

733/S1/PGSD-KCBR/22/AGUSTUS/2020

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PADA MATERI PEMBELAJARAN  
MENULIS SURAT UNDANGAN UNTUK SISWA KELAS V SD**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:

**Kania Kurniawan**

**1606001**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS CIBIRU  
BANDUNG  
2020**

Kania Kurniawan, 2020

*PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PADA MATERI PEMBELAJARAN MENULIS SURAT UNDANGAN UNTUK  
SISWA KELAS V SD*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PADA MATERI PEMBELAJARAN  
MENULIS SURAT UNDANGAN UNTUK SISWA KELAS V SD**

oleh:

Kania Kurniawan

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Kania Kurniawan 2020

Universitas Pendidikan Indonesia

September 2020

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

KANIA KURNIAWAN

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PADA MATERI PEMBELAJARAN  
MENULIS SURAT UNDANGAN UNTUK SISWA KELAS V SD

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

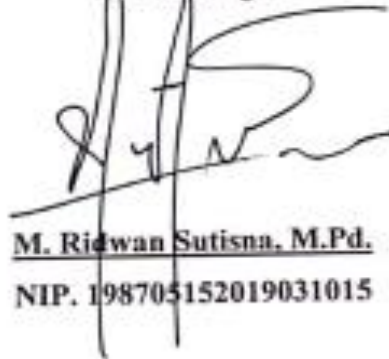
Pembimbing I



Winti Ananthia, S.Pd., M.Ed.

NIP. 197906062005022015

Pembimbing II



M. Ridwan Sutisna, M.Pd.

NIP. 198705152019031015

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PGSD  
UPI Kampus Cibiru



Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd.

NIP. 197001172008122001

# **PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PADA MATERI PEMBELAJARAN MENULIS SURAT UNDANGAN UNTUK SISWA KELAS V SD**

**Kania Kurniawan**

**1606001**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan media yang kurang optimal pada pembelajaran bahasa Indonesia materi surat undangan. Media pembelajaran yang digunakan terlalu kecil dan siswa tidak dapat melihatnya dengan jelas. Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran untuk siswa SDN Neglasari 02 Cileunyi, Kabupaten Bandung berupa video animasi. Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development (D&D)* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development Implementation, Evaluation*). Berdasarkan penilaian dari ahli media memperoleh skor 53 dengan presentase 82,75%, ahli materi memperoleh skor 44 dengan presentase 84,5%. Kemudian, terdapat tanggapan guru kelas V yang memperoleh skor 40 dengan presentase 100% dan tanggapan 25 siswa dengan presentase 90,75%. Hasil presentase yang diperoleh dari penilaian ahli dan tanggapan pengguna berada pada kriteria “Sangat Layak”, menandakan video animasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi surat undangan kelas V SD.

Kata kunci: bahasa Indonesia, surat undangan, pengembangan media, video animasi

# **ANIMATED VIDEO DEVELOPMENT ON LEARNING MATERIAL WRITING INVITATION LETTERS FOR V<sup>th</sup> SD GRADE STUDENTS**

**Kania Kurniawan**

**1606001**

## **ABSTRACT**

The background of this research is motivated by the media usage that is not optimal in learning Indonesian in the invitation letter material. The learning media that used is too small and students cannot see it clearly. Based on these, the researchers developed learning media as a learning tool for students of SDN Neglasari 02 Cileunyi, Bandung Regency in the form of animated videos. This research is using Design and Development (D&D) method with the ADDIE (Analysis, Design, Development Implementation, Evaluation) model. Based on the media expert's assessment, it scored 53 with percentage 82.75%, the material expert scored 44 with percentage 84.5%. Then there was a response from class V<sup>th</sup> grade teacher which scored 40 with a percentage 100% and 25 students responses with a percentage 90.75%. The percentage results obtained from expert judgment and user responses are in the criteria of "Very Worthy", it shows that the animated video can be used as a learning medium in the invitation letter material for class V SD.

