

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBASIS APLIKASI PICTORY.AI
MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI
PECAHAN SENILAI KELAS IV SDN
044841 KUTAMBARU
T.A 2024/2025**

SKRIPSI

Oleh :

OKTA MARSELA BR GINTING

NPM : 2105030280



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS QUALITY
MEDAN
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBASIS APLIKASI PICTORY.AI
MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI
PECAHAN SENILAI KELAS IV SDN
044841 KUTAMBARU
T.A 2024/2025**

SKRIPSI

Disusun dan diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi
Syarat-syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Quality

Oleh :

OKTA MARSELA BR GINTING

NPM : 2105030280



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS QUALITY
MEDAN
2025**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Okta Marsela Br Ginting

NPM : 2105030280

Program Studi : Pendidikan Sekolah Dasar (PGSD)

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality

Menyatakan dengan sesungguhnya dan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis dengan Judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Animasi Berbasis Aplikasi *Pictory*.Ai Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Senilai Kelas IV SDN 044841 Kutambaru T.A 2024/2025”** merupakan asli hasil karya peneliti, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan peneliti juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh peneliti lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Jika skripsi ini terbukti merupakan duplikasi ataupun plagiasi dari hasil karya tulis lain dan atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka peneliti bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan skripsi dan pencabutan gelar yang peneliti peroleh sebagai hasil ujian akhir studi atas skripsi ini.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat sebagai pertanggung jawaban ilmiah tanpa adanya unsur paksaan maupun tekanan dari pihak manapun juga.

Medan, April 2025

Yang Menyatakan,



Okta Marsela Br Ginting

NPM : 2105030280

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDIO
ANIMASI BERBASIS APLIKASI PICTORY.AI MATA
PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PECAHAN SENILAI
KELAS IV SDN 044841 KUTAMBARU T.A 2024/2025

Nama : OKTA MARSELA BR GINTING

Program Studi : PGSD

Fakultas : KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Medan, 14 February 2025

Menyetujui
Tim Pembimbing

Pembimbing Utama



Dewi Afriany Susanti S.Pd., M.Pd
NIP.0108048801

Pembimbing Pendamping



Bijak Ginting S.Sn.,M.Hum
NIP.0108046804

Ketua Program Studi
Universitas Quality



Restio Sidebang S.Pd, M,Pd
NIP.0129038101

Dekan FKIP
Universitas Quality



Dr. Gemala Widiyarti, S.Sos.I.,M.Pd
NIP.0123098602

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur khadibrat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Hasil Penelitian yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDIO ANIMASI BERBASIS APLIKASI PICTORY.AI MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PECAHAN SENILAI KELAS IV SD NEGERI 044841 KUTAMBARU T.A 2024/2025”

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Dedi Holden Simbolon, S.Si., M.Pd selaku Rektor Universitas Quality
2. Ibu Dr. Gemala Widiyarti, S.Sos.I.,M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality.
3. Ibu Restio Sidebang, S.Pd., M.Pd selaku Kepala Program Studi PGSD Fakultas Keguruan Dn Ilmu Pendidikan Universitas Quallity
4. Ibu Dewi Afriany Susanti S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah sabar, tulus, ikhlas, dan banyak meluangkan waktu serta memberikan masukan kepada penulis dalam penulisan Laporan Hasil Penelitian ini.
5. Bapak Bijak Ginting, S.Sn., M.Hum selaku Dosen Pembimbing II yang telah sabar, tulus, ikhlas, dan banyak meluangkan waktu serta memberikan masukan kepada penulis dalam penulisan Laporan Hasil Penelitian ini.
6. Seluruh Bapak/Ibu Dosen yang telah banyak memberikan bekal ilmu selama penulis mengikuti proses perkuliahan.
7. Kepala Sekolah, Guru Kelas IV beserta siswa kelas IV yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian demi terselesaikannya Laporan Hasil Penelitian ini.
8. Teristimewa penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada keluarga terkhusus kepada kedua orangtua yang penulis cintai yaitu bapak ABADI

GINTING Dan ibu MARSINI BR TARIGAN yang telah memberikan doa dan dukungan moral, materi dan kebutuhan finansial. Tidak lupa juga kepada adik-adik penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Hasil Penelitian ini dengan baik.

9. Terimakasih juga kepada teman-teman seperjuangan (Nadya Hatika Sitompul, Gera Eviolani Ginting, Farida gurky) dan juga kakak/adik kos penulis (Yanti Togatorop, Putri Claudia Br Sitepu) selaku bagian yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis saat penulis menyelesaikan Laporan Hasil Penelitian ini.
10. Kepada saudara dan saudari yang terkasih serta seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu penulis.

Tentunya Laporan Hasil Penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, masih banyak kekurangan. Oleh karena itu demi perbaikan selanjutnya, kritik dan saran yang dapat membangun akan penulis terima dengan kerendahan hati demi kesempurnaan Laporan Hasil Penelitian ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya. Kiranya proposal penelitian ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi kita semua. Atas perhatiannya, penulis mengucapkan terima kasih.

