

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

---

### **ABSTRACT**

*In the Batutulis 3 state elementary school, the media used is not yet varied and is digital based. Therefore, in this learning there is a need to develop learning media. The aim of this research is to produce animated video media products based on Powtoon. Theme 8, sub-theme 3 Environmental Conservation Efforts, learning 1 in class V at SDN Batutulis 3, Bogor City. This research uses Research and Development (R&D) by applying the Four D model (Define, Design, Development, Disseminate). Product testing was carried out by one media expert, one language expert, one material expert, 2 teacher responses and 20 student responses. The research results from media, language, material experts and teacher responses were declared very suitable for use, where the media expert's assessment was 100%, language expert's 84%, material expert's 94% and teacher response 1 was 98.6%, teacher response 2 was 98.6%. In the limited test phase, 20 students responded very well with an average percentage of 91.3% for the Powtoon-based animated video media used. 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.*

**Keywords;** Learning Media Development; Powtoon; Four D

---

### **ABSTRAK**

Di sekolah dasar negeri batutulis 3 media yang digunakan belum bervariasi serta berbasis digital. Oleh karena itu, dalam pembelajaran tersebut perlu adanya pengembangan media pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan produk media video animasi berbasis *Powtoon* Tema 8 subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan pembelajaran 1 di kelas V SDN Batutulis 3 Kota Bogor. Penelitian ini menggunakan *Research and Development (R&D)* dengan menerapkan model *Four D (Define, Design, Development, Disseminate)*. Uji produk dilakukan oleh satu ahli media, satu ahli bahasa, satu ahli materi, 2 respon guru dan 20 respon peserta didik. Hasil penelitian dari ahli media, bahasa, materi dan respon guru dinyatakan sangat layak digunakan yang mana penilaian ahli media 100%, ahli bahasa 84%, ahli materi 94% dan respon guru 1 98,6%, respon guru 2 98,6%. Pada tahap uji terbatas respon sebanyak 20 peserta didik memberikan respon sangat baik dengan hasil persentase rata-rata 91,3% terhadap media video animasi berbasis *Powtoon* yang digunakan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis *Powtoon* ini dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

**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 mengungkapkan, 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 berfikir 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. Guru cenderung belum memahami cara mengidentifikasi dan mengelola kemampuan berpikir kritis. Selain itu, guru juga belum memahami bagaimana karakteristik instrumen yang sesuai untuk menyelenggarakan pembelajaran (Juhji & Suardi, 2018)

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, Pada Tanggal 12 April 2023 menjelaskan bahwa saat mengajar, guru masih menggunakan media konvensional. yaitu buku tema. Sehingga proses pembelajaran terlalu monoton serta kurang bervariasi. Masih kurangnya pemahaman aplikasi media yang beragam, sehingga belum banyak guru yang menerapkan media berbasis IT dalam pembelajaran. di SDN Batutulis 3 sudah mempunyai sarana dan prasarana yang cukup lengkap yaitu : Komputer, laptop, WiFi, proyektor, Infocus. Namun, dalam pemanfaatannya masih kurang maksimal. 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*.

Dalam pelaksanaan pembelajaran guru yang kreatif dapat menggunakan media yang dibuat oleh guru sekreatif mungkin sehingga dapat meningkatkan daya tarik peserta didik, salah satu alternatif media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah media video animasi.

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 peserta didik tidak mudah bosan saat pembelajaran berlangsung. Dengan media aplikasi *Powtoon* diharapkan dapat membantu meningkatkan daya tarik dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Mengingat kelebihan *Powtoon* adalah dapat menghilangkan kebosanan peserta didik 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* peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran dan lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya.

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)

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* Pada Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan Sebagai Sumber Pembelajaran di Sekolah Dasar”.

## **Metode Penelitian**

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) di gunakan dalam penelitian ini. Pengembangan media video animasi yang dilakukan peneliti menggunakan model *Four D*. 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 media pembelajaran yang digunakan selama kegiatan pembelajaran yang mana pada kegiatan pembelajaran guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku tema. Kemudian, peneliti

menemukan solusi dengan memperbaiki serta mengembangkan media pembelajaran. Siswa membutuhkan media video animasi agar mereka merasa tertarik pada saat kegiatan pembelajaran. Maka dari itu, peneliti harus memilih jenis media pembelajaran yang diperlukan oleh siswa untuk meningkatkan kualitas 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 sudah 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 peserta didik dan kemenarikan media video animasi berbasis *Powtoon*. Setelah diujicobakan kemudian dilakukan penyebaran kepada guru kelas V, penyebaran ini dilakukan untuk menyebarkan media video animasi berbasis *Powtoon* yang telah dinyatakan sangat layak sehingga media video animasi berbasis *Powtoon* siap untuk digunakan.

