

## PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN *POWTOON* PADA MATA PELAJARAN IPAS DAERAH KU KEBANGGAANKU DI KELAS KELAS V SD NEGERI 104607 SEI ROTAN

Ulina Rahmayani<sup>1</sup>, Irsan Rangkuti<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

Surel: [ulinpasaribu322@gmail.com](mailto:ulinpasaribu322@gmail.com)

**Abstract:** This type of research is research and development (Research and Development) using the ADDIE method. This research aims to determine: the feasibility, practicality and effectiveness of animated videos using powtoon in the science and science subject My Region My Pride Topic A in improving the learning outcomes of fifth grade elementary school students. The percentage value of the material aspect given by the validator is 89% with the eligibility category "VERY FEASIBLE". The percentage value of the question aspect given by the validator is 88% with the eligibility category "VERY FEASIBLE". The percentage value of the media aspect given by the validator is 96% with the eligibility criteria "VERY FEASIBLE". The percentage value of the practical aspect given by the validator is 92% with the eligibility criteria "VERY PRACTICAL". From the results of comparing the average pre-test and post-test, it was found that there was a score of 84% with the practicality criterion "VERY EFFECTIVE".

**Keyword:** Media, Powtoon, Natural and Social Science Subjects

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : kelayakan, kepraktisan serta keefektifan video animasi menggunakan powtoon pada mata pelajaran IPAS Daerahku Kebanggaanku Topik A dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD. Nilai persentase dari aspek materi yang diberikan oleh validator adalah 89% dengan kategori kelayakan "SANGAT LAYAK". Nilai persentase dari aspek soal yang diberikan oleh validator adalah 88% dengan kategori kelayakan "SANGAT LAYAK". Nilai persentase dari aspek media yang diberikan oleh validator adalah 96% dengan kriteria kelayakan "SANGAT LAYAK". Nilai persentase dari aspek kepraktisan yang diberikan oleh validator adalah 92% dengan kriteria kelayakan "SANGAT PRAKTIS". Dari hasil perbandingan rata-rata *pre-test* dan *post-test*, ditemukan bahwa terdapat nilai 84% dengan kriteria kepraktisan "SANGAT EFEKTIF".

**Kata Kunci:** Media, Powtoon, Mata Pelajaran IPAS

### PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan inti dari proses pendidikan, hal ini sebagai ukuran utama dalam hal pengetahuan, keterampilan, pemahaman, atau perilaku individu sebagai hasil dari pengalaman pendidikan. Hal ini mencakup pemahaman baru, peningkatan keterampilan, pengembangan pengetahuan, atau perubahan perilaku yang dapat diukur. Sesuai tujuan pendidikan nasional yang mengatakan

bahwa Selain mengembangkan kemampuan siswa, pendidikan juga membantu mereka membangun moral, nilai-nilai, dan keterampilan yang diperlukan untuk masyarakat, dan negaranya sendiri.

Sebagaimana tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 16 dan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 26 Tahun 2007 tentang Kualifikasi dan Kompetensi Guru. Kemenristek pada tahun 2022 diatur Mengenai mobilisasi guru,

Diterima pada : 17 Mei 2024; Disetujui pada : 13 Juli 2024; Dipublikasi pada : 14 Juli 2024

kompetensi profesional, pedagogik, interpersonal, dan sosial merupakan syarat bagi guru. Pertumbuhan dan perkembangan peserta didik harus didorong secara holistik, proaktif dan proaktif dengan mengembangkan teladan dan memimpin dengan memberi contoh Transformasi Ekosistem Pendidikan Untuk Mewujudkan Profil Pancasila.

Permasalahan ini masih banyak terjadi pada studi sebelumnya yang menyatakan bahwa meskipun sekolah telah menggunakan beragam sumber belajar, namun pemanfaatannya kurang beragam karena tidak memanfaatkan kemajuan teknologi. Hal ini jelas mempengaruhi aktivitas belajar siswa yang pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar siswa.

**Tabel 1. Hasil Penilaian Ulangan Harian IPAS Siswa Kelas V-B SDN 104607 Sei Rotan**

No	Nilai	Jumlah Siswa
1	45 – 50	4
2	51 – 56	4
3	57 – 62	5
4	63 – 68	7
5	69 – 74	3
6	75 – 80	3
<b>Jumlah Siswa</b>		<b>26</b>
<b>Rata-Rata Nilai</b>		<b>61,8</b>
<b>KKM</b>		<b>70</b>
<b>% Ketuntasan</b>		<b>23,07%</b>

