

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBASIS APLIKASI *POWTOON* PADA
MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS
KELAS III UPT SPF SDN 101854
SEI MENCIRIM**

SKRIPSI

Oleh:

DESNARIA

NPM: 2205030172



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS QUALITY
MEDAN
2026**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBASIS APLIKASI *POWTOON* PADA
MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS
KELAS III UPT SPF SDN 101854
SEI MENCIRIM**

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:

DESNARIA

NPM: 2205030172



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS QUALITY
MEDAN
2026**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Desnaria

NPM : 2205030172

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality

Menyatakan dengan sesungguhnya dan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas III UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim"** 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, Januari 2026

Yang menyatakan,


Desnaria

NPM : 2205030172

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
BERBASIS APLIKASI POWTOON DENGAN MATERI DO YOU
LIKE SWIMMING? PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS
KELAS III UPT SPF SDN 101854 SEI MENCIRIM

Nama : DESNARIA

Program Studi : PGSD

Fakultas : KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Medan, 22 March 2026

Menyetujui
Tim Pembimbing

Pembimbing Utama



Siti Rakiyah S.Pd., M.Hum
NIP.0110058507

Pembimbing Pendamping



Polintan Re hulina Sembiring
S.Pd., M.Pd
NIP.0111019602

Ketua Program Studi
Universitas Quality



Rinci Simbolon S.Pd.,M.Pd
NIP.0121118703

Dekan FKIP
Universitas Quality



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

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat-Nya yang memberikan kesehatan dan hikmat kepada penulis, sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi, yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas III UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim” ini tepat pada waktunya.

Dalam penyelesaian penulisan skripsi ini, penulis banyak memperoleh bantuan baik pengajaran, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr.Dedi Holden Simbolon S.Si., M.Pd selaku Rektor Universitas Quality.
2. Ibu Rita Herlina Br P.A, M.Pd selaku wakil Rektor Universitas Quality.
3. Ibu Dr.Gemala Widiyarti S.Sos.I., M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan Universitas Quality.
4. Ibu Rinci Simbolon S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi PGSD Universitas Quality.
5. Ibu Siti Rakiyah S.Pd., M.Hum selaku Dosen Pembimbing I yang sudah menyediakan waktu dan tenaga serta bimbingan dan arahan, memberikan motivasi serta saran kepada penulis dalam menyelesaikan penyusunan dan penulisan skripsi ini.
6. Ibu Polintan Rehulina Sembiring S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, saran dan arahan kepada penulis dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini
7. Terkhusus kepada orang tua penulis, Ayahanda Wajib Ginting dan Ibunda Julia, penulis mengungkapkan rasa hormat, sayang dan terima kasih yang tidak terhingga atas semua pengorbanan, dukungan dan doa yang tidak henti hentinya diberikan kepada penulis.

8. Kepada kedua saudari penulis, kepada kakak Rema Theresia Ginting dan adik Jesika Esterina Ginting yang juga telah memberikan doa dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
9. Kepada teman seperjuangan yaitu Elsa Sry Heryanti Hasibuan yang telah memberikan motivasi, arahan dan masukan dalam penulisan skripsi ini.
10. Kepada teman-teman seperjuangan yaitu Gresya Merli Anggreni Br Limbong, Angelica Dwi Kezia Aritonang dan Yemima yang telah memberikan motivasi dan semangat dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
11. Kepada seluruh teman-teman PGSD kelas 2A42 yang memberikan dukungan dan kebersamaan selama perkuliahan.
12. Kepada semua pihak yang tidak disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulis telah berupaya semaksimal mungkin dalam menyelesaikan skripsi ini, namun penulis menyadari masih banyak kelemahan baik dari segi isi maupun tata bahasa. Untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari pembaca demi sempurnanya skripsi ini. Akhirnya penulis mengucapkan terima kasih, semoga skripsi ini dapat berguna bagi semua pihak.

