
Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* Pada Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan Sebagai Sumber Pembelajaran Di Sekolah Dasar

Fany Chaerun Nisa¹ R. Teti Rostikawati², Dendy Saeful Zen³

¹Universitas Pakuan, Bogor, Indonesia

²Universitas Pakuan, Bogor, Indonesia

³Universitas Pakuan, Bogor, Indonesia

*Corresponding author: fanychaerunnisa21@gmail.com

ABSTRACT

The use of conventional learning media such as theme books in elementary schools is not able to increase student participation, activeness and learning motivation. The media used by the teacher has never used learning media using the Powtoon application. The aim of this research is to develop Powtoon-based animated video media in sub-theme 3 Environmental Conservation Efforts learning 1 in class V of SDN Batutulis 3, Bogor City. This research uses the Research and Development (R&D) method by applying the Four D model (Define, Design, Development, Disseminate). Data collection techniques used in this research: observation, interviews, questionnaires and documentation. The data analysis technique used uses qualitative data analysis and quantitative data analysis. Qualitative data analysis is obtained from interviews, field notes and documentation, while quantitative data analysis is obtained from the results of validation questionnaire calculations and respondent questionnaires using a Likert scale. The research results from media, language, material and teacher response experts were declared very suitable for use, where the experts' assessments gave an average percentage assessment of 92.66% and teacher response 1 was 98.6%, teacher response 2 was 98.6. Students responded very well with an average percentage of 91.3%. Based on the research results, it can be concluded that Powtoon-based animated video media is declared very suitable for use as a learning medium. The implications of the results of this research are expected to be an alternative solution for teachers in using learning media so that it is more interesting, effective and the material can be understood by students easily, and learning is more meaningful.

Keywords; Learning Media Development; Powtoon; Four D

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran konvensional seperti buku tema di sekolah dasar kurang mampu meningkatkan partisipasi, keaktifan serta motivasi belajar siswa. Media yang digunakan oleh guru belum pernah menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi *Powtoon*. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengembangkan media video animasi berbasis *Powtoon* pada subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan pembelajaran 1 di kelas V SDN Batutulis 3 Kota Bogor. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan menerapkan model *Four D (Define, Design, Development, Disseminate)*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini : observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif, analisis data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, sedangkan analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil perhitungan angket validasi dan angket responden menggunakan skala likert. Hasil penelitian dari ahli media, bahasa, materi dan respon guru dinyatakan sangat layak digunakan yang mana penilaian para ahli memberikan rata-rata penilaian persentase sebesar 92,66% dan respon guru 1 98,6%, respon guru 2 98,6. Siswa memberikan respon sangat baik dengan hasil persentase rata-rata 91,3%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis *Powtoon* ini dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Implikasi dari hasil penelitian ini diharapkan menjadi solusi alternatif bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran agar lebih menarik, efektif dan materi dapat dipahami oleh siswa dengan mudah, serta pembelajaran lebih bermakna.

Kata kunci; Pengembangan Media Pembelajaran; *Powtoon*; *Four D*

Pendahuluan

Abad 21 disebut sebagai abad pengetahuan atau abad revolusi industri 4.0. pada abad ini terjadi perubahan dalam berbagai bidang salah satunya adalah bidang pendidikan. Pada pembelajaran abad 21 setiap individu dituntut untuk memiliki kemampuan 4C yaitu: *Communication, Collaboration, Creativity and innovation*, dan *Critical thinking and Problem solving*. *Communication* (Komunikasi) artinya adanya interaksi antar pelaku pendidikan, *Collaboration* (Kolaborasi) artinya siswa mampu bekerja sama dengan teman dalam kelompok, masyarakat dan lingkungan, *Creativity* (Kreativitas) and *Innovation* (Inovasi) artinya kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan memberikan inovasi yang baru, dan *Critical thinking* (Berpikir kritis) and *Problem solving* (Pemecahan masalah) artinya kemampuan seseorang dalam mengungkap, menganalisa dan menuntaskan masalah (Vacide Erdoğan, 2019)

Bidang pendidikan mengalami perubahan yang cukup signifikan. Bidang pendidikan memainkan peran penting dalam memajukan bangsa. Pada abad ini, bidang pendidikan dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Oleh karena itu, pendidik harus memiliki kemampuan untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran. Pendidikan di abad ke-21 harus relevan dengan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan. Kunci utama kemajuan dan peradaban suatu negara adalah Pendidikan. Setiap individu memerlukan pendidikan sebagai upaya memperkaya pengetahuan dan membentuk kepribadian serta pengembangan keterampilan (Habiba et al., 2023). Menurut (Hasibuan & Prastowo, 2019) bahan pembelajaran harus dirancang sehingga siswa akan merasa tertantang untuk menyelesaikan masalah pelajaran dan menciptakan solusinya.