**Keywords:** Indonesian, Invitation Letter, Media Development, Animated Video.

## DAFTAR ISI

### Halaman

<b>JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI</b>	
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS</b>	
<b>LEMBAR MOTTO HIDUP</b>	
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
2.1 Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	8
2.2 Media Pembelajaran.....	9
2.2.1 Tujuan Media Pembelajaran .....	10
2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran .....	10
2.2.3 Klasifikasi Media Pembelajaran .....	11
2.2.4 Kriteria Media Pembelajaran .....	13
2.3 Video Animasi .....	13
2.3.1 Penggunaan Video Animasi dalam Pembelajaran .....	14
2.3.2 <i>Powtoon</i> .....	15
2.3.2.1 Kelebihan Menggunakan <i>Powtoon</i> .....	16
2.4 Menulis Surat Undangan .....	18

2.4.1 Surat Undangan Resmi .....	18
2.4.2 Surat Undangan Setengah Resmi .....	19
2.4.3 Surat Undangan Tidak Resmi .....	20
2.5 Penelitian yang Relevan .....	21
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>24</b>
3.1 Desain Penelitian.....	24
3.2 Prosedur Penelitian.....	24
3.3 Pengumpulan Data .....	29
3.3.1 Instrumen Penelitian.....	29
3.3.1.1 Pedoman Wawancara .....	30
3.3.1.2 Angket Validasi Media .....	30
3.3.1.3 Angket Validasi Materi .....	31
3.3.1.4 Angket Tanggapan Guru .....	33
3.3.1.5 Angket Tanggapan Siswa .....	34
3.4 Analisis Data .....	34
3.4.1 Penyajian Data .....	36
3.4.2 Penarikan Kesimpulan .....	36
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>37</b>
A. Rancangan Media Video Animasi Materi Surat Undangan .....	37
1. Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ) .....	37
a. Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa.....	37
b. Analisis Kurikulum .....	39
2. Tahap Desain ( <i>Design</i> ) .....	41
a. Tim Pengembang .....	41
b. Sumber Daya yang Dibutuhkan .....	41
c. Penetapan Materi.....	42
d. Pembuatan <i>Storyboard</i> .....	43
e. Spesifikasi Produk.....	46
f. Membuat Prototipe Produk .....	46
B. Pengembangan Media Video Animasi Materi Surat Undangan .....	53
1. Validasi Media Pembelajaran .....	53
2. Tahap Revisi.....	57

3. Tahap Implementasi ( <i>Implelmentation</i> ) .....	62
4. Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ).....	62
C. Tanggapan Pengguna Video Animasi.....	67
1. Tanggapan Guru Kelas V SDN Neglasari 02 .....	68
2. Tanggapan Siswa Kelas V SDN Neglasari 02 .....	70
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI .....</b>	<b>74</b>
5.1 Simpulan .....	74
5.2 Implikasi.....	75
5.3 Rekomendasi .....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>77</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>83</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>132</b>



## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2015). *Pembelajaran Multiterasi Sebuah Jawaban atas Tantangan Pendidikan Abad ke-21 Dalam Konteks Keindonesiaan*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Abidin, Z. & Purbawanto, S. (2015). Pemahaman siswa terhadap pemanfaatan media pembelajaran berbasis *livewire* pada mata pelajaran teknik listrik kelas X jurusan audio video di SMK Negeri 4 Semarang. *Edu ElektriKa Journal* 4. (1). 38-49. Diakses dari: <https://journal.unnes.ac.id>.
- Agustien, R., Umamah, N. & Sumarno. (2018). Pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi situs pekauman di Bondowoso dengan model ADDIE mata pelajaran sejarah kelas X IPS. *Jurnal Edukasi* 5. (1). 19-23. doi: <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>
- Akram, A. & Malik, A. (2010). Integration of language learning skill in second language acquisition. *International Journal of Arts and Sciences* 3. (14). 231-240. Diakses dari: <http://www.openaccesslibrary.org>.
- Ananthia, W., Kemalasari, D. & Widaningsih, E. (2016). Media gambar bercerita untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7. (1). Diakses dari: <https://media.neliti.com>.
- Arkun, S. & Akkoyunlu, B. (2008). A Study on the development process of a multimedia learning environment according to the ADDIE model and students' opinions of the multimedia learning environment. *Interactive Educational Multimedia*. (17). 1-19. Diakses dari: <https://revistes.ub.edu>
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S. & Alamsyah, T.P. (2019). Pengembangan media pembelajaran animasi powtoon pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 10. (1). 50-55. doi: <http://dx.doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>.
- Cambridge Assessment International Education. (2018). Global education census report. United Kingdom. Diakses dari: <https://www.cambridgeinternational.org>
- Edi, F. R. S. (2016). *Teori Wawancara Psikodignostik*. Yogyakarta: PT Leutika Nouvalitera.

