



Pengembangan Media Video Animasi Powtoon dalam Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Hidup pada Hewan Pada Siswa Sekolah Dasar

Ahmad Veri Ardianto^{1*}, Bagus Amirul Mukmin², Kharisma Eka Putri³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

*email Korespondensi: ahmadveri0202@gmail.com

Abstracts

This research aims to develop a powtoon animation video about the Life Cycle of Animals. The research method used is R&D (Research and Development) or development research, in this research the model used is ADDIE which consists of Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The data collection technique used in this research uses descriptive analysis for observation and interview data, while to calculate scores resulting from validation, practicality and effectiveness in the form of numbers using statistical analysis. The media validation results got a percentage score of 89% with a very valid category to use and material validation got a percentage score of 100% with a very valid category to use. The results of the practicality of the teacher's response got a percentage score of 94% in the very practical to use category and the practicality of the student's response got a percentage score of 93% in the very practical to use category. The results of the effectiveness of the media get a score above the KKM, the average student gets a score of 85 and the students' classical learning completeness gets a percentage of 93% so it is said to be successful and effective in use. From the results of the research that has been carried out, it can be concluded that Powtoon animation media is declared suitable for use as media in science subjects on animal life patterns and has succeeded in attracting students' interest in learning, as well as improving student learning outcomes and understanding.

Keywords: Development, Media, Powtoon

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video animasi powtoon tentang materi Siklus Hidup pada Hewan. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D (Research and Development) atau penelitian pengembangan, dalam penelitian ini model yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif untuk data observasi dan wawancara sedangkan untuk menghitung skor hasil dari validasi, kepraktisan dan keefektifan yang berupa angka menggunakan analisis statistika. Hasil validasi media mendapatkan skor presentase sebesar 89% dengan katagori sangat valid digunakan dan validasi materi mendapatkan skor presentase sebesar 100% dengan katagori sangat valid digunakan. Hasil kepraktisan respon guru mendapatkan skor presentase sebesar 94% dengan katagori sangat praktis digunakan dan kepraktisan respon siswa mendapatkan skor presentase sebesar 93% dengan kategori sangat praktis digunakan. Hasil keefektifan media mendapatkan nilai diatas KKM rata-rata siswa memperoleh nilai sebesar 85 dan ketuntasan belajar klasikal siswa mendapatkan presentase sebesar 93% sehingga dikatakan berhasil dan efektif digunakan. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Media animasi powtoon dinyatakan layak digunakan sebagai media pada mata pelajaran IPA materi Silus Hidup pada Hewan dan berhasil menarik minat belajar siswa, serta meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa.

Kata kunci: Pengembangan, Media, Powtoon



Copyright ©2024 Taksonomi: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu aspek utama dalam pengembangan diri manusia dan sebagai jembatan untuk meningkatkan ilmu pengetahuan. Di era yang semakin modern ini, dengan berkembangnya berbagai fasilitas yang memudahkan untuk mengakses pendidikan, maka perlu adanya penyesuaian pada tuntutan perkembangan zaman yang sangat pesat ini. Pendidikan modern merupakan cara-cara belajar yang sesuai dengan tuntutan zaman, yang dilakukan untuk dapat mempersiapkan peserta dalam mengikuti arus perkembangan zaman.

Kegiatan pembelajaran di era modern seperti saat ini tidak hanya mengajarkan siswa untuk mampu memahami berbagai bidang ilmu pengetahuan, tetapi juga mengajarkan siswa untuk mampu berpikir secara kritis, sistematis, dan mampu memecahkan berbagai permasalahan yang ada (Pratiwi et al., 2019). Untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya guru dapat melaksanakan proses pembelajaran yang menekankan pada pengalaman langsung. Pembelajaran melalui pengalaman langsung dapat dituangkan melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan ilmu yang berupaya menjelaskan mengenai alam dan lingkungan sekitar secara sistematis. Selain itu mata pelajaran IPA juga dapat diartikan sebagai hasil kegiatan manusia berupa pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar yang diperoleh dari pengalaman dari serangkaian proses ilmiah (Asyhari & Silvia, 2016). Dalam pembelajaran IPA kegiatan pembelajaran tidak hanya ditekankan pada hapalan belaka, tetapi juga ditekankan terhadap proses pembelajaran secara langsung dengan mengobservasi dan mengamati lingkungan guna dapat merekonstruksi pengetahuan secara mandiri (Masturah et al., 2018). Materi yang disajikan dalam pembelajaran IPA cenderung berkaitan dengan lingkungan sekitar, sehingga memberikan kemudahan pada siswa untuk belajar secara langsung (Veronica et al., 2018). Pentingnya pembelajaran IPA di sekolah dasar menuntut guru untuk lebih aktif dan kreatif dalam mengembangkan berbagai inovasi pembelajaran.