Namun, pada kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam menyediakan pembelajaran berbasis 4C (khususnya pada kemampuan berpikir kritis) belum optimal (Kusumawardani, 2020) Penelitian (Yulianti Rahayu et al., 2019) menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam melakukan pembelajaran yang berorientasi pada berpikir tingkat tinggi (4C) relatif kurang. Hal ini diprediksi berkaitan dengan sistem pendidikan yang masih berorientasi pada isi materi pelajaran dan kurang menekankan pada kemampuan berpikir tingkat tinggi mencakup keterampilan berpikir kritis siswa.

Pembelajaran di era serba digital seperti sekarang ini guru perlu menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan yang terintegrasi dengan TIK. Menjadi guru yang kreatif, inovatif serta menyenangkan ini salah satunya bisa memanfaatkan TIK yaitu dengan menggunakan Media Video Animasi, karena dengan menggunakan Media Video Animasi ini peserta didik akan merasa tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dikarenakan tampilannya yang menarik. Adapun Media Video Animasi yang digunakannya yaitu Media Video Animasi Berbasis *Powtoon*.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan salah satu guru di SDN Batutulis 3 Kota Bogor, bahwa media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran belum bervariasi, sehingga proses pembelajaran monoton serta kurang menarik bagi siswa. Kurangnya media yang bervariasi disebabkan masih kurangnya pemahaman aplikasi media yang beragam, sehingga belum banyak guru yang menerapkan media berbasis IT dalam pembelajaran di SDN Batutulis 3 walaupun sudah mempunyai sarana dan prasarana yang cukup lengkap

Dalam upaya meningkatkan hasil belajar guru harus mampu menciptakan media yang menarik, mudah dipahami, serta inovatif. Salah satu media yang dapat diterapkan yaitu media pembelajaran tematik berbasis video animasi menggunakan aplikasi *Powtoon*.

Video Animasi merupakan video yang didalamnya terdapat berbagai animasi kartun yang menarik yang dapat diisi oleh materi-materi pelajaran serta dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk anak sekolah dasar dikarenakan sifatnya yang menarik dan cocok untuk anak sekolah dasar. Video animasi ini memiliki sifat yang menarik untuk siswa dan memiliki warna-warna yang beragam sehingga membuat siswa menjadi senang terhadap media tersebut, serta dapat membangkitkan minat baru pada siswa. Dengan adanya video animasi dapat mendengarkan dan melihat secara langsung bacaan teks serta gerakan-gerakan animasi berupa gambar sesuai pada materi yang akan disampaikan oleh guru (Nurdiana et al., 2021). *Powtoon* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dengan adanya animasi yang tersedia di dalam videonya sehingga peneliti berharap bahwa dalam kegiatan pembelajaran siswa tidak mudah bosan saat pembelajaran berlangsung. Dengan media aplikasi *Powtoon* diharapkan dapat membantu meningkatkan daya tarik dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Mengingat kelebihan *Powtoon* adalah dapat menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar, membangkitkan motivasi semangat belajar, yaitu adanya animasi menarik yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk tetap fokus di dalam proses pembelajaran Hasbullah (Awalia et al., 2019)

Aplikasi *Powtoon* ini diharapkan menjadi alternatif guru dalam membuat suatu Media Video Animasi yang menarik pada Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan Sebagai Sumber Pembelajaran di Sekolah Dasar. Hasil Penelitian (Ginting, N, 2022) yang menyatakan bahwa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Powtoon* siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya. Kemudian, Hasil Penelitian (Pendidikan & Konseling, n.d.) yang menyatakan bahwa media video animasi berbasis *Powtoon* mendapatkan nilai sangat baik dari para ahli, dengan rata-rata penilaian dari ketiga ahli sebesar 78,69%. Dengan demikian media video pembelajaran animasi berbasis *Powtoon* layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil Penelitian Rusdi dan Erita (2022) yang menyatakan bahwa dampak dari penggunaan media video animasi berbasis *Powtoon* yaitu dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Mengingat konsekuensi dari persepsi yang telah dibuat ada masalah sehubungan dengan sumber belajar yaitu sumber belajar menggunakan buku ajar cetak belum mampu meningkatkan partisipasi dan animasi siswa dalam pengalaman pendidikan, yang dapat membuat siswa merasa lelah, kurang dinamis, dan memiliki motivasi belajar yang kurang baik, sehingga peserta didik membutuhkan sumber belajar yang lebih interaktif yang dapat mendukung pengalaman pertumbuhan yang layak di sekolah dasar (Putri,A, 2023)

Tujuan penelitian adalah: (1) Untuk mengembangkan media video animasi berbasis *Powtoon* pada Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan pada Siswa Kelas V, dan (2) Untuk mengetahui kelayakan media video animasi berbasis *Powtoon* pada Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan pada Siswa Kelas V.

