

## Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Kelas V

Raodatul Jannah<sup>1\*</sup>, I Nyoman Karma<sup>1</sup>, Nurul Kemala Dewi<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi PGSD, Jurusan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

\*Corresponding Author: [atulraudhatuel@gmail.com](mailto:atulraudhatuel@gmail.com)

### Article History

Received : July 12<sup>th</sup>, 2022

Revised : August 27<sup>th</sup>, 2022

Accepted : September 27<sup>th</sup>, 2022

**Abstract:** Media video berbasis powtoon adalah sebuah video pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi powtoon, media video berbasis powtoon ini dibuat dengan mengkombinasikan berbagai media, seperti: animasi, suara, teks, clip, dan gambar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media video berbasis Powtoon pada pembelajaran tematik tema 6 kelas V dan menghasilkan media video berbasis Powtoon pada pembelajaran tematik tema 6 kelas V yang layak ditinjau dari kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model Borg & Gall. Subjek uji coba penelitian yakni peserta didik kelas V di SDN 1 Sakra Selatan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes, dan angket. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket respon siswa, dan instrument hasil belajar peserta didik kelas V SDN 1 Sakra Selatan. Materi pembelajaran yang digunakan adalah materi pembelajaran tematik yang termuat pada tema 6 panas dan perpindahannya subtema 2 perpindahan kalor disekitar kita pembelajaran 1. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, persentase yang diperoleh sebesar 83,3% dengan kriteria “sangat valid”. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 89,2% dengan kriteria “sangat valid”. Hasil persentase respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 82,2% dengan kriteria “sangat praktis”. Hasil persentase belajar peserta didik memperoleh persentase sebesar 90% dengan kriteria “efektif”. Ditinjau dari kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan, maka dapat disimpulkan bahwa media video berbasis Powtoon memenuhi kriteria layak sebagai media pembelajaran di sekolah SDN 1 Sakra Selatan.

**Keywords:** Media Pembelajaran, Media Video Berbasis Powtoon, Pembelajaran Tematik

## PENDAHULUAN

Proses belajar merupakan langkah seseorang untuk mendapatkan pengetahuan. Proses belajar adalah hal terpenting dalam belajar, karena dengan proses pembelajaran siswa dapat mengetahui keberhasilannya dalam belajar. Hal tersebut dapat diketahui dari kinerja siswa selama proses pembelajaran (Arifin, 2019). Keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran tentu tidak hanya bergantung pada guru, tetapi mencakup banyak faktor, antara lain: kenyamanan siswa, keaktifan siswa, ketersediaan fasilitas belajar, dan faktor lainnya. Kendati keberadaan guru memang menjadi faktor penentu bagi siswa dalam

menciptakan kondisi belajar yang efektif. Dalam menciptakan kondisi belajar yang efektif, maka guru perlu melibatkan siswa secara aktif, menarik minat dan perhatian siswa, memotivasi siswa, memberikan pelayanan individu siswa, menyiapkan dan menggunakan berbagai media dalam pembelajaran (Fakhrurrazi, 2018).

Hasil belajar dalam dunia pendidikan menjadi bukti bahwa seseorang telah berhasil menempuh proses belajar mengajar. Hal ini secara teoritis jelas dan memberikan gaya dan arti tersendiri bagi siswa untuk menerapkan pengetahuannya sesuai dengan keterampilan mereka (Andriyani, 2017). Berdasarkan hasil temuan peneliti ketika melaksanakan observasi

awal pada tanggal 10 Februari 2022, diperoleh data tes hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Sakra Selatan mendapati hasil bahwa siswa kelas V yang tidak mencapai KKM 69% sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) SDN 1 Sakra Selatan adalah 67 kecuali pada Mata Pelajaran Seni Budaya & Prakarya (SBdP) KKM-nya adalah 70. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara sesuai dengan permasalahan terkait penyebab siswa mendapati nilai dibawah KKM yaitu pemilihan media yang digunakan oleh guru kurang tepat. Media yang digunakan oleh guru berupa buku-buku paket dan gambar-gambar yang ditempel ditembok, sehingga siswa mudah merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran seperti: siswa mengantuk, siswa kurang aktif, dan kurang bergairah mengikuti pelajaran. Keaktifan belajar dan minat siswa dalam proses pembelajaran sangatlah dibutuhkan siswa saat mengikuti proses pembelajaran, hal tersebut dapat membantu siswa memahami pelajaran dengan mudah.