Medan, Januari 2026

Penulis,

Desnaria

NPM: 2205030172

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Rumusan Masalah	5
1.5. Tujuan Penelitian.....	5
1.6. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Kerangka Teoritis	7
2.1.1. Pengertian Penelitian Pengembangan	7
2.1.2. Pengertian Media Pembelajaran	8
2.1.3. Fungsi Media Pembelajaran	9
2.1.4. Manfaat Media Pembelajaran	10
2.1.5. Pengertian Media Pembelajaran Digital	11
2.1.6. Pengertian Media Video Animasi.....	12
2.1.7. Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>Powtoon</i>	13
2.1.8. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi <i>Powtoon</i>	14
2.1.9. Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi <i>Powtoon</i>	15
2.1.10. Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran	16
2.1.11. Pembelajaran Bahasa Inggris di SD	20
2.1.12. Materi Bahasa Inggris.....	23
2.2. Kajian Penelitian Relevan	25
2.3. Kerangka Berpikir	25
2.4. Definisi Operasional	27

BAB III METODE PENELITIAN	28
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	28
3.2 Subjek Penelitian	28
3.3 Jenis Penelitian	28
3.4 Prosedur Penelitian	29
3.5 Teknik Pengumpulan Data	31
3.6 Instrumen Penelitian	33
3.7 Teknik Analisis Data	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	41
4.1 Hasil Penelitian.....	41
4.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>Powtoon</i>	41
4.3. Hasil Validasi Produk Oleh Validator	49
4.4. Pembahasan Hasil Penelitian.....	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	62
5.1. Kesimpulan.....	62
5.2. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63
L A M P I R A N.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Lembar observasi.....	34
Tabel 3.2	Lembar wawancara.....	34
Tabel 3.3	Kisi-kisi instrument validasi ahli media.....	36
Tabel 3.4	Kisi-kisi instrumen validasi ahli materi.....	36
Tabel 3.5	Kisi-kisi lembar angket guru	37
Tabel 3.6	Kisi-kisi lembar angket siswa.....	37
Tabel 3.7	Skor Validasi	39
Tabel 3.8	Interpretasi skor kelayakan.....	39
Tabel 3.9	Skala Penilaian Guru dan Siswa.....	40
Tabel 3.10	Kriteria respon guru dan peserta didik	40
Tabel 4.1	Kerangka hasil desain media pembelajaran video animasi	43
Tabel 4.2	Validasi oleh ahli media tahap 1	50
Tabel 4.3	Validasi oleh ahli media tahap 2	51
Tabel 4.4	Validasi oleh ahli materi tahap 1	54
Tabel 4.5	Validasi oleh ahli materi tahap 2.....	55
Tabel 4.6	Hasil angket respon guru Bahasa Inggris	56
Tabel 4.7	Hasil angket respon siswa kelompok kecil.....	57
Tabel 4.8	Hasil angket respon seluruh siswa kelas III-A	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tampilan halaman <i>sign up Powtoon</i>	17
Gambar 2.2	Tampilan utama <i>Powtoon</i>	17
Gambar 2.3	Tampilan <i>background</i>	18
Gambar 2.4	Tambahkan animasi.....	18
Gambar 2.5	Tampilan tombol <i>play</i>	19
Gambar 2.6	Tampilan <i>Audio</i>	19
Gambar 2.7	Tampilan <i>export</i>	20
Gambar 2.8	<i>Riding a bike</i>	23
Gambar 2.9	<i>Swimming</i>	23
Gambar 2.10	<i>Singing</i>	23
Gambar 2.11	<i>Reading</i>	23
Gambar 2.12	<i>Playing football</i>	24
Gambar 2.13	<i>Watching</i>	24
Gambar 3.1	Langkah-langkah model pengembangan PPE	29
Gambar 4.1	Tampilan awal <i>powtoon</i>	42
Gambar 4.2	Tampilan <i>cover</i>	42