Keterbaruan penelitian ini adalah mengembangkan media video animasi berbasis *Powtoon* pada materi pembelajaran Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan di kelas V Sekolah Dasar.

Metode Penelitian

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) di gunakan dalam penelitian ini. Sugiyono (2013:2) . Penelitian *R&D* diterapkan sebagai upaya mencari solusi atas suatu kebutuhan atau permasalahan dalam bentuk penciptaan produk tertentu dengan mengembangkan produk baru atau melengkapi dan menyempurnakan produk yang sudah ada secara bertanggung jawab (Fitri & Haryanti, 2020:67). Pengembangan media video animasi yang dilakukan peneliti menggunakan tahapan teori model *Four D* mengikuti alur dari (Muqdamien et al., 2021) yang terdiri dari 4 tahap yaitu : Prosedur desain pembelajaran dengan *Four D* meliputi *Define, Design, Development, Disseminate*. Pada **Tahap Pendefinisian (*Define*)**, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran berkaitan dengan peserta didik yang membutuhkan media video animasi agar mereka merasa tertarik pada saat kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan adalah Media Video Animasi Berbasis *Powtoon*. **Tahap Perancangan (*Design*)**, dalam tahap desain, peneliti mulai merancang konsep dan isi produk dalam pembuatan produk media video animasi berdasarkan analisis kebutuhan awal yang dilakukan serta disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD), Indikator, dan Tujuan Pembelajaran. Dengan mendesain semenarik mungkin. **Tahap Pengembangan (*Development*)**, Tahap ini merupakan tahap direalisasikannya rancangan produk sebelumnya setelah melewati tahap desain secara keseluruhan. Kemudian akan diuji ahli validitas produk melalui para ahli media, ahli materi dan ahli bahasa serta dilakukan revisi/memperbaiki media pembelajaran sesuai saran dan masukan dari para tim ahli media, ahli materi dan ahli bahasa sehingga akan mendapatkan perbandingan dari media awal dan media yang setelah direvisi. **Tahap Penyebaran (*Disseminate*)**, Tahap selanjutnya yaitu Tahap Penyebaran, Tahap produk sudah dinyatakan layak kemudian diujicobakan produk media video animasi berbasis *Powtoon* kepada peserta didik kelas V Di SDN Batutulis 3. Untuk mengetahui respon siswa dan kemenarikan media video animasi berbasis *Powtoon*. Setelah diujicobakan kemudian dilakukan penyebaran kepada guru kelas V.

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di sekolah dasar wilayah kota bogor yakni Sekolah Dasar Negeri Batutulis 3, Kecamatan Bogor Selatan, Kota Bogor. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Wawancara dilaksanakan untuk mengetahui proses pembelajaran serta media yang diterapkan oleh guru. Angket diberikan kepada validator dan responden, validator yaitu dosen ahli media, ahli bahasa dan ahli materi, sedangkan responden yaitu guru dan siswa.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ada 2 yaitu teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif. Menyajikan data tiap variabel yang diteliti serta melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah. Instrumen angket menggunakan skala likert. Skala likert menurut Sugiyono (2020:93) adalah skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang/sekelompok orang hingga fenomena sosial. Jawaban setiap item yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata : Sangat baik, Baik, Cukup

baik, Kurang baik dan Sangat Kurang Baik. Data hasil penelitian ini diolah secara statistika deskriptif. Data hasil penilaian para validator disajikan dengan menggunakan perhitungan persentase. Demikian pula data hasil respon siswa dan guru disajikan dengan menggunakan persentase.

Hasil dan Pembahasan

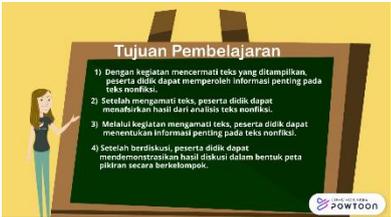
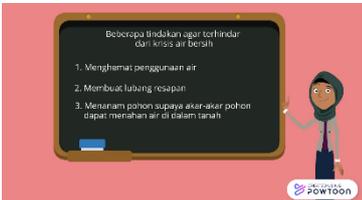
Penelitian pengembangan media video animasi berbasis *Powtoon* ini menggunakan model *Four D*, dilaksanakan di SDN Batutulis 3 dengan materi Tema 8 Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan Pembelajaran 1, Model *Four D* mengikuti alur dari (Muqdamien et al., 2021) yang terdiri dari 4 tahap yaitu: *Define, Design, Development, dan Disseminate*.