Pembelajaran Ilmu pengetahuan alam (IPA) di Sekolah Dasar bertujuan untuk menanamkan konsep-konsep dasar pembelajaran IPA guna memecahkan masalah nantinya. Pembelajaran IPA harus dilaksanakan melalui inkuiri ilmiah serta kemampuan berkomunikasi sebagai aspek yang penting dari kecakapan hidup. Mengajar pembelajaran IPA untuk siswa Sekolah Dasar berbeda dengan mengajarkan kepada siswa SMP, SMA, siswa Sekolah Dasar memiliki keunikan dan karakteristik tersendiri. Guru dituntut untuk kreatif didalam mengajar, misalkan didalam memberikan materi harus memiliki strategi pembelajaran yang inovatif agar siswa tidak bosan dengan materi yang diajarkan. Diantara strategi yang meningkatkan minat dan rasa ingin tau siswa Sekolah Dasar adalah menggunakan media pembelajaran saat pembelajaran berlangsung.

Pemanfaatan media sangat penting bagi pendidik untuk menunjang proses pembelajaran berlangsung karena dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam belajar sehingga tingkat pemahaman materi peserta didik dapat meningkat. Proses pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran dapat menambah prestasi peserta didik lebih baik (Agustien & Umamah, 2018). Tidak semua media dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, untuk itu seorang guru harus bisa memilih media yang

tepat digunakan dalam proses pembelajaran. Kompetensi pedagogik dan didaktik seorang guru mampu melaksanakan pembelajaran yang mendidik dengan suasana dialogis dan interaktif, sehingga pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan bagi peserta didik. Semakin banyak panca indera yang digunakan peserta didik ketika belajar, maka materi akan lebih dipahami oleh peserta didik (Hidayati et al., 2019).

Penggunaan media pembelajaran saling berkaitan dengan proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu ke penerima pesan. Media pembelajaran juga mampu mengubah materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret karena pada usia sekolah dasar peserta didik masih berpikir pada tahap operasional konkret. Media pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran yaitu media Digital. Media yang dapat peserta didik rasakan baik berupa variasi gambar, warna, bentuk secara bersamaan yaitu berupa video. Media ini digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan peneliti di SDN Kraton diketahui bahwa siswa kelas IV berjumlah 26 siswa. Dari angket yang diberikan kepada siswa terdapat 73% siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami penjelasan guru saat pembelajaran IPA. Berdasarkan hasil analisis masalah dan kebutuhan siswa menunjukkan bahwa 81% siswa membutuhkan media pembelajaran saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media video pembelajaran, 81% siswa menyukai pembelajaran yang berbasis animasi, 62% siswa tidak menyukai media yang terdapat audionya, 93% siswa menyukai media yang terdapat gambar, warna dan ukuran huruf yang bervariasi, 38% siswa menyukai media dengan jenis *font* yang bervariasi, 88% siswa tidak menyukai media dengan durasi video yang lama, 54% siswa menyukai media yang terdapat teks bacaanya, serta 73% siswa merasa kesulitan dengan penjelasan guru saat menjelaskan materi Siklus hidup makluk hidup.

Berdasarkan hasil observasi media pembelajaran yang di gunakan saat proses pembelajaran berlangsung di SDN Kraton menggunakan media pembelajaran berupa video belajar dari *YouTube*, PPT, dan gambar-gambar. Dengan demikian penelitian ini mengembangkan media pembelajaran yang menggunakan video pembelajaran yang diambil dari *YouTube*, dengan cara membuat video animasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Pada penggunaannya peserta didik akan disugahi suatu video animasi pembelajaran yang memiliki konten berupa perpaduan antara animasi dan materi pembelajaran. Video animasi pembelajaran yang dimaksud adalah video animasi yang menggunakan aplikasi *powtoon* untuk membuat video animasinya. Karena dengan cara membuat video animasi sendiri kita bisa menyesuaikan materi di dalamnya sesuai dengan capaian pembelajaran sedangkan, jika kita langsung mengambil video yang ada di *YouTube* tidak sesuai dengan capaian pembelajaran yang di butuhkan. Media video animasi dapat menunjang suatu kegiatan pembelajaran di SDN Kraton Mojo. Hal ini dikarenakan sarana dan prasarana yang memadai seperti LCD, komputer atau laptop yang memberikan kemudahan bagi guru dalam mengoperasikan media video animasi pembelajaran ini.