Solusi untuk mengatasi masalah di atas yaitu dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan seperti media video berbasis Powtoon. Media video berbasis Powtoon dapat menangani kesulitan peserta didik dalam memahami materi. Media video ini juga dapat diakses melalui handphone dan komputer, sehingga memudahkan peserta didik untuk mengaksesnya baik ketika pembelajaran daring dilakukan atau pembelajaran tatap muka. Peranan media pembelajaran tidak bisa terlepas dalam proses belajar dan mengajar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari satu orang ke orang lainnya, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa untuk belajar. Sejalan dengan apa yang dikatakan oleh (Ruth Lautfer dalam Tafonao, 2018) bahwa media pembelajaran merupakan salah satu sarana pendidikan yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran, meningkatkan kreativitas siswa, dan meningkatkan perhatian siswa ketika melaksanakan proses belajar mengajar. Melalui penggunaan media pembelajaran dalam aktivitas belajar mengajar dapat membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien, serta memberikan komunikasi timbal balik yang baik antara guru dan siswa.

Menurut Novia Lestari (2020) Powtoon merupakan sebuah aplikasi yang dapat diakses dari internet atau web app online gratis yang dapat menyajikan paparan materi yang ingin disampaikan dengan hampir semua fitur dapat diakses di satu layar. Proses pembuatan media pembelajaran dari powtoon terbilang cukup mudah, karena memiliki built-in karakter kartun, model animasi dan benda-benda lainnya yang dapat membuat media pembelajaran menjadi menarik. Tampilan yang dihasilkan bisa berupa video atau slide yang bisa digunakan dalam menyampaikan materi, hasil video dari powtoon dapat menarik siswa sehingga tidak bosan saat belajar.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Nina Fitriyani (2019) tentang mengembangkan media pembelajaran audio visual Powtoon menghasilkan bahwa media pembelajaran audio-visual Powtoon tentang konsep diri dalam bimbingan kelompok untuk peserta didik di sekolah dasar mendapati kategori efektif dan dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Izomi Awalia, Aan S. Pamungkas, dan Trian P. Alamsyah (2019) dalam penelitiannya tentang mengembangkan media pembelajaran animasi Powtoon mendapati hasil bahwa media yang dikembangkan sangat praktis dan sangat baik digunakan dalam pembelajaran Matematika pada materi keliling dan luas bangun datar kelas IV. Berdasarkan permasalahan di SDN 1 Sakra Selatan serta penelitian yang relevan dengan penelitian ini menunjukkan, bahwa penggunaan media video berbasis powtoon sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran. Sehingga peneliti ingin mengembangkan media video berbasis Powtoon yang dapat membantu siswa belajar. Sesuai dengan permasalahan yang di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Kelas V SDN 1 Sakra Selatan Tahun Pelajaran 2022/2023”.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (RnD). Metode penelitian pengembangan menurut Sugiyono (2015) adalah “metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk, dan

menguji keefektifan produk tersebut”. Penelitian pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu penelitian yang menghasilkan sebuah produk baru, bukan menyempurnakan atau memperbaiki suatu produk yang memang sudah ada. Dalam penelitian pengembangan terdapat berbagai macam model pengembangan salah satunya adalah model pengembangan Borg & Gall.

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu model pengembangan Borg & Gall yang didalamnya memuat pedoman sistematika langkah-langkah yang harus dilakukan oleh seorang peneliti agar produk yang dikembangkan memiliki standar kelayakan yang layak. Model pengembangan ini hanya dilakukan hingga langkah ke tujuh yaitu: (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Ujicoba produk, (7) Revisi produk. Peneliti melakukan penelitian hanya sampai langkah ke tujuh karena keterbatasan waktu, biaya, dan kemampuan. Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN 1 Sakra Selatan. Subjek uji coba Lapangan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1 Sakra Selatan, dengan mengambil 10 orang siswa Kelas V.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah observasi, wawancara, angket dan tes. Observasi dilakukan dengan cara mengamati langsung kondisi awal sekolah beserta proses kegiatan pembelajaran untuk menganalisis media pembelajaran apa saja yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Wawancara dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang sedang dihadapi guru dan menanyakan apa saja yang menjadi kendala bagi guru dalam menyampaikan materi. Tes merupakan suatu cara yang digunakan untuk melakukan suatu kegiatan pengukuran, yang didalamnya terdapat berbagai pertanyaan atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh siswa guna mengukur hasil belajarnya (Arifin, 2019). Angket merupakan teknik pengumpulan data di mana responden diberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk dijawab dengan cara melakukan pemberian seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk dijawab (Sugiyono, 2015). Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah angket

validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket respon siswa, dan tes hasil belajar peserta didik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media video berbasis Powtoon pada pembelajaran tematik tema 6 kelas V SDN 1 Sakra Selatan. Pengembangan media video berbasis Powtoon ini telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, serta telah di uji coba produk. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Borg & Gall. Adapun langkah-langkah yang digunakan peneliti untuk mendeskripsikan dan menghasilkan media video berbasis Powtoon pada penelitian ini yaitu:

### 1. Prosedur Pengembangan media video berbasis Powtoon

#### a. Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah yang ditemukan peneliti ketika melaksanakan penelitian di SDN 1 Sakra Selatan yaitu berdasarkan hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran masih bersifat umum dan sering ditemui oleh peserta didik. Contohnya buku-buku paket dan gambar-gambar yang tertempel ditembok. Hal ini menyebabkan peserta didik kehilangan minat belajar, karena mudah bosan dan mudah mengantuk. Hal tersebut mengakibatkan peserta didik sulit berkonsentrasi dalam belajar, sehingga nilai siswa menurun. Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru kelas, bahwa media video berbasis Powtoon belum pernah dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di sekolah SDN 1 Sakra Selatan.

#### b. Pengumpulan Data

Setelah mengetahui permasalahan dan potensi yang terdapat di SDN 1 Sakra Selatan, selanjutnya peneliti melakukan pengumpulan data. Pengumpulan data yang didapatkan dari berbagai sumber yang relevan dan diolah sebagai bahan penunjang penelitian.

#### c. Desain Produk

Pada tahap desain produk, peneliti telah menentukan konsep dari desain produk yang akan

dikembangkan. Pendesainan produk dilakukan dari penentuan tema, animasi, gambar, background beserta materi yang akan dipaparkan dalam video. Adapun konsep awal yang dibuat peneliti untuk mengembangkan media video berbasis Powtoon sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat. Setelah peneliti membuat *storyboard*, peneliti selanjutnya mulai melakukan editing mulai dari mengkombinasikan materi, background, suara, dan animasi yang menarik. Selain itu, pada tahap editing dilakukan koreksi terhadap media video berbasis Powtoon sehingga menjadi media video pembelajaran yang lengkap dan sesuai dengan materi pembelajaran yang terkandung dalam media tersebut.

#### d. Validasi Desain

##### a) Ahli materi

Uji ahli materi dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari materi yang terdapat di media video berbasis Powtoon. Materi dalam media video berbasis Powtoon divalidasi oleh salah satu dosen PGSD Universitas Mataram. Validasi dilakukan dengan cara ahli materi mengisi angket berskala 1-5. Berdasarkan penilaian kevalidan ahli materi, pengembangan media video berbasis Powtoon pada pembelajaran tematik tema 6 kelas V SDN 1 Sakra Selatan dinyatakan valid diuji cobakan setelah dilakukan validasi ahli materi tanpa revisi.

##### b) Ahli media

Uji ahli media dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan media video berbasis Powtoon yang telah dikembangkan oleh peneliti. Produk media video berbasis Powtoon divalidasi oleh ahli media pembelajaran salah satu dosen PGSD Universitas Mataram. Validasi ahli media dilakukan dengan pengisian angket berskala 1-5. Berdasarkan hasil penilaian yang didapat dari ahli media, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video berbasis Powtoon pada pembelajara tematik tema 6 kelas V SDN 1 Sakra Selatan dinyatakan valid setelah melakukan validasi ahli media dengan revisi. Adapun saran ahli media terhadap pembengan media video berbasis Powtoon yaitu: a) Mulai menit 5.05 dan seterusnya ganti warna huruf atau latar belakangnya (pilih salah satu) sebab tidak cepat

terbaca. Jika warna huruf terang maka latarnya gelap demikian sebaliknya. B) Mulai menit 5.48 terasa kosong, tambahkan dengan ilustrasi tulisan-tulisan sesuai dengan apa yang disampaikan oleh model bu guru tersebut.