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan mengobservasi serta melaksanakan wawancara dengan guru kelas V serta siswa agar mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang situasi di lapangan. Bahwa belum terdapat guru yang menggunakan Media Video Animasi Berbasis *Powtoon*. Guru di sekolah tersebut masih menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku tema. Masih kurangnya pemahaman aplikasi media yang beragam, sehingga belum banyak guru yang menerapkan media berbasis IT dalam pembelajaran. Sehingga, ketika guru sedang menjelaskan materi pembelajaran membuat siswa merasa bosan dan kegiatan pembelajaran menjadi terasa monoton. Maka dari itu, siswa membutuhkan media yang bervariasi agar dapat menarik minat siswa dalam proses belajar. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu Media Video Animasi Berbasis *Powtoon*. Pada penelitian ini dipilih tema 8 subtema 3 usaha pelestarian lingkungan sebagai materi di dalam media video animasi.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti menganalisis semua hasil analisis kebutuhan, merancang bagian-bagian yang akan ada di dalam *Powtoon* mencari referensi untuk materi yang akan dikembangkan, memberikan solusi dengan pengembangan media video animasi berbasis *Powtoon* yang menjadi dasar pertama sebelum mengembangkan produk. Tahap ini dilakukan untuk menghasilkan suatu media video animasi dengan maksimal dan sesuai yang diharapkan. Peneliti menggunakan aplikasi *Powtoon* untuk mendesain awal media video animasi.

<p style="text-align: center;">Cover Perkenalan</p> 	<p style="text-align: center;">Menanyakan kabar</p> 
<p style="text-align: center;">Judul Tema</p> 	<p style="text-align: center;">Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia</p> 
<p style="text-align: center;">Kompetensi Dasar IPA</p> 	<p style="text-align: center;">Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia</p> 
<p style="text-align: center;">Tujuan Pembelajaran IPA</p> 	<p style="text-align: center;">Gambar Awal Subtema</p> 
<p style="text-align: center;">Contoh Aktivitas Air Bersih</p> 	<p style="text-align: center;">Teks untuk Kebutuhan Sehari-hari</p> 
<p style="text-align: center;">Syarat Kualitas Air Bersih</p> 	<p style="text-align: center;">Beberapa Tindakan Krisis Air Bersih</p> 



Gambar 1. Produk Media Video Animasi Berbasis *Powtoon*

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini, dilakukan pengembangan pembuatan media video animasi berbasis *Powtoon*. Produk yang dibuat disusun sesuai rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kesesuaiannya untuk digunakan. Validasi dilakukan untuk mengevaluasi dan mengukur validitas produk yang dikembangkan. Validasi Media Video Animasi dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Hasil pengujian akan dianalisis dalam bentuk persentase sehingga dapat diketahui kelayakan dari Media Video Animasi Berbasis *Powtoon*.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek yang dinilai	Skor Maksimal	Skor Penilaian
Kesesuaian materi pembelajaran	20	20
Kesesuaian warna	5	5
Kesesuaian Tata Letak	5	5
Kemenarikan Gambar	10	10
Kejelasan Huruf	5	5
Kualitas Audio Visual	5	5
Jumlah	50	50

Tabel 1 di atas menjelaskan mengenai hasil validasi dari ahli media, yang memberikan Skor Penilaian Sebesar 50, mendapatkan kriteria Sangat Layak artinya, media video animasi berbasis *Powtoon* ini Sangat Layak digunakan dalam Proses Pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek yang dinilai	Skor Maksimal	Skor Penilaian
Kesesuaian materi pembelajaran	10	8
Komunikatif	10	10
Kesesuaian kaidah bahasa	10	8
Simbol	5	4
Kelugasan	15	12
Jumlah	50	42

Tabel 2 di atas menjelaskan mengenai hasil validasi dari ahli bahasa, yang memberikan Skor Penilaian Sebesar 42 mendapatkan kriteria Layak, Itu artinya, media video animasi berbasis *Powtoon* Layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek yang dinilai	Skor Maksimal	Skor Penilaian
Kesesuaian materi Pembelajaran	10	10
Ketetapan urutan penyajian materi	5	4
Penggunaan bahasa	5	5
Kejelasan materi	5	5
Kejelasan video serta gambar pada materi	5	5
Kejelasan gambar pada materi	5	4
Kesesuaian dengan tingkat kemampuan siswa	5	5
Kejelasan suara pada media video animasi	5	5
Materi dapat memotivasi belajar siswa	5	4
Jumlah	50	47