Video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* merupakan video animasi kartun yang dapat diisi oleh materi-materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu, serta cocok untuk digunakan di sekolah dasar. Aplikasi *Powtoon* merupakan penyedia pembuatan content

creator video animasi yang bersifat online yang terdapat di internet dan fungsinya sebagai aplikasi pembuat video untuk presentasi maupun media pembelajaran. Ketika siswa dan guru menggunakan media untuk membantu pembelajaran, ada beberapa kelebihan yang terjadi. Beberapa kelebihan menggunakan media pembelajaran video animasi *powtoon* adalah membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami, menjadikan proses pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik, serta materi pembelajaran yang sesuai dengan capaian pembelajaran.

Peneliti perlu membuat suatu produk berupa media pembelajaran berbasis video animasi *powtoon*, peneliti memilih menggunakan media video animasi *powtoon* karena perlu adanya suatu media baru yang digunakan untuk menarik simpati peserta didik dalam proses belajar dan mengajar terutama pada materi Siklus Hidup Hewan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan siswa membutuhkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang cocok dengan kebutuhan siswa kelas IV di SDN Kraton yaitu media pembelajaran berupa video animasi. Video animasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa yaitu video animasi yang berbasis animasi, bergambar, bervariasi jenis fontnya, warnanya dan ukuran hurufnya, serta berdurasi tidak terlalu lama. Video animasi ini mengembangkan penggunaan media pembelajaran yang menggunakan video belajar dari *YouTube*.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) yang merupakan metode penelitian yang dipakai untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji coba keefektifan dari produk tersebut. Model pengembangan yang dipilih oleh peneliti yaitu model ADDIE (Analysis-Desain-Development-Implementation-Evaluation). Alasan peneliti memilih model pengembangan penelitian ini karena, untuk mengetahui kelayakan (kevalidan, kepraktisan dan keefektifan) produk tersebut apabila diterapkan dalam proses pembelajaran.

Jenis data yang digunakan ialah data kuantitatif yang digunakan untuk menentukan kelayakan produk media video animasi *powtoon* yang akan dikembangkan menjadi media pembelajaran tentang materi Siklus Hidup pada Hewan. Lokasi uji coba penelitian pengembangan media pembelajaran ini yaitu di SDN Kraton Kecamatan Mojo Kabupaten Kediri. Dalam subjek penelitian pengembangan media video animasi *powtoon* ini adalah siswa kelas IV SDN Kraton Mojo Kabupaten Kediri dengan jumlah sebanyak 26 siswa. Data yang diperoleh dari penilaian skor angket ahli materi, ahli media, respon guru dan siswa, serta subyek uji coba kelompok. Instrument yang digunakan meliputi: instrument validasi ahli media, instrument validasi ahli materi, instrument angket respon guru dan siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati dan mengambil data terkait masalah, proses belajar mengajar, kearifan yang ada di daerahnya. Wawancara digunakan peneliti untuk memperoleh data terkait media yang digunakan guru, ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran IPA materi Siklus Hidup pada Hewan. Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data jumlah siswa. Angket digunakan untuk memperoleh data dari ahli media, materi, respon guru dan siswa. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (Sugiyono, 2016). Berikut prosedur dalam model ADDIE.

Analyse (Analisis) tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah tahap analisis penelitian. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan melalui metode observasi langsung dengan cara menyebarkan angket kebutuhan siswa, setelah itu dilakukan evaluasi yang mana bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dan masalah yang ditemukan. Hasil evaluasi pada tahapan analisis ini dilakukan sebagai acuan tahapan berikutnya.

Design (Perancangan) hasil dari evaluasi analisis dijadikan pedoman dalam proses perencanaan media pembelajaran, dimana pada tahapan perancangan terdapat langkah-langkah yang mampu memberikan pengalaman belajar kepada siswa melalui video animasi powtoon sehingga dapat mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran sebelumnya. Setelah itu dilakukan evaluasi untuk mengetahui perancangan yang dibuat sudah sesuai dengan perancangan desain media dan nantinya hasil evaluasinya dapat digunakan untuk tahapan selanjutnya.