Berdasarkan saran dari ahli media diatas, maka peneliti merevisi media sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli media. Adapun bagian yang direvi oleh peneliti terhadap media video berbasis Powtoon yaitu: dengan mengubah warna huruf yang semulanya berwarna putih menjadi warna hitam. Peneliti juga menambahkan ilustrasi tulisan-tulisan pada tampilan media video berbasis Powtoon yang terasa kosong.

#### e. Uji coba Produk

Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui respon serta hasil belajar dari peserta didik. Respon dari peserta didik bertujuan untuk melihat sejauh mana tingkat kepraktisan produk media video berbasis Powtoon yang dikembangkan. Sedangkan hasil belajar peserta didik yang didapatkan setelah belajar menggunakan media video berbasis Powtoon dijadikan acuan untuk memvalidasi tingkat keefektifan dari media video berbasis Powtoon.

##### a) Respon Peserta didik

Hasil dari respon peserta didik yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media video berbasis Powtoon. Peserta didik yang mengisi angket respon peserta didik berjumlah 10 orang. Subjek uji coba lapangan yang digunakan adalah subjek penelitian terbatas. Pengisian respon peserta didik dilakukam dengan mengisi angket skala 1-5.

##### b) Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar peserta didik yang didapat digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan dari media video berbasis Powtoon. Hasil belajar peserta didik yang digunakan adalah hasil belajar peserta didik setelah belajar menggunakan media video berbasis Powtoon.

## 2. Kelayakan Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon

Data hasil yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, respon peserta didik, dan hasil belajar peserta didik selanjutya dianalisis untuk

menentukan kelayakan media video berbasis Powtoon. Kelayakan media video berbasis Powtoon dinyatakan layak apabila hasil yang didapatkan valid, efektif, dan praktis. Kevalidan media video berbasis Powtoon dilihat dari hasil validasi yang didapat dari para ahli. Media video berbasis Powtoon dinyatakan praktis berdasarkan respon peserta didik. Sedangkan keefektifan media video berbasis Powtoon dilihat dari hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media video berbasis Powtoon pada pembelajaran tematik tema 6 sebagai media ketika belajar. Hasil media yang dihasilkan yaitu berupa media video berbasis Powtoon yang layak ditinjau dari kevalidan, keefektifan dan kepraktisan. Media video berbasis Powtoon yang dihasilkan oleh peneliti dapat diakses pada link berikut [https://youtu.be/V45PdmDA\\_24](https://youtu.be/V45PdmDA_24).

- a. Kevalidan media video berbasis Powtoon menurut ahli materi

Berdasarkan hasil validasi ahli materi pada pengembangan media video berbasis Powtoon tema 6 yang ditunjukkan pada tabel 4.2, maka hasil validasi ahli materi dapat dihitung kevalidannya sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum i} \times 100\%$$
$$P = \frac{53}{60} \times 100\%$$
$$= 88,3\%$$

Sesuai dengan hasil validasi yang didapatkan dari ahli materi, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kevalidan materi media video berbasis Powtoon sebesar 88,3% yang menunjukkan kategori sangat valid dengan layak diujicobakan tanpa revisi.

- b. Kevalidan media video berbasis Powtoon menurut ahli media

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media pada pengembangan media video berbasis Powtoon tema 6 yang ditunjukkan pada tabel 4.3 hasil validasi ahli media dapat dihitung kevalidannya sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum i} \times 100\%$$
$$P = \frac{58}{65} \times 100\%$$
$$= 89,2\%$$

Berdasarkan hasil validasi persentase tingkat kevalidan media video berbasis Powtoon, diketahui bahwa tingkat kevalidan media video

berbasis Powtoon sebesar 89,2% yang menunjukkan bahwa media video berbasis Powtoon “sangat valid” digunakan dengan revisi sesuai saran yang diberikan.