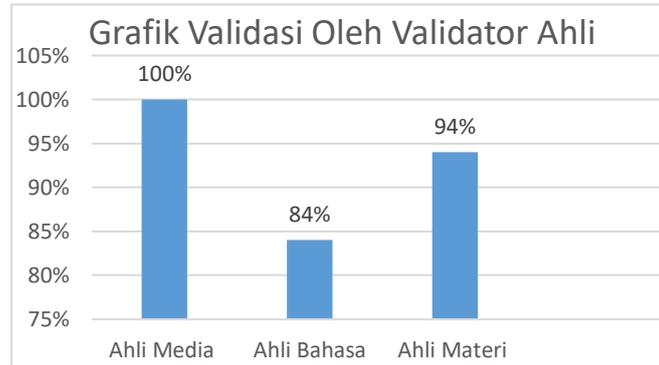
Tabel 3 di atas menjelaskan mengenai hasil validasi dari ahli materi, yang memberikan Skor Penilaian Sebesar 47, memperoleh hasil sebesar 94% dan mendapatkan kriteria Sangat Layak. Itu artinya media video animasi berbasis *Powtoon* Sangat Layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan tabel kelayakan, maka produk berada pada kategori “Sangat Layak” itu artinya produk pengembangan media video animasi berbasis *Powtoon* layak digunakan untuk siswa kelas V. Produk kemudian diujicobakan kepada siswa kelas V SDN Batutulis 3 Kota Bogor guna mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap pengaplikasian media video animasi berbasis *Powtoon*.

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli

No	Responden	Jumlah Butir	Skor Maksimum	Skor yang didapat	Persentase Penilaian
1.	Ahli media	10	50	50	100%
2.	Ahli Bahasa	10	50	42	84%
3.	Ahli Materi	10	50	47	94%
Rata-rata Persentase Penilaian					92,66%

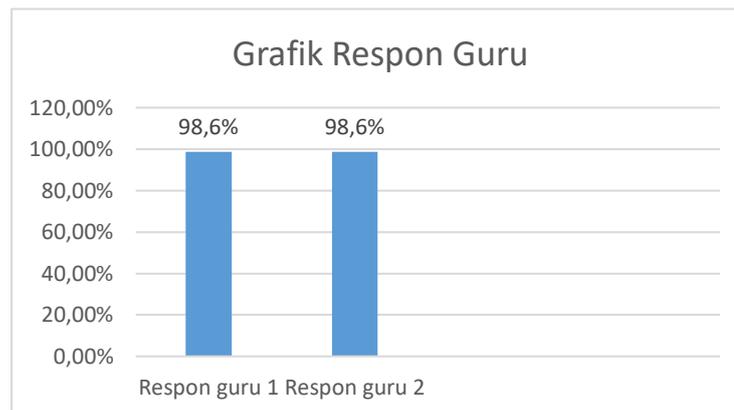
Hasil Rekapitulasi menunjukkan bahwa rata-rata persentase penilaian terhadap media video animasi berbasis *Powtoon* pada tema 8 subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan adalah 92,66% sehingga produk ini dapat dikategorikan “Sangat Layak” untuk diujicobakan pada siswa. Berikut ini grafik validasi oleh validator ahli.



Gambar 2. Grafik Validasi Oleh Validator Ahli

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebaran produk dilakukan uji coba pada siswa kelas V SDN Batutulis 3. Respon terhadap penggunaan Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* diukur dengan menggunakan angket respon guru dan siswa. Hasil respon guru terhadap penggunaan media video animasi berbasis *Powtoon* dapat dilihat pada grafik dibawah ini, dan untuk hasil respon peserta didik terhadap penggunaan media video animasi berbasis *Powtoon* dapat dilihat pada hasil presentase respon siswa.



Gambar 3. Grafik Respon Guru

Uji coba terbatas dilaksanakan pada peserta didik kelas V SDN Batutulis 3 kota bogor. Hasil respon guru oleh wali kelas V respon guru 1 diperoleh sebesar 98,6% dan respon guru 2 98,6%. Hasil respon siswa oleh 20 responden mendapatkan persentase sebesar 91,3%. Berdasarkan hasil penelitian, hasil respon guru dan siswa setelah menggunakan media video animasi berbasis *Powtoon* mendapatkan respon yang sangat layak. Siswa mengatakan bahwa mereka menyukai pembelajaran dengan menggunakan media video animasi berbasis *Powtoon* ini dikarenakan tampilannya yang menarik hingga dapat menimbulkan minat belajar kepada peserta didik, selain itu bahasanya juga mudah dipahami oleh siswa.

Pelaksanaan uji coba *pretest* terhadap siswa yang berjumlah 20 kelas V dengan subtema 3 usaha pelestarian lingkungan yang mana pada soal *pretest* ini siswa belum diberikan materi pembelajaran namun, sudah mengisi soal-soal mengenai materi pelajaran yang akan dipelajari. Uji coba *pretest* pada peserta didik kelas V didapatkan respon siswa sebagai berikut:

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Uji Coba *Pretest*

Aspek yang dinilai	Skor Maksimal	Skor Penilaian
Soal <i>Pretest</i>	100	69
Jumlah	100	69
Persentase (%)		69

Setelah dilakukannya *pretest*, kemudian peneliti melaksanakan *posttest* yang siswanya 20 pada kelas V, soal *posttest* diberikan setelah siswa sudah mendapatkan materi pembelajaran. Peneliti memaparkan mengenai media video animasi berbasis *Powtoon* yang telah dibuat terhadap siswa serta guru, yang kemudian digunakan dalam proses pembelajaran siswa.