Development (Pengembangan) langkah pengembangan pada tahapan ini meliputi beberapa kegiatan, diantaranya: mengembangkan bahan instruksional sesuai RPP, penyusunan materi sesuai RPP, dan evaluasi (meliputi: tugas, soal latihan dll), pengembangan media pembelajaran video animasi powtoon merupakan fitur pendukung pembelajaran yang di perlukan peneliti dan siswa. Hasil pada tahap development ini adalah sebuah produk media pembelajaran berbentuk video animasi powtoon yang sudah terstruktur sesuai dengan kompetensi yang berlaku serta angket untuk mengukur validitas dan respon subjek penelitian. Maka tahap selanjutnya yaitu proses validasi, tahap validasi media dan materi kemudian akan memberikan komentar, saran, masukan yang kemudian media akan direvisi sampai benar-benar dinyatakan valid, setelah itu media bisa diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Setelah itu dilakukan evaluasi untuk mengetahui pengembangan media ini sudah cocok dengan desain yang diinginkan siswa dan hasilnya digunakan untuk acuan tahapan berikutnya.

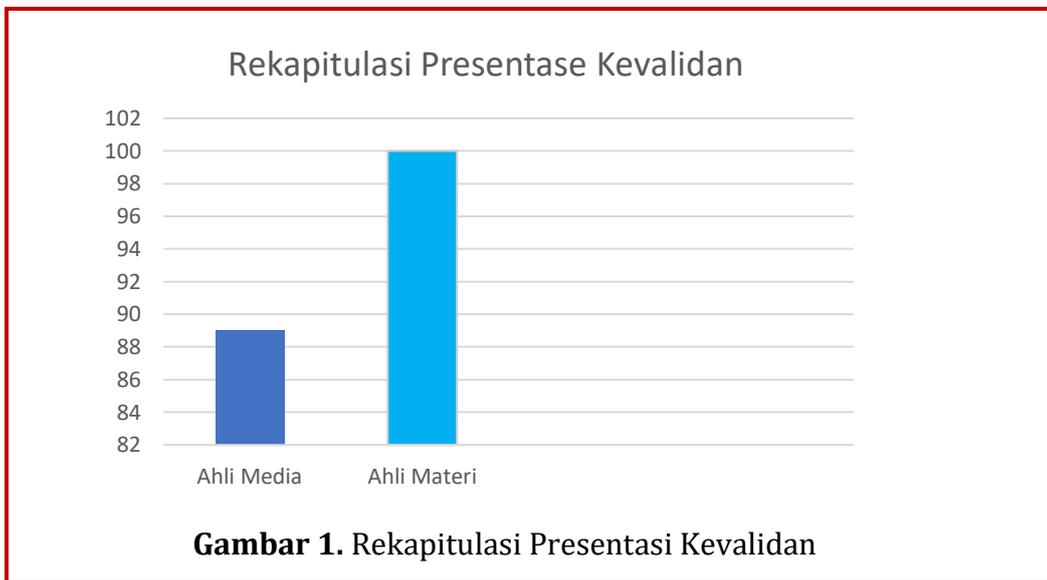
Implementation (Implementasi) pada tahapan ini media pembelajaran yang sudah dikembangkan kemudian di implementasikan kepada peserta didik. Agar dapat mengetahui kelayakan media pembelajaran yang sudah dibuat. Dalam melakukan implementasi penggunaan media pembelajaran video animasi powtoon memerlukan beberapa alat yang dibutuhkan yaitu sebagai berikut (RPP, media pembelajaran berupa video animasi powtoon dan Angket tanggapan siswa). Pada tahapan implementasi dilakukan evaluasi yang selanjutnya digunakan untuk acuan dalam melakukan tahapan evaluasi keseluruhan.

Evaluation (Evaluasi) tahap Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Dalam setiap tahapan model ADDIE semuanya di lakukan evaluasi untuk bahan pengembangan tahapan selanjutnya dan tahapan evaluasi ini merupakan evaluasi keseluruhan tahapan yang sudah dilaksanakan. Data tersebut dimaksudkan untuk memperbaiki dan menyempurnakan video animasi powtoon yang bersangkutan agar lebih efektif dan efisien. Evaluasi formatif terdiri dari review ahli, evaluasi perorangan, evaluasi kelompok kecil, dan uji lapangan. Setelah produk dinyatakan layak oleh para ahli maka akan dilanjutkan ke tahap uji coba siswa dalam pembelajaran. Apabila dalam uji coba tersebut masih ditemukan kekurangan, maka perlu dilakukan tahap evaluasi kembali untuk melakukan penyempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan.