- c. Kepraktisan media video berbasis Powtoon menurut respon peserta didik

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik yang telah dijawab oleh peserta didik terhadap media video berbasis Powtoon, sebagaimana dicantumkan tabel 4.4 hasil respon peserta didik dapat dihitung kepraktisannya yaitu:

$$\text{Nilai skor tertinggi} = 45 \times 10 = 450$$

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$
$$P = \frac{370}{450} \times 100\%$$
$$= 82,2\%$$

Berdasarkan hasil respon peserta didik terhadap media video berbasis Powtoon, dengan uji coba terbatas kepada siswa kelas V SDN 1 Sakra Selatan dengan 10 responden mendapati skor sebesar 82,2% yang menunjukkan bahwa media video berbasis Powtoon sangat praktis.

- d. Keefektifan media video berbasis Powtoon menurut hasil belajar peserta didik

Berdasarkan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pelajaran menggunakan media video berbasis Powtoon sebagai media pembelajaran selama proses pembelajaran sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.5 hasil belajar peserta didik dapat dihitung keefektifannya yaitu:

$$IK = \frac{N_{KKM}}{N} \times 100\%$$
$$IK = \frac{9}{10} \times 100\%$$
$$= 90\%$$

Sesuai dengan hasil persentase tingkat pencapaian hasil belajar peserta didik setelah belajar dengan menggunakan media video berbasis Powtoon mendapati skor sebesar 90% yang menunjukkan bahwa media video berbasis Powtoon yang dikembangkan efektif digunakan sebagai media dalam melakukan proses belajar mengajar.

## **Pembahasan**

### **Prosedur Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon**

- a. Potensi dan Masalah

Permasalahan proses pembelajaran yang dihadapi di SDN 1 Sakra Selatan berkaitan dengan

media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran masih bersifat umum dan biasa dijumpai oleh peserta didik. Contohnya: buku-buku paket dan gambar-gambar. Hal tersebut menyebabkan peserta didik mudah merasakan bosan dan kurang berminat dalam belajar, sehingga peserta didik mudah merasa ngantuk dan sulit untuk fokus belajar ketika proses belajar dan mengajar berlangsung. Zanutahsa (2017) mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran pada proses belajar mengajar adalah untuk melengkapi, memperjelas atau bahkan meningkatkan kualitas belajar peserta didik, meningkatkan keaktifan peserta didik, dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang lebih unik, menarik dan inovatif untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Kegiatan belajar mengajar tidak akan pernah bisa dipisahkan dari proses komunikasi antara guru dan siswa, maka diperlukan media sebagai penyampaian pesan guru kepada murid (Arijumiati *et al.* 2021). Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti mengembangkan media video berbasis Powtoon pada pembelajaran tematik tema 6 kelas V SDN 1 Sakra Selatan tahun pelajaran 2022/2023.

#### b. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk menemukan masalah dan potensi yang ada di SDN 1 Sakra Selatan. Menurut pranatawijaya dkk (2019) pengumpulan data merupakan salah satu metode yang peneliti gunakan untuk mengumpulkan data dari responden. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara observasi, wawancara, tes dan angket (kuesioner).

#### c. Desain Produk

Desain produk dilakukan peneliti pada tahap ini, dimulai dari mendesain media video berbasis Powtoon, produk di desain sesuai dengan konsep yang telah ditentukan mulai dari isi materi, audio, gambar, background, animasi sampai tahap editing video. Materi yang digunakan peneliti adalah materi kelas V tema 6 panas dan perpindahannya subtema 2 pembelajaran 1 yang berisi materi teks penjelasan, kalimat efektif, kalor dan perpindahannya, suhu dan kalor, dan perpindahan kalor. Pemilihan background dipilih melalui gambar-gambar yang ada diinternet dengan

mempertimbangkan kesesuaian antara background dan materi yang akan dipaparkan. Background yang digunakan tidak hanya bersumber dari gambar-gambar yang diinternet, peneliti juga menggunakan background yang sudah disediakan oleh aplikasi Powtoon sendiri. Desain yang menarik sangat penting. Hal ini dikarenakan desain yang menarik membangkitkan minat siswa untuk melihat media pembelajaran yang dikembangkan. Sesuai dengan pendapat Arsyad (Shakinadeha, 2021) bahwa desain media yang menarik dapat meningkatkan minat siswa untuk mengetahui informasi yang terkandung pada media.