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di sekolah dasar wilayah kota bogor yakni Sekolah Dasar Negeri Batutulis 3, Kecamatan Bogor Selatan, Kota Bogor. Berkaitan dengan penelitian di Sekolah Dasar Negeri Batutulis 3 ini, maka subjek yang terlibat pada penelitian ini adalah 3 orang ahli validasi, 2 orang guru sekolah dasar kelas V, dan 20 orang siswa kelas V.

Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Wawancara dilaksanakan untuk mengetahui proses pembelajaran serta media yang diterapkan guru guna mengetahui pentingnya pengembangan media video animasi berbasis *Powtoon*. Angket yang dibuat ada 5 yaitu instrumen uji kelayakan untuk ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dan instrumen uji pengguna yaitu instrumen respon guru serta respon siswa.

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. Setelah data dipersentasekan, hasilnya diberikan penafsiran dengan skala untuk penilaian validator skala penilaian : tidak layak, kurang layak, cukup layak, layak dan sangat layak, sedangkan untuk penilaian respon siswa dan guru : tidak baik, kurang baik, cukup, baik dan sangat baik.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **1. Tahap Pendefinisian (*Define*)**

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan mengobservasi serta melaksanakan wawancara dengan guru wali 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 peserta didik merasa bosan dan kegiatan pembelajaran menjadi terasa monoton karena kurangnya pembelajaran yang bervariasi. Maka dari itu, siswa membutuhkan media pembelajaran untuk menarik minat siswa dalam proses belajar dan agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih bervariasi sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. 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. Didalam aplikasi *Powtoon* kita bisa memasukkan gambar, audio serta backsound musik. Materi yang digunakan didalam media video animasi berdasarkan pada buku tema yang digunakan disekolah. Setelah mendesain media video animasi di *Powtoon*, kemudian diedit menjadi lebih menarik, seperti ditamhakkannya fitur-fitur animasi. Setelah semua sudah diedit dan sudah selesai, kemudian diunduh, unduh ke file mp4, kemudian untuk merekam suara menggunakan aplikasi InShot, setelah semua selesai kemudian dibagikan dalam bentuk link. Hasil tahap desain media video animasi adalah sebagai berikut: cover perkenalan, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi, video kegiatan percobaan.

## 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini, dilakukan pengembangan pembuatan media video animasi untuk menyusun media pembelajaran berdasarkan yang dikembangkan. 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 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 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

Hasil validasi ahli media oleh salah satu Dosen Sekolah Vokasi Universitas Pakuan. Menunjukkan persentase sebesar 100%. Hasil validasi ahli bahasa oleh Dosen Fisib Universitas Pakuan, menunjukkan persentase sebesar 84% dan hasil persentase ahli materi oleh Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pakuan, menunjukkan persentase sebesar 94%.

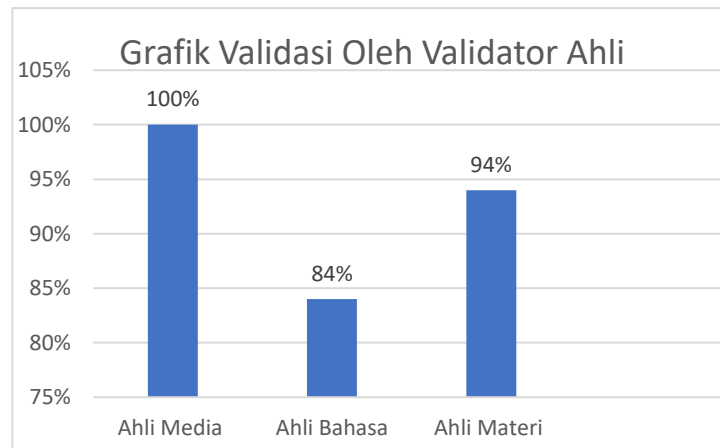
Berdasarkan tabel kelayakan, maka produk berada pada kategori “Sangat Layak” itu artinya produk pengembangan media video animasi berbasis *Powtoon* layak digunakan untuk peserta didik kelas V. Produk kemudian diujicobakan kepada peserta didik kelas V SDN Batutulis 3 Kota Bogor guna mengetahui respon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

Kemudian untuk memperoleh kesimpulan terkait validitas dari para ahli terhadap media video animasi berbasis *Powtoon* tema 8 subtema 3 usaha pelestarian lingkungan, maka data yang diperoleh dari rata-rata penilaian total validitas akan dikonversi berdasarkan pedoman konversi ideal pada tabel 4.