Terlihat jumlah siswa yang tidak mencapai KKM lebih banyak dibandingkan dengan jumlah siswa yang mencapai KKM, yaitu 23% berbanding 77%. Berdasarkan hasil wawancara kepada wali kelas siswa kelas V-B SD Negeri 104607 Sei Rotan. Dapat disimpulkan dari temuan wawancara bahwa tidak ada media tambahan yang digunakan. Hal ini berbeda dengan cara

pemanfaatan buku teks IPAS dan media visual oleh siswa sebagai alat pembelajaran dan pada pembelajaran sebelumnya, perkembangan teknologi pada media pembelajaran pada SD Negeri 104607 Sei Rotan pada dasarnya tidak dimanfaatkan. Media yang digunakan guru hanyalah sumber belajar yang digunakan siswa, yaitu media cetak yang tercantum pada buku IPAS kelas V. Hal ini terjadi karena guru kurang memahami pengembangan konten multimedia yang memerlukan pemanfaatan teknologi. Akibatnya media pembelajaran menjadi kurang menarik dan kurang beragam sehingga menghambat siswa untuk berperan aktif dalam pembelajarannya.

Video animasi, yang merupakan rangkaian gambar yang bergerak secara bersamaan, adalah salah satu media yang dapat digunakan guru sebagai bahan ajar. Ini digunakan karena dapat menarik minat siswa dan mendorong mereka untuk belajar. Ada banyak aplikasi animasi yang bisa Anda pakai seperti, seperti *Powtoon*. (Farizi et al, 2019). *Powtoon* adalah aplikasi online berbasis web yang memungkinkan Anda membuat video animasi untuk presentasi dan media pembelajaran. Menggabungkan media seperti gambar dan audio membuatnya lebih menarik dan memberi guru lebih banyak pilihan untuk media pembelajaran (Ariyanto et al, 2018). Selain itu, penelitian sebelumnya menunjukkan hasil yang positif tentang pembuatan audiovisual berdasarkan *Powtoon*.

Berdasarkan temuan penelitian sebelumnya, peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan memenuhi syarat untuk kurikulum merdeka. Media yang dikembangkan merupakan media pembelajaran *Powtoon* berbasis aplikasi

yang dapat membantu siswa menghubungkan pengetahuannya dengan kehidupan nyata siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa, dan merangsang rasa ingin tahunya. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul *Pengembangan Video Animasi Menggunakan Powtoon Pada Mata Pelajaran IPAS Daerahku Kebanggaanku Kelas V SD Negeri 104607 Sei Rotan.*

## **METODE**

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau yang disebut dengan *Research and Development (R&D)*. Menurut Ibrahim et al (2018) penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan strategi mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan menggunakan pendekatan penelitian yang sistematis. Media ajar berupa video animasi menggunakan *Powtoon* pada mata pelajaran IPAS Daerahku Kebanggaanku Topik A merupakan produk yang hendak dikembangkan, divalidasi, dan diproduksi dalam penelitian ini.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V-B SD Negeri 104607 Sei Rotan, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang yang berjumlah 26 siswa. Waktu pelaksanaan penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan pada semester genap T.A 2023/2024.

Instrumen penelitian yang dilaksanakan pada penelitian ini yaitu angket yang diisi oleh validator soal, materi, media, dan praktisi pendidik. Untuk mengetahui tingkat keefektifan media yang dikembangkan, dilaksanakan dengan membandingkan rata-rata nilai uji *pre-test* dengan uji *post-test*.

Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan model ADDIE sebagai kerangka prosedur penelitian. Paradigma pengembangan ADDIE yang merupakan perluasan dari Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Tahap Analisis (*Analysis*)**

Pada tahap penelitian ini dilakukan Analisis kebutuhan guru, analisis siswa, analisis perangkat pembelajaran, analisis materi dan kurikulum, dan analisis tujuan pembelajaran pada SD Negeri 104607 Sei Rotan.

### **Tahap Perancangan (*Design*)**

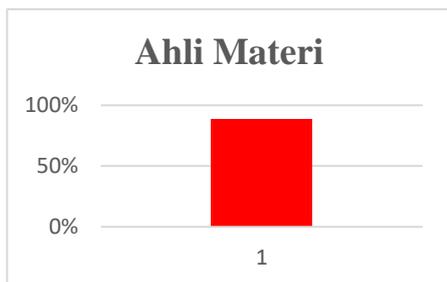
Pada tahap perancangan, peneliti menyiapkan rencana awal untuk membuat media pembelajaran video animasi dengan menggunakan *Powtoon*. Hal pertama yang dilakukan pada tahap ini adalah menyiapkan materi yang sesuai dengan pelajaran tentang subjek tersebut. IPAS BAB VII Daerahku Kebanggaanku Topik A “Seperti Apakah Budaya di Sekitarku?” Kurikulum Merdeka dengan mengumpulkan bahan-bahan materi dari berbagai sumber yang akan disusun sesuai dengan Modul Pembelajaran yang telah dibuat. Selanjutnya, peneliti membuat alat penilaian, yaitu angket yang akan digunakan oleh guru dan validator dan soal ujian yang diberikan kepada siswa. Tujuannya adalah untuk menilai relevansi, praktis, dan efektifitas media yang dibuat.