3. Hasil dan Pembahasan

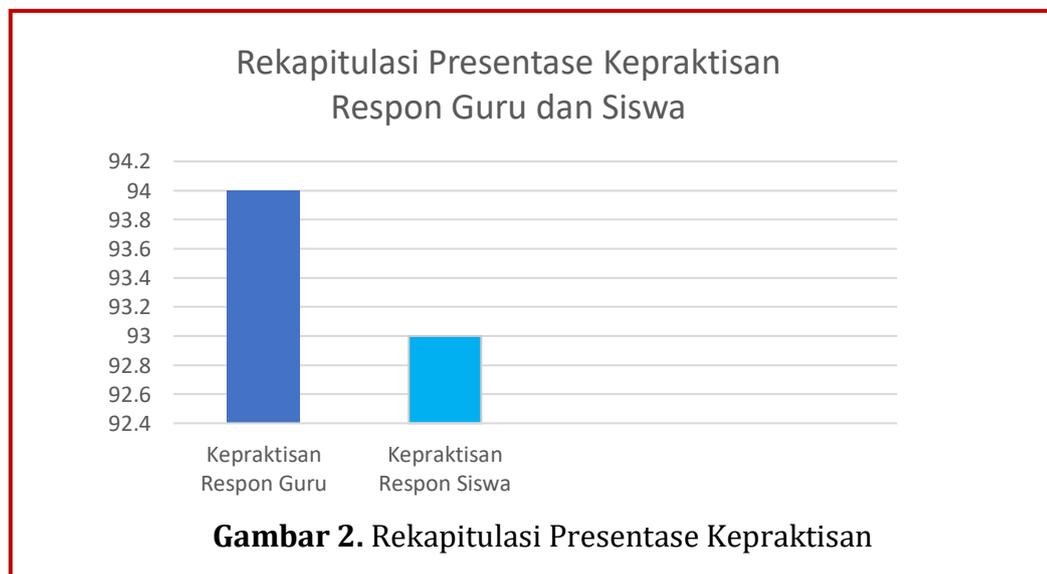
3.1 Hasil

Analisis kebutuhan dilapangan oleh guru dan siswa menghasilkan data mentah berupa skor maksimal dan skor minimal berdasarkan jumlah item dan rentang pilihan gradasu yang telah disediakan dalam angket. Hasil dari data yang diperoleh akan dikonversi ke dalam skala 100, kemudian dideskripsikan sesuai dengan variabel masing-masing. Peneliti menggunakan skala Guttman dengan skor penilaian 1 dan 0 (Sugiyono, 2014).



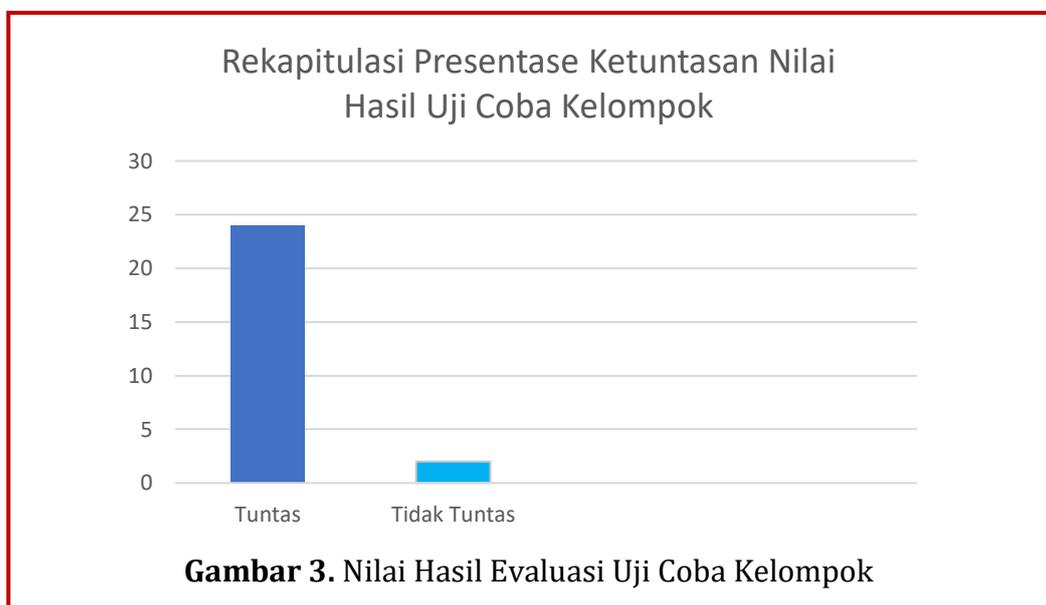
Gambar 1. Rekapitulasi Presentasi Kevalidan

Gambar 1 di atas, menjelaskan bahwa validasi ahli media mendapatkan presentase sebesar 89% dan validasi ahli materi mendapatkan presentase sebesar 100% dengan interpresentasi skor masing-masing dalam kategori sangat valid. Hasil validasi media dan materi video animasi *powtoon* didapatkan presentase sebesar 94% berdasarkan kriteria validitas dinyatakan sangat valid dapat di gunakan tanpa revisi. Dengan demikian, media video animasi *powtoon* bisa di gunakan dalam proses pembelajaran.