- Enayati, F. & Gilakjani, A. P. (2020). The impact of computer assisted language learning (call) on improving intermediate efl learner vocabulary learning. *International Journal of language education* 4. (1). 96-112. doi: <https://doi.org/10.26858/ijole.v4i2.10560>
- Ernalida, Lidyawati, Y., Ansori, Gafur, A., Hikmah, N. & Utami, R. (2018). *Powtoon*: Media pembelajaran berbasis teknologi informasi sebagai upaya dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan kreatif. *Jurnal Logat* 5. (2). 132-137
- Fajar, S., Riyana, C. & Hanoum, N. (2017). Pengaruh penggunaan media Powtoon terhadap hasil belajar siswa pata mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial terpadu. *Jurnal Edutcehnologia* 3. (2). 101-104. Diakses dari: <https://ejournal.upi.edu>.
- Findawati, Y. & Suprianto. (2014). Bahan ajar multimedia interaktif kewirausahaan SMK menggunakan model pembelajaran problem based learning. *JNTETI* 3. (4). 257-263. doi: <http://dx.doi.org/10.22146/jnteti.v3i4.112>
- Firdaos, R. (2016). Metode pengembangan instrumen pengukur kecerdasan spiritual mahasiswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 2. (11). 377-398. doi: <http://dx.doi.org/10.21043/edukasia.v11i2.1782>.
- Firmansyah, F. H., Sari, I. P. & Musyarofah. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android untuk pembelajaran terbuka dan jarak jauh di Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Multimedia* 1. (2). 99-108.
- Fitria, A. (2018). Penggunaan media audio, visual, audiovisual, dalam meningkatkan pembelajaran kepada guru-guru. *Jurnal PKM* 1. (1). 57-62. doi: <http://dx.doi.org/10.30998/jurnalpkm.v1i01.2361>.
- Gagani, F. & Bonotan, A.M. (2017). Developing and validating an instrument to evaluate a mathletes training program. *Asia Pacific Journal of Education, Arts and Sciences* 1. (4). 1-9. Diakses dari: <https://www.researchgate.net>.
- Hartati, T. & Cuhariah, Y. (2010). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Dasar Kelas Rendah*. Bandung: UPI press.

- Ibrahim, A. A. (2016). Definition purpose and procedure of developmental research: an analytical review. *Asian Research Journal of Arts & Social Sciences 1*. (6). 2-6. doi: 10.9734/ARJASS/2016/30478.
- Javed, M., Juan, W. X. & Nazli, S. (2013). A study of students' assessment in writing skill of the English language. *International Journal of Intruccion 6*. (2). 130-144. Diakses dari: <https://www.researchgate.net>.
- Johari, A., Hasan, S. & Rakhman, M. (2014). Penerapan media video dan animasi pada materi memvakum dan mengisi refrigeran terhadap hasil belajar siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education 1*. (1). 8-15. doi: <https://doi.org/10.17509/jmee.v1i1.3731>.
- Karwati, Iswara, P. D. & Sunarya, D. T. (2017). Upaya meningkatkan keterampilan menulis surat undangan dengan metode ESTIGA. *Jurnal Pena Ilmiah 2*. (1). 1661-1670.
- Karwati, E. & Priansa D.J. (2015). *Manajemen Kelas: Guru Professional yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan dan Berprestasi*. Bandung: Alfabeta.
- Lestari, D. N., Hermawan, R. & Heryanto, D. (2018). Pengembangan media pembelajaran menggunakan powtoon untuk pembelajaran tematik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar 3*. (3). 33-34. doi: <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v3i3.20748>.
- Mahmud, H. (2017). Upaya meningkatkan keterampilan menulis dengan teknik RCG (reka cerita gambar) pada siswa kelas VI SDN Rengkek kecamatan Kopang, kabupaten Lombok Tengah tahun pelajaran 2017/2018. *Jurnal Jisip 1*. (2). 32-46. doi: <http://dx.doi.org/10.36312/jisip.v1i2.178>.
- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam 37*. (1). 27-33. Diakses dari: <http://ejournal.uin-suska.ac.id>.
- Mantiri, F. (2014). Multimedia and technology in learning. *Universal Journal of Educational Research 2*. (9). 590-592. doi: 10.13189/ujer.2014.020901
- Maryanto, Fransiska, Puspa, D., Kusumawati, H. & Subekti, A. (2017). Tema 7 peristiwa dalam kehidupanku. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

