

**PENGEMBANGAN KONTEN *E-LEARNING* BERBASIS *MOTION GRAPHIC*
DALAM PEMBELAJARAN PPKN TEMA 4 DI KELAS V SEKOLAH DASAR**



Oleh :

MARCELLINO DWI TIRTA WAHYUDI SASMINTO

1107617053

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan Gelar
Sarjana Pendidikan

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2021

PENGEMBANGAN KONTEN *E-LEARNING* BERBASIS *MOTION GRAPHIC*
DALAM PEMBELAJARAN PPKN TEMA 4 DI KELAS V SEKOLAH DASAR

(2021)

Oleh

Marcellino Dwi Tirta Wahyudi Sasminto

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan konten *e-learning* berbasis *motion graphic* pada pembelajaran PPKn tema 4 “Sehat Itu Penting” sebagai konten pembelajaran jarak jauh siswa kelas V Sekolah Dasar. Responden dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V. Model Pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE dengan modifikasi sampai tahap implementasi, dengan tahap analisis, perencanaan, *pengembangan*, implementasi dan evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner. Hasil rekapitulasi konten *e-learning* berbasis *motion graphic* yang dilakukan oleh ahli media mendapatkan nilai 98,21%, ahli materi mendapatkan nilai 83,33%, dan ahli bahasa mendapatkan nilai 100%. Hasil rekapitulasi uji coba siswa kelas V pada tahap *one to one* melibatkan 4 siswa dan 1 guru kelas mendapatkan nilai 89.5%. Oleh karena itu, konten *e-learning* berbasis *motion graphic* dapat dikatakan valid dan layak untuk digunakan pada pembelajaran jarak jauh siswa kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *E-learning*, *Quizizz*, *Motion Graphic*, *Pembelajaran PPKn*, *ADDIE*.

THE DEVELOPMENT OF E-LEARNING CONTENT BASED ON MOTION
GRAPHIC IN PPKN LEARNING THEME 4 CLASS 5 FOR ELEMENTARY
SCHOOL

(2021)

by

Marcellino Dwi Tirta Wahyudi Sasminto

ABSTRACT

This research and development aims to develop motion graphic-based e-learning content on PPKn learning theme 4 “Sehat Itu Penting” as distance learning content for grade V elementary school students. Respondents in this study were students in class V. The development model used was the ADDIE with modification until implementation stages, model with analysis, planning, development, implementation and evaluation stages. Data collection techniques used were observation, interviews, and questionnaires. The results of the recapitulation of motion graphic-based e-learning content carried out by media experts get a score of 98.21%, material experts get a score of 83.33%, and linguists get a score of 100%. The results of the recapitulation of the fifth grade student trial at the One to one evaluation stage involved 4 students and 1 class teacher getting a score of 89.5%. Therefore, motion graphic-based e-learning content can be said to be valid and feasible for use in distance learning for fifth grade elementary school students.

Keywords: E-learning, Quizizz, Motion Graphic, PPKn Learning, ADDIE.

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA
UJIAN/SIDANG SKRIPSI/KARYA INOVATIF**

Judul : Pengembangan Konten E- Learning Berbasis
Motion Graphic Dalam Pembelajaran PPKn
Tema 4 di Kelas V Sekolah Dasar
Nama Mahasiswa : Marcellino Dwi Tirta Wahyudi Sasminto
NIM : 1107617053
Tanggal Ujian : 23 Juli 2021
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1)

Pembimbing I






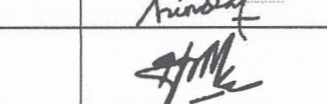

Dr. Otib Satibi Hidayat, M.Pd
NIP. 196807171993031004

Pembimbing II



Imaningtyas M.Pd
NIP. 199005122019032027

Panitia Ujian Sidang/Sidang Skripsi/ Karya Inovatif

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd (Penanggung Jawab)*		23 Agustus 2021
Dr. Wirda Hanim, M.Psi. (Wakil Penanggung Jawab)**		23 Agustus 2021
Dr. Gusti Yarmi, M.Pd (Ketua Penguji)***		10 Agustus 2021
Linda Zakiah, M.Pd (Anggota)****		05 Agustus 2021
Drs. Andi Ali Saladin, M.Pd (Anggota)****		06 Agustus 2021