#### d. Validasi Desain

Validasi desain dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan media video berbasis Powtoon yang dikembangkan peneliti. Validasi dilakukan dengan memberikan angket kepada validator terkait media pembelajaran yang dikembangkan baik dari segi desain dan materi (Saputra, 2021). Validator yang digunakan dalam penelitian ini adalah validator ahli media dan validator ahli materi. Menurut Sugiyono (Julkifliati *et al.* 2022) “uji ahli dilakukan untuk mengukur apakah instrumen yang digunakan telah tepat atau memperkecil tingkat kelemahan dan mengetahui ketidaksesuaian pada hasil yang dibuat baik dari segi tampilan maupun isi.”

#### e. Revisi Desain

Pada tahap revisi desain, peneliti melakukan revisi berdasarkan saran dan masukan dari validator sehingga media video berbasis Powtoon yang dikembangkan menjadi lebih baik dari sebelumnya. Desain media video berbasis Powtoon direvisi sesuai dengan saran ahli media untuk mengganti warna huruf atau latar belakangnya agar huruf terlihat jelas dan mudah dibaca, mengisi tampilan yang terasa kosong dengan ditambahkan tulisan-tulisan atau ilustrasi sesuai dengan materi yang dijelaskan.

#### f. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan dari media video berbasis Powtoon. Selain itu uji coba produk juga berguna untuk menguji produk yang akan dihasilkan yaitu dengan melihat langsung seberapa efektif dan praktis produk yang telah dibuat (Danang *et al.* 2019). Kepraktisan media video berbasis Powtoon dilihat dari hasil angket respon peserta didik, sedangkan

keefektifannya dilihat dari hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media video Berbasis Powtoon.

### **Kelayakan Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon**

#### **a. Kevalidan media video berbasis Powtoon**

Kevalidan media video berbasis Powtoon dilihat dari hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ahli bertujuan untuk melihat tingkat kelayakan media video berbasis Powtoon yang ditinjau dari tingkat kevalidan. Tujuan dilakukannya uji validitas yaitu untuk memperoleh data yang relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti (Rindyantama & Astuti, 2017). Berdasarkan hasil validasi ahli materi diperoleh persentase sebesar 88,3% dengan kategori “sangat valid” tanpa revisi dan hasil validasi dari ahli media memperoleh persentase sebesar 89,2% dengan kategori “sangat valid” dengan revisi. Data yang didapatkan dari hasil validasi ahli berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh yaitu dari skor validasi media, validasi materi, angket respon peserta didik, dan tes hasil belajar peserta didik. Sedangkan, data kualitatif yaitu berupa saran dan masukan untuk merevisi media video berbasis Powtoon.

#### **b. Kepraktisan media video berbasis Powtoon**

Kepraktisan media video berbasis Powtoon dilihat dari hasil respon peserta didik. Tingkat kepraktisan suatu produk yang dikembangkan diukur dari kegunaan produk ketika benar-benar mudah diimplementasikan dilapangan (Martipa & Khaerati, 2022). Produk yang dikembangkan dikatakan praktis apabila, produk dapat digunakan dengan mudah, tidak rumit, serta memudahkan peserta didik memahami materi. Berdasarkan hasil angket respon peserta didik di kelas V SDN 1 Sakra Selatan yang diuji coba produk sebanyak 10 orang siswa memperoleh persentase sebesar 82,2% dinyatakan “sangat praktis”.

#### **c. Keefektifan media video berbasis Powtoon**

Keefektifan media video berbasis Powtoon tinjau dari hasil belajar peserta didik. Keefektifan dari suatu produk mempengaruhi proses pembelajaran, apakah produk yang dikembangkan memberikan pemahaman terkait materi yang dipelajari dengan menggunakan produk yang dikembangkan. Uji keefektifan bertujuan untuk

mengukur tingkat keefektifan suatu produk yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menjawab tes yang diberikan oleh peneliti (Martipa & Khaerati, 2022). Keefektifan dari media video berbasis Powtoon mendapati persentase sebesar 90% dari hasil belajar siswa yang berada di atas KKM setelah menggunakan media video berbasis Powtoon dalam proses belajar mengajar.