### **Tahap Pengembangan (*Development*)**

Tahap pengembangan dimulai setelah tahap desain selesai. Ini adalah bagian dari proses membuat media pembelajaran video animasi dengan menggunakan *Powtoon* yang telah dirancang sebelumnya. Setelah validitas kesesuaiannya diuji oleh validator ahli media dan ahli materi, guru kelas V-B, dan uji coba produk.

1) Uji Validasi Ahli Materi

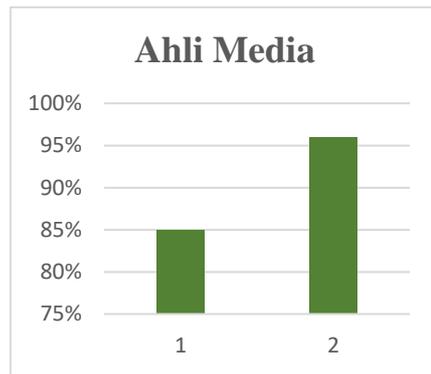
Validasi ahli materi media dilakukan sebanyak satu kali dan menghasilkan media yang sangat layak untuk digunakan. Validasi materi media dilakukan pada tanggal 26 April 2024 dengan hasil total rata-rata data yang diperoleh dengan nilai 71 kategori "Sangat Baik" dan hasil presentase 89% kategori "Sangat Layak".



**Gambar 1. Diagram Presentase Uji Validasi Ahli Materi**

2) Uji Validasi Ahli Media

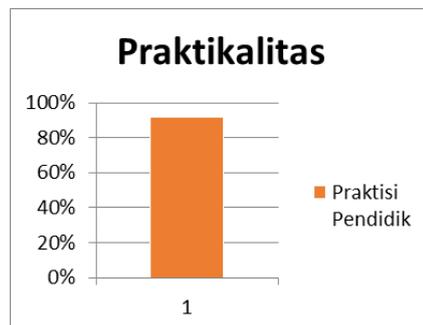
Validasi media dilakukan sebanyak dua kali untuk menghasilkan media yang layak untuk digunakan. Validasi media tahap pertama dilakukan pada tanggal 25 Maret 2024 dengan hasil total rata-rata 128 dengan presentase 85% Kategori "**Layak**". Kemudian setelah melakukan revisi media pada tanggal 28 Maret 2024 dengan hasil rata-rata 142 kategori "**Sangat Baik**" dan hasil presentase 96% kategori "**Sangat Layak**".



**Gambar 2. Diagram Presentase Uji Validasi Ahli Media**

3) Uji Validasi Praktisi Pendidik

Untuk mendapatkan akses ke media yang dapat digunakan secara praktis, guru kelas V-B melakukan validasi praktisi media pendidikan, Untuk tes praktikalitas, kategori "Sangat Praktis" menerima hasil persentase 92%.



**Gambar 3. Diagram Presentase Uji Validasi Ahli Media**

**Tahap Implementasi (Implementation)**

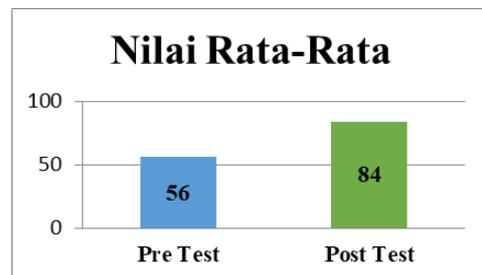
Setelah media pembelajaran video animasi menggunakan *Powtoon* divalidasi dan dinyatakan "Sangat Layak" oleh validator materi dan validator media, maka peneliti melakukan uji coba lapangan. Uji coba di lapangan dilakukan pada bulan April-Mei 2024. Pada tahap ini, peneliti meminta izin kepada kepala sekolah dan wali kelas V-B SD Negeri 104607 Sei Rotan untuk melaksanakan uji coba lapangan. Setelah mendapatkan izin,

peneliti melakukan observasi situasi pada kelas subjek penelitian.

Uji coba keseluruhan dilakukan pada kelas V-B SD Negeri 104607 Sei Rotan yang berjumlah 26 orang siswa. Pada tahap uji coba, siswa diarahkan untuk mengerjakan *pre-test* sebelum memulai pembelajaran dengan menggunakan media video animasi menggunakan *Powtoon*. Setelah itu, siswa memperhatikan media pembelajaran video animasi menggunakan *Powtoon* yang ditampilkan pada layar proyektor didalam kelas. Kemudian siswa mengikuti arahan dan petunjuk belajar. Siswa memperhatikan dan memahami materi yang terdapat didalam video pembelajaran yang sudah dikembangkan.