Berdasarkan hasil uji coba penelitian dapat diperoleh hasil respon dari siswa kelas V sebagai berikut:

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Uji Coba *Posttest*

Aspek yang dinilai	Skor Maksimal	Skor Penilaian
Soal <i>Posttest</i>	100	88
Jumlah	100	88
Persentase (%)		88

Berdasarkan perolehan skor hasil respon siswa dapat dinyatakan bahwa media video animasi berbasis *Powtoon* pada tema 8 subtema 3 usaha pelestarian lingkungan pembelajaran 1 sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan persentase sebesar 88%.

Dengan rumus *N-Gain* keduanya dapat dihitung sebagai berikut:

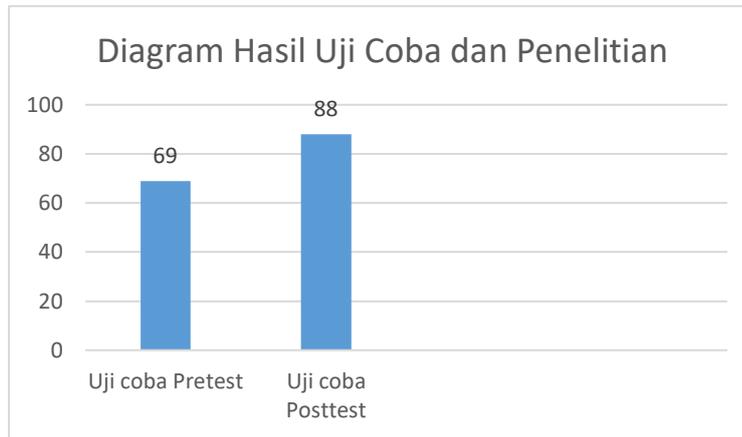
$$N-Gain = \frac{88-69}{100-69} = 0,61$$

Pada rumus *N-Gain* didapatkan hasil sebesar 0,61 sehingga dapat dikategorikan dengan kriteria sedang, yang mana siswa setelah belajar dengan menggunakan media video animasi berbasis *Powtoon* yang telah dikembangkan dapat dikatakan dan dinilai bahwa pengembangan media video animasi berbasis *Powtoon* dengan tema 8 subtema 3 usaha pelestarian lingkungan pembelajaran 1 dinilai sudah berhasil.

Berdasarkan hasil penelitian hasil belajar dengan menggunakan media video animasi berbasis *Powtoon* pada subtema 3 usaha pelestarian lingkungan mengalami peningkatan setelah menggunakan media video animasi. Sebagian siswa mengatakan bahwa mereka

merasa senang menggunakan media video animasi berbasis *Powtoon* karena tampilannya yang menarik sehingga dapat menimbulkan minat siswa dalam proses pembelajaran.

Berikut Gambar diagram rata-rata peningkatan hasil belajar peserta didik.



Gambar 4. Diagram Persentase Hasil Uji Coba Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Powtoon*

Hasil *pretest* dan *posttest* dari 20 peserta didik menunjukkan nilai yang berbeda dan peningkatan yang cukup efektif. Hal ini terlihat dari rata-rata *pretest* sebesar 69 berbanding dengan 88 untuk *posttest*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi meningkatkan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan.

Produk Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* ini, memiliki manfaat bagi Sekolah, bagi guru dan juga bagi siswa, karena dengan menggunakan media video animasi berbasis *Powtoon* ini dapat memperbaiki mutu pendidikan disekolah dalam hal pengembangan teknologi saat ini, manfaat bagi guru, guru dapat menghadirkan materi dengan cara yang lebih beragam, lebih menarik dan lebih interaktif, sehingga guru dapat mengembangkan media video animasi berbasis *Powtoon* dengan materi yang berbeda di sekolah tersebut. manfaat bagi siswa, siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja, pembelajaran dengan menggunakan media video animasi berbasis *Powtoon* ini dapat diakses melalui android maupun laptop, sehingga memudahkan siswa dalam mengaksesnya, selain itu manfaat lainnya juga siswa menjadi termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dikarenakan tampilan dari media video animasi berbasis *Powtoon* yang menarik dan bervariasi sehingga membuat siswa termotivasi dalam belajarnya.