Gambar 2. Rekapitulasi Presentase Kepraktisan

Gambar 2 di atas menjelaskan bahwa kepraktisan respon guru mendapatkan presentase sebesar 94% dan kepraktisan respon siswa mendapatkan presentase sebesar 93% dengan interpretasi skor masing-masing dalam kategori sangat baik. Hasil angket kepraktisan respon guru dan siswa mengenai media video animasi *powtoon* didapatkan presentase sebesar 93% berdasarkan kriteria kepraktisan respon guru dan siswa menurut (Kartini dan I Nyoman, 2020), maka dinyatakan sangat baik. Dengan demikian, media video animasi *powtoon* sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran.

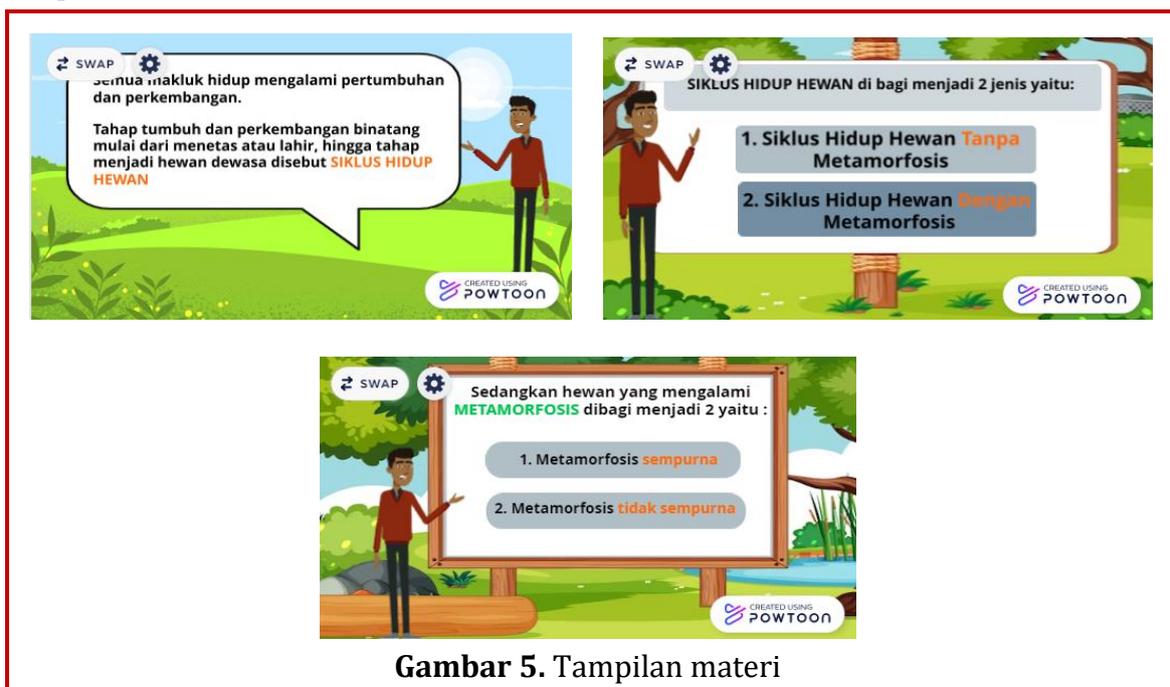


Data evaluasi yang dilakukan pada uji kelompok besar diperoleh nilai rata-rata seluruh siswa sebesar 85 dan presentase ketuntasan belajar klasikal siswa mendapatkan presentase sebesar 92% berdasarkan indikator keberhasilan ketuntasan belajar klasikal dinyatakan berhasil. Dengan demikian, media video animasi *powtoon* dikatakan berhasil dan efektif serta bisa di gunakan dalam proses pembelajaran. Dari beberapa pernyataan tersebut sudah sesuai dengan apa yang dibutuhkan siswa berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan siswa maka video animasi *powtoon* dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasilnya seperti berikut:

Tampilan awal video



Tampilan materi



Gambar 5. Tampilan materi

Tampilan penutup video



Gambar 6. Tampilan akhir video

Desain pengembangan produk media video animasi *powtoon* memiliki beberapa segi aspek, seperti aspek animasi di dukung dengan adanya gambar seorang guru. Aspek gambar, warna, jenis *font* dan ukuran huruf sudah bervariasi dan menarik. Teks bacaan materi yang sudah jelas untuk dibaca. Terdapat juga beberapa komponen seperti tombol memulai video dan anak panah untuk melanjutkan ke *slide* video yang dituju.