Medan, Maret 2025

Penulis,

OKTA MARSELA BR GINTING
NPM. 2105030280

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II : TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Kerangka Teoritis	7
2.1.1 Hakikat Penelitian Pengembangan	7
2.1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan.....	7
2.2 Model ADDIE	8
2.2.1 Pengertian Model ADDIE	8
2.3 Media Pembelajaran.....	10
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran	10
2.3.2 Manfaat Media Pembelajaran.....	11
2.4 Vidio Berbasis Pictory.ai	12
2.4.1 Pengertian Video Animasi	12
2.4.2 Langkah-langkah Perancangan Video Animasi	13
2.4.3 Pengertian Fictory.ai	14
2.4.4 Kelebihan dan kekurangan Fictory.ai	15

2.5 Hakikat Matematika di SD.....	16
2.5.1 Pengertian Matematika.....	17
2.5.2 Materi Pecahan Senilai.....	18
2.6 Kerangka Berfikir.....	19
2.7 Defenisi Operasional.....	20
BAB III : METODE PENELITIAN	22
3.1 Lokasi Penelitian.....	22
3.2 Populasi dan Sampel	22
3.2.1 Populasi Penelitian	22
3.2.2 Sampel Penelitian	22
3.3 Jenis Penelitian.....	23
3.4 Desain penelitian.....	23
3.5 Prosedur Penelitian.....	24
3.5.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	24
3.5.2 Tahap Perencanaan (<i>Desain</i>)	24
3.5.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	24
3.5.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	25
3.5.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	25
3.6 Teknik Pengumpulan Data	25
3.6.1 Observasi	25
3.6.2 Wawancara.....	26
3.6.3 Angket.....	26
3.6.4 Dokumentasi.....	26
3.7 Instrumen Penelitian.....	26
3.7.1 Lembar Angket Validasi	27
3.7.2 Lembar Angket Guru Kelas IV SD.....	29
3.8 Teknik Analisis Data	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	34
4.1. Hasil Penelitian	34
4.1.1 <i>Analyze</i> (Tahap Analisis)	34
4.1.2 <i>Design</i> (Tahap Desain)	35

4.1.3 <i>Development</i> (Tahapan Pengembangan)	41
4.1.4 <i>Implementation</i> (Tahapan Implementasi)	42
4.1.5 <i>Evaluation</i> (Tahapan Evaluasi).....	43
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	43
4.2.1. Analisis Kevalidan.....	43
4.2.2. Analisis Data Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Pictory.ai yang Dikembangkan	48
4.3. Pembahasan.....	50
4.3.1 Hasil Kevalidan Media yang Dikembangkan.....	50
4.3.1 Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran yang Dikembangkan	51
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	53
5.1. Simpulan.....	53
5.2. Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN.....	58

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul Tabel	Halaman
Tabel 3.1	Kisi-Kisi Lembar Validasi Materi	27
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Lembar Validasi Validator Desain	28
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Lembar Validasi Guru.....	29
Tabel 3.4	Kategori Penilaian Skala <i>Likert</i>	31
Tabel 3.5	Skor Penilaian Validasi Validator	31
Tabel 3.6	Kriteria Kevalidan	32
Tabel 3.7	Skor Penilaian Angket Guru.....	32
Tabel 3.8	Presentase Kepraktisan.....	33
Tabel 4.1	Masukan dan Saran Validator.....	41
Tabel 4.2	Hasil Penelitian Validator Ahli Materi	45
Tabel 4.3	Hasil Penelitian Validator Ahli Media.....	47
Tabel 4.4	Data Hasil Penilaian Kepraktisan Guru	49

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul Gambar	Halaman
Gambar 2.1	Model ADDHIE	9
Gambar 2.2	Materi Pecahan	20
Gambar 3.1	Langkah-langkah Pengembangan Bahan Ajar	23
Gambar 4.1	Tampilan Awal Pembuatan PowerPoint	36
Gambar 4.2	Tampilan Pembuatan PowerPoint	37
Gambar 4.3	Tampilan Awal Aplikasi Pictory.ai	37
Gambar 4.4	Tampilan Awal Untuk Login Pictory.ai	38
Gambar 4.5	Tampilan Pembuatan PowerPoint to Video Animasi	38
Gambar 4.6	Tampilan Memilih Voice-Over	39
Gambar 4.7	Penambahan Gambar-Gambar	39
Gambar 4.8	Lampiran Penambahan Musik.....	40
Gambar 4.9	Download Hasil Video	40
Gambar 4.10	Implementasi Media Pembelajaran Video Animasi berbasis Aplikasi Pictory.ai	43

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul Lampiran	Halaman
1.	Surat Izin Penelitian	59
2.	Surat Balasan Penelitian.....	60
3.	Lembar Validator Penilaian Ahli Materi	61
4.	Lembar Angket Validasi Penilaian Ahli Media	65
5.	Lembar Validator Penilaian Ahli Materi	68
6.	Media Pembelajaran yang Digunakan Sebelum Dikembangkan Yaitu PowerPoint	72
7.	Media Pembelajaran Setelah Dikembangkan.....	74
8.	Dokumen	76