Hasil Penelitian berupa media video animasi berbasis *Powtoon* yang layak digunakan Pada Materi Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan Pembelajaran 1, Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* mendapatkan penilaian kelayakan dari para ahli, yaitu dengan rata-rata penilaian kelayakan dari para ahli mendapatkan persentase sebesar 92,66%. selain itu media video animasi berbasis *Powtoon* diberikan penilaian oleh responden, yaitu oleh guru dan peserta didik, respon guru 1 memberikan penilaian sebesar 98,6%, respon guru 2 memberikan penilaian sebesar 98,6%, lalu peserta didik pada uji coba terbatas siswa berjumlah 20 di kelas V memberikan penilaian 91,3%. Kemudian, terjadinya peningkatan yang cukup signifikan setelah menggunakan media video animasi berbasis *Powtoon*, yang mana hasil *pretest* 69 sedangkan *posttest* 88. Dengan demikian, media video animasi berbasis *Powtoon* layak

digunakan dalam proses pembelajaran, Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya temuan penelitian saya hasilnya sesuai, Penelitian yang disampaikan oleh (Ginting, N, 2022) menyatakan bahwa media video animasi berbasis *Powtoon* layak digunakan dalam proses pembelajaran dikarenakan media video animasi berbasis *Powtoon* telah mendapatkan validasi oleh para ahli, dengan rata-rata penilaiannya sebesar 86% untuk hasil *pretest* dan *posttest* terjadi peningkatan cukup signifikan juga dari 69,67% menjadi 86,67% setelah menggunakan media video animasi berbasis *Powtoon*, Penelitian yang disampaikan oleh Sianipar et al. (2023) menyatakan bahwa media video pembelajaran animasi berbasis *Powtoon* mendapatkan nilai sangat baik oleh para ahli dengan rata-rata penilaian dari para ahli mendapatkan hasil persentase sebesar 78,69%, respon guru 87,1% dan respon peserta didik 96,67% dengan demikian media video animasi berbasis *Powtoon* ini layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian disampaikan oleh Rusdi dan Erita (2022) menyatakan bahwa Dampak dari penggunaan media video animasi berbasis *Powtoon* yaitu dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Sehingga media dinyatakan efektif setelah uji validitas dikonfirmasi, berdasarkan hasil presentase nilai intergritas rata-rata penilaian memperoleh 83,48% maka, media video animasi berbasis *Powtoon* dinyatakan efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kesimpulan

Penelitian mengembangkan Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* Pada materi Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan Sebagai Sumber Pembelajaran Di Sekolah Dasar menggunakan model four D yang terdiri dari 4 tahap yaitu: *Define, Design, Development, dan Disseminate*. Media video animasi efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Pada uji kelayakan mendapatkan rata-rata persentase dari para ahli sebesar 92,66%, sehingga dari hasil validasi ahli media video animasi berbasis *Powtoon* sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Implikasi dari hasil penelitian ini diharapkan menjadi solusi alternatif bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran agar lebih menarik, efektif dan materi dapat dipahami oleh siswa dengan mudah, serta pembelajaran lebih bermakna.

Daftar Pustaka

- Aji, T. W., Sepyaningrum, A. R., & Wenda, D. D. N. (2022). Development of Powtoon-based SCEMA Learning Media for Science Subjects in Class V Elementary School. *Proceedings of the International Seminar on Business, Education and Science*, 1(August), 14–23. <https://doi.org/10.29407/int.v1i1.2638>
- Akmalia, R., Fajriana, F., Rohantizani, R., Nufus, H., & Wulandari, W. (2021). Development of Powtoon Animation Learning Media in Improving Understanding of Mathematical Concept. *Malikussaleh Journal of Mathematics Learning (MJML)*, 4(2), 105–116. <https://doi.org/10.29103/mjml.v4i2.5710>
- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (t.t.). MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS KINEMASTER BAGI GURU SD.
- Anggita, N. (2021). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2).