### **KESIMPULAN**

Pengembangan media video berbasis Powtoon pada pembelajaran tematik tema 6 kelas V SDN 1 Sakra Selatan subtema 2 pembelajaran 1, menggunakan model pengembangan borg & Gall. Model pengembangan Borg Gall hanya dilakukan sampai tahap ketujuh, dikarenakan kekurangan waktu, biaya dan kemampuan dari peneliti. Adapun 7 tahapan yang digunakan dalam proses penelitian pengembangan ini adalah (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, dan (7) revisi produk.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, persentase yang diperoleh sebesar 83,3% dengan kriteria “sangat valid”. Hasil persentase validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 89,2% dengan kriteria “sangat valid”. Hasil persentase respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 82,2% dengan kriteria “sangat praktis”. Hasil persentase belajar peserta didik memperoleh persentase sebesar 90% dengan kriteria “efektif”. Ditinjau dari kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan, maka dapat disimpulkan bahwa media video berbasis Powtoon memenuhi kriteria layak sebagai media pembelajaran di sekolah SDN 1 Sakra Selatan.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, saran, serta meluangkan waktu untuk membimbing dalam penyusunan karya ilmiah ini. Terimakasih pula untuk seluruh guru, staf dan murid SDN 1 Sakra Selatan yang telah bersedia membantu dan bekerjasama selama peneliti melakukan penelitian, dan terimakasih untuk teman-teman yang telah memberikan masukan dan motivasi sehingga

peneliti memiliki semangat menyelesaikan karya ilmiah ini.

## REFERENSI

- Andriyani, Y. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMP Negeri 01 Meraksa Aji Tulang Bawang*. Lampung: IAIN Metro.
- Arifin, Z. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arijumiati, R., Istiningsih, I., & Setiawan, H. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru Pada Masa Pandemi Di SDN 1 Lajut Lombok Tengah. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6, 702. <http://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/320/239>
- 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>
- Danang, M., Samsudin, & Fachrezzy, F. (2019). Model Pembelajaran Passing Atas Dalam Bola Voli Mini Pada Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Jasmani Dan Adaptif*, 2, 47–53. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpja/article/view/15552/8871>
- Fakhrurrazi. (2018). Hakikat Pembelajaran Yang Efektif. *Jurnal At-Tafkir*, XI (1), 85–99.
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. In *Jurnal Tunas Bangsa* (Vol. 6, Issue 1).
- Julkifliati, Gunayasa, I. B. K., & Dewi, N. K. (2022). Pengembangan Media Photo Story Pada Pembelajaran Sastra Anak Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Classroom Action Research*, 4, 152–129. <https://www.jpipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/view/1718/1229>
- Lestari, N. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Adriyanto (ed.); 1st ed.). Jawa Tengah: Lakeisha.
- Martipa & Khaerati (2022). Pengembangan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) Berbasis AIR (Auditory Intellectually Repitition) pada Materi Sistem Gerak Manusia Dikelas XI MIPA SMA Negeri 1 Palopo. *Jurnal Pendidikan Biologi*. 7 (1), 217 – 2024
- Rindyantama, A. F. & Astuti. R. J. (2017). Pengaruh Gaya Kepemimpinan, Loyalitas Karyawan, Dan Beban Kerja Terhadap Kinerja Karyawan. *Jurnal Manajemen Bisnis*. 8(1), 52-82
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert Dan Guttman. *Sains Dan Informatika*, 5, 128–137. <https://jsi.politala.ac.id/index.php/JSI/article/view/185/106>
- Saputra, V. H. (2021). Komik Berbasis Scientific Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Supremum Journal of Mathematics Education*, 5(85–96). <https://journal.unsika.ac.id/index.php/supremum/article/view/4514/2640>
- Shakinadeha, R. (2021). Validitas Media Pembelajaran Kartu Make A Match Pada Materi Jamur Kelas X SMA. *Bioedu*, 10, 199–205. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v10n1.p199-205>
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&d* (22nd ed.). Alfabeta.
- Susanti, Susi (2020). *Desain dan Uji Coba Buku Saku Bermuatan Keterampilan Generik Sains Pada Materi Laju Reaksi*. Riau: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
- Tofonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114 <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/download/113/101>
- Zanumahsa, Zakka (2017). *Media Pembelajaran Berbasis Edmodo*. Malang: Universitas Negeri Malang