Media oleh Ahli Bahasa.....	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-Kisi Lembar Validasi Materi Media Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Aplikasi <i>Powtoon</i>	58
2. Hasil Angket Validasi Media Aspek Materi	59
3. Hasil Analisis Validasi Media Aspek Materi	61
4. Kisi-Kisi Lembar Validasi Bahasa Media Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Aplikasi <i>Powtoon</i>	63
5. Hasil Angket Validasi Media Aspek Bahasa	64
6. Hasil Analisis Validasi Media Aspek Bahasa	66
7. Kisi-Kisi Lembar Validasi Desain Media Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Aplikasi <i>Powtoon</i>	68
8. Hasil Angket Validasi Media Aspek Desain	69
9. Hasil Analisis Validasi Media Aspek Desain	71
10. Rekapitulasi Hasil Analisis Media oleh Validator	73
11. Hasil Angket Praktikalitas oleh Guru	74
12. Hasil Analisis Praktikalitas oleh Guru	75
13. Hasil Angket Praktikalitas oleh Siswa	77
14. Hasil Analisis Praktikalitas oleh Siswa	78
15. Rekapitulasi Hasil Analisis Praktikalitas Guru dan Siswa	80
16. Dokumentasi Penelitian	81
17. Surat Izin Penelitian	83
18. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Padang	84
19. Surat Keterangan Selesai Melaksanakan Penelitian di SD Negeri 05 Bandar Buat Padang	85