- Aryanti, S., Nurrisalia, M., Setiyo, E., Helmi, H., & Azhar, S. (2022). Powtoon-Based Learning Videos to Improve Learning Outcomes at Background Services in Elementary School Students. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 5(I), 217–226.
- 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. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Chang, B. (2019). Reflection in Learning. *Online Learning*, 23(1). <https://doi.org/10.24059/olj.v23i1.1447>
- Exposto, .P.P.A. (2022). Development of Interactive Learning Media Using Adobe Flash Professional. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2).
- Fitriani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1104–114).
- Fauziah, A. S. N., Friatin, L. Y., & Surahmat, A. (2021). Teaching Media “Powtoon” to Assist Students’ Writing Narrative Text. *Jadila: Journal of Development and Innovation in Language and Literature Education*, 1(4), 416–422. <https://doi.org/10.52690/jadila.v1i4.154>
- 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. <https://doi.org/10.26740/jrpijm.v3n2.p44-51>
- Ginting, N, M. (2022). *Pengembangan Media Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Kemampuan Menyimak SiSWA Kelas III SD Negeri*. Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
- Habiba, A. K., Rinjani, E. D., & Martanti, F. (2023). *Pengembangan Media Permainan Monopoli Pembelajaran Fikih (Mojafi) Pada Materi Salat Jum ' at Dan Salat Sunah Di Kelas I V MI*. 6(3), 1488–1498. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6621>
- Hasibuan, A. T., & Prastowo, A. (2019). Konsep Pendidikan Abad 21: Kepemimpinan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia SD/MI. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*, 10(1), 30. <https://www.semanticscholar.org/paper/KONSEP-PENDIDIKAN-ABAD-21%3A-KEPEMIMPINAN-DAN-SUMBER-Hasibuan-Prastowo/8caa2f296be5bcb9cb892cb0c9eefc2901b9ce59>
- Julia Tekkay, C., Mulbar, U., & Sahid, dan. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Materi Segiempat Kelas VII SMP. *Dalam Issues in Mathematics Education (Vol. 6, Nomor 2)*. <http://www.ojs.unm.ac.id/imed>
- Kusumawardani. (2020). *Analisis Kendala Guru dalam Menyusun RPP Berbasis 4c (Creative, Critical Thinking, Communicative, Collaborative)*. Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Laksono, D., Sidik Iriansyah, H., & Oktaviana, E. (t.t.). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Powtoon pada Mata Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem*. <https://www.powtoon.com/>
- Nathalia Angelina, G., Ganing, N. N., & Kristiantari, M. R. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berorientasi Membaca Pemahaman Dengan Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) Pada Muatan Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 100–108. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/>

JJL/article/view/32453

- Nuraini, N., Usman, H., & Sakmal, J. (2023). Development of Pancasila and Citizens Animation Video Learning Media-Based Powtoon. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 5(2), 146–156. Retrieved from <https://journal.ilinstitute.com/index.php/IJoLEC/article/view/1685>
- Nurdiana, A. S., Hanafi, S., & Nulhakim, L. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis Kinemaster Untuk Meningkatkan Efektivitas Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas Iv Sdn Kedaleman Iv. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1554. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i6.8395>
- Nurpadilah Lubis, P. (2021). Pengembangan Media Animasi Berbantuan Powtoon Melalui Pembelajaran Daring Pada Operasi Bilangan Tiga Angka Dikelas II SD. *Dalam Education Achievment: Journal of Science and Research (Vol. 2, Nomor 3)*. <http://pusdikrapublishing.com/index.php/jsr>
- Putri, A., R. (2023). Validitas dan Praktikalitas Pengembangan Modul Digital Menggunakan Aplikasi Flip PDF Professional Di Kelas IV. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 1066–1080. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6565>
- Rahayu, Supriyono, N. (2022). Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Powtoon Pada Materi Daur Hidup dan Ipa Pelestarian Mahluk Hidup kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Rahmat & Irfan, Dedy. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer dan Jaringan Dasar di SMK. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7 (1), 48–53. Diakses dari: (<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/view/103642/>).
- Rahmawati, F., & Ramadan, Z. H. (2021). Improving High-Level Thinking Skills in Students Through Powtoon-Based Animation Video Media. *Journal of Education Technology*, 5(4), 654–662. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i4.41037>
- Rusdi, A. M., & Erita, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1), 2353–2358. Retrieved from <https://etheses.uinsgd.ac.id/id/eprint/59197>
- Sianipar, M., Fahrurrozi, & Herlina. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dongeng Pada Kelas III Sekolah Dasar di SDN Rawamangun 09 Jakarta Timur. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 4269–4278.
- Trisiana, A., Pancasila, P., & Kewarganegaraan, D. (t.t.). PENGUATAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN MELALUI DIGITALISASI MEDIA PEMBELAJARAN
- Vacide Erdoğan. (2019). Integrating 4C Skills of 21st Century into 4 Language Skills in EFL Classes. *International Journal of Education and Research*, 7(11), 113–127. www.ijern.com
- Wijayati, R. D., & Khafidhoh, K. (2022). Developing Islamic-values-based PowToon learning media for Muhammadiyah kindergarten teachers: COVID-19 and TEYL. *English Language Teaching Educational Journal*, 5(2), 103–118. Retrieved from

<http://www.journal2.uad.ac.id/index.php/eltej/article/view/6475><http://www.journal2.uad.ac.id/index.php/eltej/article/download/6475/3333>

Yulianti Rahayu, R. D., Mawardi, M., & Astuti, S. (2019). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SD melalui Model Pembelajaran Discovery Learning. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 4(1), 8. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v4i1.927>

Zamora, L. P., Bravo, S. S., & Padilla, A. G. (2021). Production of Comics in POWTOON as a Teaching-Learning Strategy in an Operations Research Course. *European Journal of Contemporary Education*, 10(1), 137-147. <https://doi.org/10.13187/ejced.2021.1.137>