3.2 Pembahasan

Hasil penelitian dari validator ahli media dan ahli materi di atas diperkuat dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh (Yani Wulandari, dkk. 2020) yang menyatakan bahwa media video animasi *powtoon* sangat valid di gunakan untuk siswa. Menurut (E.Anjarsari, 2020) berdasarkan hasil analisis validasi para ahli menyatakan bahwa media pembelajaran audiovisual *powtoon* ini valid sehingga layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Menurut (M.R. Ma’arif, 2023) media pembelajaran dikatakan valid ketika sudah melakukan uji media dan uji materi yang mendapatkan kriteria sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut (M.A.Apriliani, 2021) Media pembelajaran berbasis *Powtoon* yang dikembangkan sangat layak untuk

diaplikasikan dalam proses pembelajaran, Karena kelayakan media pembelajaran tersebut ditunjukkan dengan hasil penilaian yang diberikan oleh validator. Hal ini sejalan dengan (Suharsimi, 2010) mengatakan bahwa sebuah media pembelajaran dikatakan valid jika hasilnya sesuai dengan kriteria, dalam arti hasil tes memiliki kesejajaran dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Tingkat validitas produk media sangat penting dalam pengembangan media pembelajaran. Sebab media pembelajaran berguna membantu siswa dalam penyampaian materi saat kegiatan belajar dilaksanakan, serta kualitas produk juga dilihat dari segi isi materi pada media pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil kepraktisan dari hasil angket kepraktisan respon guru dan hasil kepraktisan respon siswa di atas diperkuat dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh (Yani Wulandari, dkk. 2020) yang menyatakan bahwa media video animasi *powtoon* sangat layak digunakan untuk siswa. Menurut (R.D.Novera, 2022) dengan hasil uji kepraktisan yang memperoleh kategori sangat praktis. Maka video pembelajaran berbasis *powtoon* dapat digunakan dalam pembelajaran. Menurut (D.Garsinia, 2020) dengan hasil angket kepraktisan memperoleh kategori praktis, maka media pembelajaran video animasi *Powtoon* praktis digunakan dalam pembelajaran. Menurut (R.Juniarti, 2023) dari hasil angket respon siswa dan guru, media video animasi *powtoon* dikatakan sangat valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan (Mualdin & Edi, 2015) mengatakan bahwa aspek kepraktisan dapat dipenuhi jika: (1) para ahli menyatakan bahwa apa yang dikembangkan dapat diterapkan dan (2) kenyataan menunjukkan bahwa apa yang dikembangkan dapat diterapkan. Menurut (K.E. Putri, 2022) media pembelajaran dikatakan sangat valid atau layak digunakan dalam proses pembelajaran, ketika sudah melakukan uji validasi media dan uji validasi materi dengan mendapatkan hasil kriteria sangat valid dan sangat praktis.

Hasil belajar siswa di atas diperkuat dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh (Yani Wulandari, dkk. 2020) yang menyatakan bahwa media video animasi *powtoon* sangat layak di gunakan untuk siswa dengan hasil belajar siswa. Menurut (I.Awalia, 2019) dengan hasil *post test* yang memperoleh kategori baik maka, media pembelajaran animasi *powtoon* dapat memberikan pemahaman kepada siswa mengenai mata pelajaran. Menurut (Sukasno, 2022) dengan memperoleh hasil uji belajar peserta didik maka, media animasi *powtoon* dapat digunakan dalam pembelajaran. Menurut (Triana, 2017) siswa menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan software animasi *powtoon* sangat menarik dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Hal ini sejalan dengan (Trianto, 2009) mengatakan bahwa suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi persyaratan utama yaitu 1) peserta didik meluangkan lebih banyak waktunya pada kegiatan belajar, 2) siswa sangat berantusias untuk mengerjakan tugas, 3) adanya hubungan antara kandungan materi ajar dengan tingkat kemampuan siswa, dan 4) mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif. Maka dari itu dilakukan tes hasil belajar kepada peserta didik untuk mengukur tingkat keefektifan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media video animasi *powtoon* yang telah dilakukan di kelas IV SDN Kraton dapat diambil kesimpulan sebagai berikut. Desain pengembangan media video animasi *powton* ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi tahapan analisis

(*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Media video animasi *powton* dinyatakan valid setelah di validasi oleh ahli media dan ahli materi. Ahli media mendapatkan skor presentase sebesar 89% dan ahli materi mendapatkan skor presentase sebesar 100%, selanjutnya dihitung rata-rata kevalidan media dan materi mendapatkan skor presentase kevalidan sebesar 94%. Sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan media video animasi *powton* sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi.