Keterangan:

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan
- *** Koordinator Program Studi
- **** Dosen Penguji

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Marcellino Dwi Tirta Wahyudi Sasminto

NIM : 1107617053

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "PENGEMBANGAN KONTEN *E-LEARNING* BERBASIS *MOTION GRAPHIC* DALAM PEMBELAJARAN PPKN TEMA 4 DI KELAS V SEKOLAH DASAR" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dan pengembangan pada bulan September – Februari 2021.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 18 Februari 2021

Yang membuat pernyataan



Marcellino Dwi Tirta Wahyudi Sasminto



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Marcellino Dwi Tirta Wahyudi Sasminto
NIM : 1107617053
Fakultas/Prodi : FIP/Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat email : marcellino.tirta16@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Konten *E-Learning* berbasis *Motion Graphic* dalam Pembelajaran PPKn

Tema 4 di Kelas V Sekolah Dasar

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta 17 Agustus 2021

Penulis



(Marcellino Dwi Tirta W. S.)

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat ALLAH S.W.T yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan kekuatan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Konten *E-learning* berbasis *Motion Graphic* dalam Pembelajaran PPKn Tema 4 di Kelas V Sekolah Dasar”. Peneliti menyadari sepenuhnya, terselesaikannya skripsi ini bukan semata-mata hasil kerja keras peneliti sendiri. Dukungan dari berbagai pihak, khususnya dari para pembimbing yang telah mendorong peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada berbagai pihak.

1. Dr. Otib Satibi Hidayat, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I dan Imaningtyas, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang selalu sabar membimbing dan menghadapi peneliti dalam menjalankan prosesnya. Mohon maaf jika peneliti melakukan banyak kesalahan. Semoga bapak dan ibu sehat dan sukses selalu.
2. Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Dr. Wirda Hanim, M.Psi selaku Dosen Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan peneliti sampai penelitian ini selesai.
3. Dr. Gusti Yarmi, M.Pd selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan izin peneliti sampai skripsi peneliti selesai.

4. Dr. Ika Lestari, S.Pd., M.Si. selaku Pembimbing Akademik dan seluruh Dosen serta Staf Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah berkontribusi memberikan ilmu, bimbingan dan bantuannya.
5. Hafizh Rifqi A.Md.I.K selaku *illustrator* 1 dan Aulia Audi Andita selaku *illustrator* 2 yang telah membantu peneliti dalam membuat desain yang sangat bagus dalam waktu yang cepat.

Jakarta, 18 Februari 2021

Peneliti

Marcellino Dwi Tirta Wahyudi Sasminto

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI.....	<i>i</i>
ABSTRAK	<i>ii</i>
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	<i>iv</i>
MOTTO	<i>v</i>
LEMBAR PERSEMBAHAN	<i>vi</i>
KATA PENGANTAR	<i>ix</i>
DAFTAR ISI.....	<i>xi</i>
DAFTAR TABEL	<i>xiv</i>
DAFTAR GAMBAR.....	<i>xv</i>
BAB I PENDAHULUAN	<i>1</i>
A. Latar Belakang Masalah.....	<i>1</i>
B. Fokus Masalah.....	<i>11</i>
C. Pembatasan Masalah	<i>11</i>
D. Perumusan Masalah.....	<i>12</i>
E. Kegunaan Hasil Penelitian.....	<i>12</i>
BAB II KAJIAN TEORITIK.....	<i>14</i>
A. Kajian Teoritik Berkaitan dengan Fokus dan Faktor Variabel yang diteliti.....	<i>14</i>
1. Hakikat Pengembangan Konten E-learning berbasis Motion Graphic	<i>14</i>
a. Pengertian Pengembangan	<i>14</i>
b. Pengertian Konten E-learning	<i>16</i>
1) Karakteristik E-learning.....	<i>19</i>
2) Fungsi dan Manfaat E-learning	<i>20</i>
3) Kelebihan dan Kekurangan E-learning	<i>22</i>
c. Video Pembelajaran	<i>23</i>
1) Kelebihan dan Kelemahan	<i>24</i>
2) Motion Graphic.....	<i>26</i>
d. Pengertian Quizizz.....	<i>27</i>
1) Langkah-langkah Untuk Mengakses Kuis Bagi Siswa	<i>30</i>