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 peserta didik. Berikut ini grafik validasi oleh validator ahli.



Gambar 1. Grafik Validasi Oleh Validator Ahli

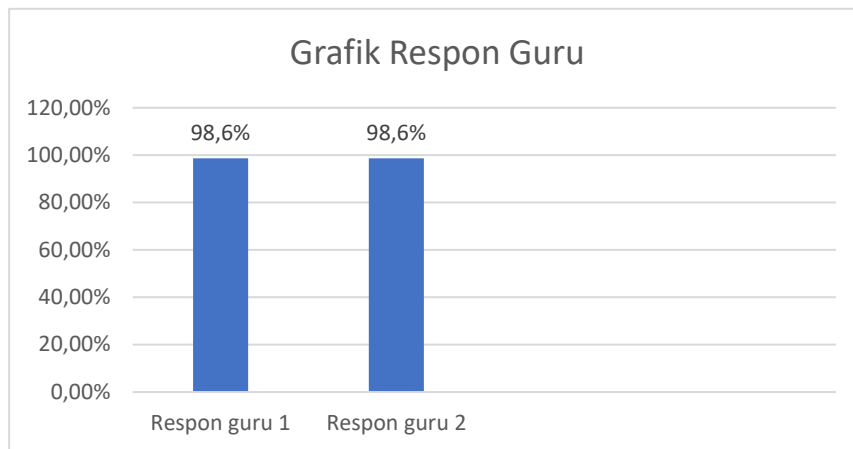
#### 4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebaran produk dilakukan uji coba pada peserta didik kelas V SDN Batutulis 3. Pelaksanaan uji coba tersebut dilakukan agar dapat mengetahui respon peserta didik pada saat penggunaan media video animasi berbasis *Powtoon* yang dilakukan dengan menggunakan angket berisi 10 pertanyaan, sebanyak 20 peserta didik. Peneliti juga memberikan penjelasan terlebih dahulu kepada peserta didik mengenai isi materi yang terdapat pada media video animasi berbasis *Powtoon*, kemudian setelah menjelaskan isi materi, lalu siswa mengisi lembar angket. Selain respon siswa peneliti juga memberikan respon kepada guru melalui lembar angket untuk melihat hasil yang diperoleh setelah siswa menggunakan media video animasi berbasis *Powtoon* pada saat proses pembelajaran.

Uji coba terbatas dilakukan kepada peserta didik kelas V SDN Batutulis 3 Kota Bogor yang berjumlah 20 peserta didik sebagai subjek penelitian. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara luring. Desain dalam uji coba ini menggunakan eksperimen dalam bentuk *Pre Eksperimental Design* berupa *One Group Pretest-Posttest Design*, untuk mengukur hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi berbasis *Powtoon* pada subtema 3 usaha pelestarian lingkungan pembelajaran 1. Instrumen yang menjadi penilaian ialah test soal, angket respon guru dan peserta didik. Test soal yang diberikan adalah pilihan ganda yang berjumlah 10 soal. Uji coba dilakukan dalam 2 kali pertemuan secara langsung di kelas.

Uji coba terbatas ini menghasilkan data berupa *pretest* dan *posttest* serta angket respon guru dan peserta didik. Respon terhadap penggunaan Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* diukur dengan menggunakan angket respon guru dan peserta didik. 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 tabel rekapitulasi respon peserta didik.



Gambar 2. Grafik Respon Guru

Tabel 5. Rekapitulasi Respon Peserta Didik Penggunaan Media Video Animasi Berbasis *Powtoon*

Responden	Total Skor	Jumlah Skor Maksimal	Persentase	Rata-rata Persentase
1	47	50	94%	
2	48	50	96%	
3	48	50	96%	
4	47	50	94%	
5	45	50	90%	
6	43	50	86%	
7	45	50	90%	
8	44	50	88%	
9	44	50	88%	
10	45	50	90%	91,3%
11	45	50	90%	
12	47	50	94%	
13	45	50	90%	
14	43	50	86%	
15	45	50	90%	
16	45	50	90%	
17	47	50	94%	
18	47	50	94%	
19	46	50	92%	
20	47	50	94%	

Hasil respon guru oleh wali kelas V respon guru 1 diperoleh sebesar 98,6% dan respon guru 2 98,6%. Hasil respon peserta didik oleh 20 responden mendapatkan persentase sebesar 91,3%. Berdasarkan hasil penelitian, hasil respon guru dan peserta didik setelah

menggunakan media video animasi berbasis *Powtoon* mendapatkan respon yang sangat layak. Peserta didik mengatakan bahwa mereka menyukai pembelajaran dengan menggunakan media video animasi berbasis *Powtoon* ini dikarenakan tampilannya yang menarik sehingga dapat menimbulkan minat belajar kepada peserta didik, selain itu bahasanya juga mudah dipahami oleh peserta didik.