Media video animasi *powton* dikatakan sebagai media yang praktis dalam penggunaannya. Kepraktisan ini diperoleh dari hasil angket kepraktisan respon guru dengan mendapatkan skor presentase sebesar 94% dan hasil angket kepraktisan respon siswa dengan mendapatkan skor presentase sebesar 93%, selanjutnya dihitung rata-rata kepraktisan hasil angket kepraktisan respon guru dan siswa mendapatkan skor presentase sebesar 93%. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media video animasi *powton* praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Media video animasi *powton* dikatakan sebagai media efektif dalam penggunaannya. Keefektifan ini diperoleh dari hasil nilai post test berupa soal evaluasi, setelah menggunakan media video animasi *powton* seluruh siswa mendapatkan nilai rata-rata diatas KKM sebesar 85 dan presentase ketuntasan belajar klasikal siswa mendapatkan presentase sebesar 92%. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media video animasi *powton* efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Agustien, R., & Umamah, N. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS (The Development of Two Dimensional Animation Video of Pekauman Website as Instructional Media With Addie Model in.* 19–23.
- Anggreni, N. K. S., & Suniasih, N. W. (2021). Pengembangan Video Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Hidup Hewan pada Muatan IPA Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), 319-328.
- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan media audiovisual Powtoon pada pembelajaran Matematika untuk siswa sekolah dasar. *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40-50.
- Apriliani, M. A., Maksum, A., Wardhani, P. A., Yuniar, S., & Setyowati, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 129-145.
- Ardana, I. K. A. B., Rati, N. W., & Werang, B. R. (2023). Media Pembelajaran Video Animasi IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas V Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 14705-14718.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran Ipa Terpadu Pendahuluan Sesuai*

- dengan amanat Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), bahwa model pembelajaran terpadu merupakan salah satu model implementasi ku. (April), 1-13.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan media pembelajaran animasi powtoon pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49-56.
- Delima, D., & Hidayat, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Daur Hidup Hewan. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(2), 96-101.
- Garsinia, D., Kusumawati, R., & Wahyuni, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan software powtoon pada materi SPLDV. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIPM)*, 3(2), 44-51.
- Hidayati, A., Adi, E., & Praherdhiono, H. (2019). Bangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas Iv Di Sdn Sukoiber 1 Jombang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 45-50. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p045>
- Juniarti, R., Idris, M., & Irawan, D. B. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 7(1), 42-53.
- Kartini, Sepdyana dan I Nyoman Tri AP. *Respon Siwa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*. 4(1). 12-19. Diakses 13 Juni2022. dari Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia.
- Ma'arif, M. R., Mukmin, B. A., & Putri, K. E. (2023). Pengembangan Media “Teman Belajar” Materi Metamorfosis Berbasis Macromedia Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 381-388.
- Masturah, E. D., Putu, L., Mahadewi, P., & Simamora, A. H. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar Setiap warga negara Indonesia*. 6, 212-221.
- Materi, J., Jmpf, F., Pratiwi, S. N., Cari, C., & Aminah, N. S. (2019). *Pembelajaran IPA Abad 21 dengan Literasi Sains Siswa*. 9, 34-42.
- Novera, R. D., Sukasno, S., & Sofiarini, A. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon Menggunakan Konsep Etnomatematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7161-7173.
- Sugiyono. (2016). *Research Methods Quantitative, Qualitative, and R&D*. In Bandung: Alfabeta.
- Srinurat, Mualdin, Edi Syahputra, W. Rajagukguk. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Program Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematik Siswa SMP*. Jurnal Tabularasa PPS UNIMED, (online) Vol.12, hal 154-170.
- Triana, V. (2017). Keefektifan Media Lagu Pembelajaran terhadap Minat dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri Tembok Luwung 01 Adiwerna Kabupaten Tegal. *Universitas Negeri Semarang*.

- Trianto (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Surabaya:Kencana.
- Veronica, I., Pusari, R. W., & Setiawardana, M. Y. (n.d.). *Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran IPA*. 2, 258–266.
- Widayanti, I. (2023). *Pengembangan Media Video Animasi Powtoon Materi Suhu dan Kalor Berbasis STEM untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten).
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan media video berbasis powtoon pada mata pelajaran IPA di kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 8(2), 269-279.