2) Kelebihan dan Kelemahan Quizizz	31
3) Tujuan yang akan dicapai	33
4) Tes Formatif.....	34
e. Website.....	35
2. Hakikat Pembelajaran PPKn di Kelas V Sekolah Dasar	36
a. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) SD	36
b. Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) SD.....	41
c. Tema 4 “Sehat Itu Penting”	44
d. Karakteristik Siswa Kelas V Sekolah Dasar.....	48
3. Pengembangan Konten E-learning berbasis Motion Graphic dalam Pembelajaran PPKn Tema 4 di Kelas V Sekolah Dasar	54
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	56
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	60
A. Tujuan Penelitian.....	60
B. Tempat Waktu Penelitian.....	61
C. Metode Penelitian	62
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Pengumpulan Data	74
1. Teknik Pengumpulan Data.....	74
2. Instrumen Pengumpulan Data.....	77
E. Respon Pengguna.....	80
1. Expert review.....	81
2. Tahap One to One.....	81
F. Teknik Analisis Data.....	82
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	83
A. Kerangka Model Teoritis.....	83
1. Nama Produk.....	83
2. Karakteristik Produk.....	85
B. Hasil Pengembangan ADDIE	86
1. Analyze	86
2. Design.....	87
3. Development	88
4. Implementation	96

5. <i>Evaluation</i>	96
C. Hasil Pengembangan Uji Coba Produk	97
1. <i>Hasil Uji Coba Ahli (Expert Review)</i>	97
2. <i>Hasil Uji Pengguna (Tahap One to One)</i>	103
D. Kelebihan dan Kekurangan Produk	105
E. Keterbatasan Peneliti	106
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	107
A. <i>Kesimpulan</i>	107
B. <i>Implikasi</i>	109
C. <i>Saran</i>	110
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN	119
<i>Lampiran 1 WAWANCARA GURU</i>	120
<i>Lampiran 2 DRAFT RANCANGAN ISI VIDEO PEMBELAJARAN</i>	124
<i>Lampiran 3 KISI-KISI TES FORMATIF QUIZIZZ</i>	126
<i>Lampiran 4 PRODUK PENELITIAN</i>	127
<i>Lampiran 5 SURAT KETERANGAN VALIDASI</i>	131
<i>Lampiran 6 INSTRUMEN FORMATIF</i>	134
<i>Lampiran 7 DOKUMENTASI PENELITIAN</i>	164
<i>Lampiran 8 DAFTAR RIWAYAT HIDUP</i>	166

DAFTAR TABEL

	Halaman
<i>Tabel 2.1 Kompetensi Inti Kelas V</i>	45
<i>Tabel 2.2 Kompetensi Dasar</i>	45
<i>Tabel 2.3 Indikator dan Tujuan Pembelajaran</i>	46
<i>Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Media</i>	77
<i>Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Materi</i>	78
<i>Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Bahasa</i>	78
<i>Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Pengguna</i>	79
<i>Tabel 4.1 Perbandingan Konten E-learning berbasis Motion Graphic dengan konten pembelajaran kontekstual</i>	84
<i>Tabel 4.2 Hasil Presentase Ahli Media</i>	97
<i>Tabel 4.3 Hasil Presentase Ahli Materi</i>	99
<i>Tabel 4.4 Hasil Presentase Ahli Bahasa</i>	101
<i>Tabel 4.5 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli</i>	102
<i>Tabel 4.6 Hasil Rekapitulasi One to One Evaluation</i>	103

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Quizizz	31
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE	62
Gambar 3.2 salah satu contoh animasi	68
Gambar 3.3 create quiz (quizizz)	70
Gambar 3.4 quiz details (quizizz)	71
Gambar 3.5 lambang memulai quizizz	71
Gambar 4.1 Cover Depan Video Pembelajaran	90
Gambar 4.2 Soal dalam Quizizz	93