Pelaksanaan uji coba *pretest* terhadap peserta didik yang berjumlah 20 peserta didik 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 peserta didik sebagai berikut:

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Uji Coba *Pretest*

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

Berdasarkan hasil yang diperoleh maka dapat dihitung dengan rumus persentase berikut ini:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Aspek pada angket ini ada 1 aspek yang memiliki nilai skor 10 dan disebar ke 20 peserta didik, maka dari itu jumlah skor maksimalnya yaitu 100 dan skor yang diperolehnya sebesar 69 dari skor yang diperoleh maka media video animasi memiliki peringkat kategori layak dan dapat dihitung sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{69}{100} \times 100 = 69$$

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

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

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Uji Coba *Posttest*

Aspek yang dinilai	Skor Maksimal	Skor Penilaian
--------------------	---------------	----------------

Soal <i>Posttest</i>	100	88
Jumlah	100	88
Persentase (%)		88

Berdasarkan hasil yang diperoleh maka dapat dihitung dengan rumus persentase berikut ini:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Aspek pada angket ini ada 1 aspek yang masing-masing memiliki skor 10, dan disebar ke 20 peserta didik, maka dari itu jumlah skor maksimalnya yaitu 100 dan skor yang diperolehnya sebesar 88. Dari skor yang diperoleh maka media video animasi memiliki peringkat kategori sangat layak dan dapat dihitung dengan rumus persentase berikut ini:

$$\text{Persentase} = \frac{88}{100} \times 100 = 88$$

Berdasarkan perolehan skor hasil respon peserta didik 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%.

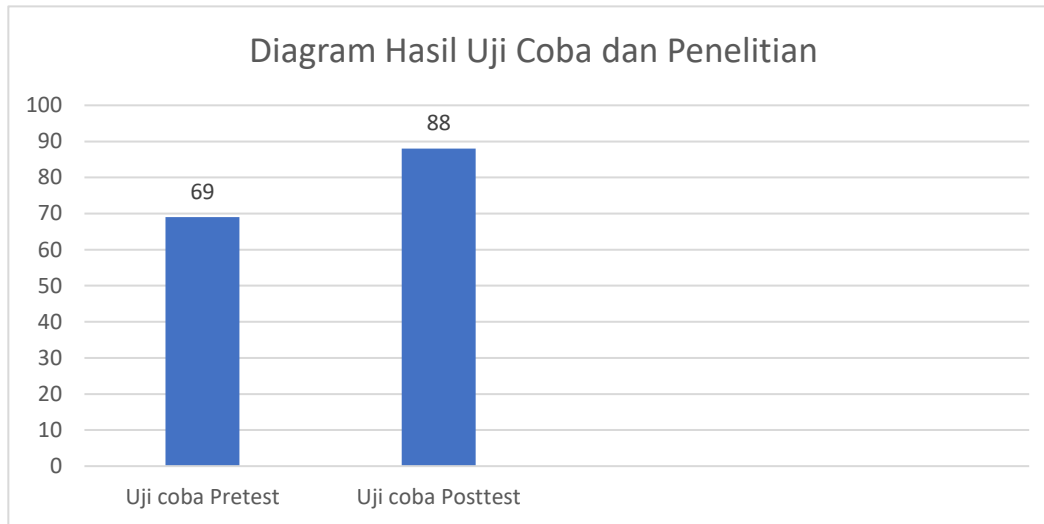
Dengan rumus *N-Gain* keduanya dapat dihitung sebagai berikut:

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

Pada rumus *N-Gain* didapatkan hasil sebesar 0,61 sehingga dapat dikategorikan dengan kriteria sedang, yang mana peserta didik 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 peserta didik mengatakan bahwa mereka merasa senang menggunakan media video animasi berbasis *Powtoon* karena tampilannya yang menarik sehingga dapat menimbulkan minat siswa dalam proses pembelajaran.