- Muslimin, M. I. (2017). Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan kelas II SD. *E-Jurnal Pendidikan Teknologi* 8. (1). 26-34.
- Nazmi, M. (2017). Penerapan media animasi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi di SMA PGII 2 Bandung. *Jurnal Pendidikan Geografi* 17. (1). 48-57. Diakses dari: <https://ejournal.upi.edu>.
- Nurdiansyah, E., Faisal, E. & Sulkipani, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis PowToon pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Civics* 15. (1). 1-8. Diakses dari: <https://www.researchgate.net>.
- Pangestu, M. D. & Wafa, A. A. (2018). Pengembangan multimedia interaktif powtoon pada mata pelajaran ekonomi pokok bahasan kebijakan moneter untuk siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Singosari. *Jurnal Pendidikan Ekonomi* 11. (1). 71-79. doi: <https://dx.doi.org/10.17977/UM014vllil2018p.071>.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N. & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan media video animasi pada pembelajaran siswa kelas IV di sekolah dasar. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha* 6. (1). 9-19.
- Prasetyo, B. & Baehaqie, I. (2017). Pengembangan media video animasi untuk pembelajaran memproduksi teks laporan hasil observasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 6. (2). 35-40. doi: <https://doi.org/10.15294/jpbsi.v6i2.12727>
- Pulungan, M., Effendy, U. & Izdihar, S. (2016). Pengaruh media powtoon terhadap keterampilan menulis puisi siswa kelas V SD. *Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan* 3. (1). Diakses dari: <https://ejournal.unsri.ac.id>
- Reigeluth, C. M. & Frick, T.W. (1999). *Formative research: a methodology for creating and improving design theories in instructional-design theories and models*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publisher
- Richey, R. C. & Klein, J. D. (2007). *Design and Development Research*. London: Lawrence Erlbaum Associates. Diakses dari: <https://books.google.co.id/books?id>

- Richey, R. C. & Nelson, W. A. (1996). *Developmental research in Jonassen handbook of research for educational communication and technology*. New York: Simon & Schuster.
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan: Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru*. Depok: Rajawali Pers.
- Semaan, C. & Ismail, N. (2018). The effect of using *Powtoon* on learning English as a foreign language. *International Journal of Current Research* 5. (10). 69262-69265. Diakses dari: <https://www.researchgate.net>.
- Siddik, M. (2018). *Pengembangan Model Pembelajaran Menulis Deskriptif*. Malang: Tunggal Mandiri Publishing.
- Suheri, A. (2006). Animasi multimedia pembelajaran. *Jurnal Media Teknologi* 2. (1). 27-33.
- Susanti, R. (2013). Teknologi pendidikan dan peranannya dalam transformasi pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan* 2. (2). 15-23
- Susilana, R. & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sutisna, M. R. (2017). The influence of interactive multimedia audio telling machine (imate) use and students' self regulated learning level on English language greetings application skills. *Edutech* 16. (3). 380-395. doi: <https://doi.org/10.17509/e.v16i3.9913.g6129>.
- Syamsudin, A. (2014). Pengembangan instrumen evaluasi non tes (informal) untuk menjangkau data kualitatif perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak* 3. (1). 403-413. doi: <https://doi.org/10.21831/jpa.v3i1.2882>.
- Tanujaya, C. (2017). Perencanaan standart operational procedure produksi pada perusahaan *coffeein*. *Jurnal Manajemen dan Start-Up Bisnis* 2. (1) 91-95. doi: <https://journal.uc.ac.id>
- Trilling, B. & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. USA: HB Printing. Diakses dari: <https://books.google.co.id/books>
- UNESCO. (2019). *ICT in education*. London: diakses dari <https://en.unesco.org/themes/ict-education>
- Wandi, S., Nurharsono, T. & Raharjo, A. (2013). Pembinaan prestasi ekstrakurikuler olahraga di SMA Karangturi Kota Semarang. *Journal of*

*Physical Education, Sport, Health and Recreations* 2. (8). 524-534. doi:  
<https://doi.org/10.15294/active.v2i8.1792>.

Wahyuningsih, T. & Susanti. (2012). Pengembangan media pembelajaran video sebagai bahan pengamatan berbasis animasi pada materi jurnal penyesuaian. *Jurnal Pendidikan Akuntansi* 1. (1). 1-5.

Warsihna. (2014). Peranan TIK dalam pembelajaran di Sekolah Dasar sesuai kurikulum 2013. *Jurnal Teknodik* 18. (2). 156-164. doi:  
<http://dx.doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.120>

Warsita, B. (2013). Evaluation of instructional media as a quality control. *Jurnal Teknodik* 17. (4). 438-447.

Wuryanti, U. & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*. (2). 232-245. doi:  
<https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055>.

[www.Powtoon.com](http://www.Powtoon.com)