Setelah proses pembelajaran selesai siswa diberikan kesempatan untuk bertanya dan berpendapat. Setelah itu, siswa mengerjakan *post test* untuk menentukan apakah hasil belajar menjadi lebih baik setelah menggunakan media pembelajaran video animasi menggunakan *Powtoon*, sehingga dapat dilihat keefektivan media pembelajaran berbasis audio visual berbantuan aplikasi *powtoon*. (1) tahap *pre-test*. Tahap *pre-test* ini dilaksanakan kepada siswa kelas V-B yang berjumlah 26 siswa dengan diberikan soal tes sebanyak 20 butir. Hasil *pre-test* ditemukan bahwa terdapat 26 siswa masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan terdapat 5 siswa yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan rata-rata hasil perolehan *pre-test* sebesar 56. (2) *Post-tes* Tahap *Post-test* ini dilaksanakan kepada siswa kelas V-B yang berjumlah 26 siswa dengan diberikan soal tes sebanyak 20 butir. Hasil *post-test* ditemukan bahwa terdapat sebanyak 26 siswa yang berhasil mencapai nilai Kriteria Ketuntasan

Minimal (KKM). Rata-rata nilai perolehan siswa pada tahap ini adalah 84.



**Gambar 4. Diagram Persentase Pre- Tes dan Post-Test**

### Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Berdasarkan data dari hasil validasi dan analisis praktikalitas media yang dikembangkan dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran video animasi menggunakan *Powtoon* yang praktis dan layak digunakan, karena telah melalui tahap validasi dan uji coba lapangan. Selain praktis digunakan, media pembelajaran video animasi menggunakan *Powtoon* juga sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran.



**Gambar 5. Opening Materi Pembelajaran**



**Gambar 6. Tujuan Pembelajaran**



**Gambar 7. Perkenalan Materi**



**Gambar 8. Materi Inti Akulturasi dan Warisan Budaya di Indonesia**



**Gambar 9. Closing Video Pembelajaran**

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan oleh peneliti, diperoleh beberapa kesimpulan diantaranya:

1. Pengembangan video animasi menggunakan *Powtoon* pada mata pelajaran IPAS BAB VII Daerahku Kebanggaanku pada Topik A Di Kelas V yang telah divalidasi oleh validator ahli materi dengan hasil persentase 89% kategori "Sangat Layak". Kemudian di validasi oleh ahli media dengan persentase 96% kategori "Sangat Layak".

2. Pengembangan video animasi menggunakan *Powtoon* yang telah diuji praktikalitas melalui validasi oleh praktisi pendidikan. Validasi oleh praktisi pendidikan dilakukan oleh guru kelas V-B SD Negeri 104607 Sei Rotan, Berdasarkan hasil penilaian diperoleh hasil persentase 92% kategori "Sangat Praktis".
3. Video animasi yang dikembangkan dengan *Powtoon* telah diuji coba secara klasikal untuk menjamin peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil uji coba diperoleh hasil belajar setiap siswa mengalami peningkatan sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi menggunakan *Powtoon*. Rata-rata nilai siswa sebesar 56, namun setelah menggunakan media video animasi pada *Powtoon* rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 84 kategori "Sangat Baik" dengan kriteria Tuntas.

## DAFTAR RUJUKAN

- Andriati, Y., Susanti, L. R., & Hudaidah, H. (2016). Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran Sejarah. *CRIKSETRA: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 5(1). <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/criksetra/article/view/4802>
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia.

Diterima pada : 17 Mei 2024; Disetujui pada : 13 Juli 2024; Dipublikasi pada : 14 Juli 2024

Karo-Karo, D., Rangkuti, I., Wardhani,  
P. P. PENGEMBANGAN  
MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF  
MENGUNAKAN ADOBE  
FLASH CS5 PADA TEMA 8  
LINGKUNGAN SAHABAT  
KITA SUBTEMA 1 MANUSIA  
DAN LINGKUNGAN KELAS  
V SD NEGERI 104208 CINTA  
RAKYAT T.A 2019/2020.  
*Elementary School Journal*

PGSD FIP UNIMED, 10(3),  
146-157.

<https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v10i3.22977>

*Peraturan Menteri Pendidikan dan  
Kebudayaan Republik Indonesia  
Nomor 160 Tahun 2014 Tentang  
Pemberlakuan Kurikulum Tahun  
2006 dan Kurikulum 2013.*  
(2014). Jakarta: Kementrian  
Pendidikan dan Kebudayaan.