Sesuai hasil penelitian dengan menggunakan media video animasi berbasis *Powtoon* memiliki keuntungan dalam meningkatkan hasil belajar pada subtema 3 usaha pelestarian lingkungan. Uji efektivitas penggunaan media video animasi menggunakan satu kelas dengan uji terbatas dilakukan dengan uji *N-gain* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh efektivitas pembelajaran menggunakan media video animasi berbasis *Powtoon*. Berikut Gambar diagram rata-rata peningkatan hasil belajar peserta didik.



Gambar 3. 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.

Setelah diujicobakan kemudian peneliti menyebarluaskan media video animasi berbasis *Powtoon* yang telah dinyatakan layak sehingga siap untuk digunakan. Penyebaran media video animasi berbasis *Powtoon* diberikan dalam bentuk link. Penyebaran dilakukan kepada guru kelas V sebagai salah satu sumber belajar. Berdasarkan hasil dari media video animasi berbasis *Powtoon* dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis *Powtoon* pada subtema 3 usaha pelestarian lingkungan pembelajaran 1 sangat layak untuk diterapkan di SDN Batutulis 3.

### Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan media video animasi dengan model *Four D* sudah melalui tahapan yang benar yakni diawali dengan Pendefinisian (*Define*) analisis kebutuhan yaitu mengetahui kebutuhan atau permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu dengan melakukan wawancara dengan salah satu guru kelas V SDN Batutulis 3. Pada tahap pengembangan menunjukkan validasi produk oleh ahli media sebesar 100%, ahli bahasa 84% dan ahli materi 94%, media video animasi berbasis *Powtoon* dinyatakan layak. Pada tahap penyebaran untuk mengetahui respon pengguna yakni respon guru 1 sebanyak 98,6%, respon guru 2 sebanyak 98,6% dan respon siswa sebanyak 91,3%

siswa menunjukkan ketertarikan terhadap media video animasi dan dapat dinyatakan media video animasi dinilai praktis dan mudah digunakan sebagai salah satu media pembelajaran.

### Daftar Pustaka

- Anggita, N. (2021). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2).
- Afandi, M. A. (2022). Afandi: Penggunaan Media... 14 Al-Ibtida (Vol. 10, Nomor 02).
- 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>
- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (t.t.). MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS KINEMASTER BAGI GURU SD.
- Ariyanto, R., Kantun, S., & Sukidin, S. (2018). PENGGUNAAN MEDIA POWTOON UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KOMPETENSI DASAR MENDESKRIPSIKAN PELAKU-PELAKU EKONOMI DALAM SISTEM PEREKONOMIAN INDONESIA. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 12(1), 122. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7622>
- Azizah Muhtar, N., Nugraha, A., Giyartini, R., & Edu, R. (2020). PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Pengembangan Media Pembelajaran IPA berbasis Information Communication and Technology (ICT) (Vol. 7, Nomor 4). <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar [Development of En-Alter Sources Animation Video Learning Media Based on Powtoon Application Alternative Energy Source M. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530-2540.
- Efendi, N. M. (2018). DIGITAL PADA START UP SEBAGAI METODE PEMBELAJARAN SISWA BELAJAR AKTIF). Dalam *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi dan Antropologi* (Vol. 2, Nomor 2).
- Eka, H. F., Oktaviana, D., & Haryadi, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 2(1), 1-13. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v2i1.136>
- 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).
- 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/jrpipm.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>
- Herlina, P., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media Power point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1800–1809. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2207>
- Jannah, R., Karma, I. N., & Dewi, N. K. (2022). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Kelas V. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3c), 1930–1937. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3c.858>
- Juhji, & Suardi, A. (2018). Profesi Guru dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik di Era Globalisasi. *Jurnal Genealogi PAI*, 5(1), 16–24. <https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/genealogi/article/view/1043>
- 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/>
- Nahdliya Azzaha, B., Mufidah, N., & Aprianti, M. (2022). PENGGUNAAN MEDIA POWTOON DALAM MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING PADA PEMBELAJARAN IPS. *Dalam Journal of Social Science and Education (Vol. 3)*. Online
- 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>
- 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)*.

publishing.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 Ipayu 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. Diaksesdari: (<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/view/103642/>).
- Sri Handayani, N., Suarni, N., Arnyana, I., Kunci, K., Berpikir Kritis, K., & Sains, L. (2021). PENGEMBANGAN INSTRUMEN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN LITERASI SAINS SISWA KELAS V SD. 5(1).
- Tiwow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(2), 107–122. [https://doi.org/10.30762/factor\\_m.v4i2.4219](https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i2.4219)
- 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](http://www.ijern.com)
- 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>