



Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* Materi Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 2 Perubahan Lingkungan Pembelajaran 3

Tiara Indah Fitria¹, Rita Istiana², Yuli Mulyawati³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan, Indonesia

Email Penulis Korespondensi: tiaraindahfitria@gmail.com

Abstrak— Media pembelajaran adalah salah satu unsur penting pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas serta memudahkan guru dan peserta didik dalam belajar. Oleh sebab itu, peserta didik perlu adanya pengembangan media pembelajaran agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih kreatif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran tema 8 subtema 2 perubahan lingkungan pembelajaran 3 di kelas V SDN Nanggung 04 Kabupaten Bogor dengan jumlah peserta didik 33 orang. Pengembangan ini menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Penelitian diawali dengan analisis kebutuhan, membuat desain media pembelajaran, kemudian melakukan pengembangan media pembelajaran, selanjutnya melakukan validasi oleh ahli, merevisi produk, setelah itu melakukan uji coba terbatas (mengimplementasikan) media pembelajaran *Powtoon* pada responden yang telah ditentukan. Hasil penelitian dari validasi aspek materi, media, dan bahasa menunjukkan bahwa media pembelajaran valid sangat layak digunakan dengan perolehan presentase 77%, sedangkan untuk uji keefektifan penggunaan media pembelajaran *Powtoon* mendapatkan skor 0,71 yang termasuk dengan kategori Tinggi. Selain itu, unuk hasil respon peserta didik mendapatkan 88,2% dan respon guru mendapatkan skor 90%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti valid, mudah untuk digunakan, menarik dan sangat layak untuk digunakan peserta didik untuk belajar.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Powtoon*, Tema 8

Abstract— Learning media is an important element in learning activities in the classroom and makes it easier for teachers and students to learn. Therefore, students need to develop learning media so that learning activities become more creative and interesting. This research aims to produce learning media products for theme 8 subtheme 2 changes in the learning environment 3 in class V of SDN Nanggung 04 Bogor Regency with a total of 33 students. This development uses Research and Development (R&D) research using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The research began with a needs analysis, creating a learning media design, then developing learning media, then validating it by experts, revising the product, after that conducting a limited trial (implementing) *Powtoon* learning media on predetermined respondents. The research results from validation of material, media and language aspects show that valid learning media is very suitable for use with a percentage of 77%, while for testing the effectiveness of using learning media *Powtoon* got a score of 0.71 which is included in the High category. Apart from that, the student response results were 88.2% and the teacher's response was 90%. Based on the research results, it can be concluded that the learning media developed in this research is proven to be valid, easy to use, interesting and very suitable for students to use for learning.

Keywords: Development, Learning Media, *Powtoon*, Tema 8

I. PENDAHULUAN

Pada zaman yang semakin canggih seperti sekarang ini membuat setiap orang menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan teknologi yang semakin maju dan berkembang ini, merupakan salah satu faktor dari abad 21. Adanya perkembangan teknologi ini memaksa setiap orang untuk hidup berdampingan dengan teknologi. Dilapangan sendiri, penggunaan teknologi banyak digunakan oleh semua usia dari orang dewasa maupun anak - anak.

Penggunaan teknologi menjadi daya tarik sendiri khususnya bagi usia anak - anak, hal ini karena teknologi seperti gadget menjadi pilihan hiburan dalam bermain game online. Aktivitas dalam bermain game online dapat memberikan dampak negatif jika tidak diperbaiki, seperti anak tidak dapat bersosialisasi dengan teman-temannya, mengurangi motivasi dan kemampuan belajar, Pemberian pemahaman dan pengawasan dalam penggunaan teknologi agar dapat bermanfaat bagi perkembangan anak tidak

hanya berlaku untuk orang tua saja, namun pemerintah juga memiliki peran yang penting dalam perkembangan teknologi. Contohnya yaitu dalam bidang pendidikan dengan membuat inovasi kurikulum yang sesuai dengan perkembangan zaman, dalam pengertiannya sendiri, kurikulum adalah program pendidikan dari suatu lembaga pendidikan yang membahas mengenai perencanaan kegiatan pendidikan. Kurikulum 2013 ini merupakan kurikulum yang ditetapkan oleh pemerintahan untuk menggantikan kurikulum 2006 yang sudah berlaku selama kurang dari 6 tahun, kelebihan dari pembuatan kurikulum ini yaitu agar peserta didik dapat lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam pemecahan masalah.

Untuk dapat menghasilkan peserta didik aktif, kreatif, dan inovatif maka perlu adanya peran guru yang kompeten dalam kegiatan pembelajaran, sesuai dengan profesi seorang guru yaitu sebagai tenaga pengajar yang memiliki tugas yang penting, seorang guru tidak hanya memberikan penjelasan materi saja tetapi juga harus dapat memanfaatkan dan mengenalkan teknologi dalam kegiatan



pembelajaran, seperti salah satunya pembuatan media pembelajaran.

Media pembelajaran sendiri merupakan salah satu unsur penting pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas, dengan adanya media pembelajaran membuat kegiatan belajar dapat lebih menarik sehingga peserta didik menjadi tidak jenuh pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, selain itu dengan adanya media pembelajaran memberikan kesempatan untuk peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Selain itu manfaat media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar yaitu membantu dalam menyapaikan isi materi, memberikan pengalaman yang menarik pada proses belajar, peserta didik menjadi aktif pada kegiatan belajar, waktu pembelajaran menjadi lebih sedikit, meningkatkan kualitas belajar, peserta didik dapat belajar dimana saja, menumbuhkan sikap positif pada proses kegiatan belajar, guru menjadi dapat mengarahkan ke hal yang positif dan produktif [1]. Peran media tidak hanya membantu guru dalam mengubah peserta didik ke hal yang positif dan produktif, dengan adanya media juga bermanfaat dalam membantu guru seperti pendapat [2] manfaat media pembelajaran untuk mempermudah guru dalam memberikan materi, kegiatan pembelajaran yang berbeda, peserta didik tidak jenuh pada saat proses belajar, meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

Di jaman globalisasi yang terjadi pada lingkungan masyarakat seperti sekarang ini membuat media pembelajaran menjadi berkembang, dari perkembangan di era globalisasi ini membuat guru sebagai pengajar untuk dapat menggunakan teknologi [3]. Selain itu adanya perkembangan ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran, hal ini karna peran media pembelajaran cukup penting dalam memberikan kemudahan guru saat menyampaikan materi dan dalam kegiatan penilaian pada kreaivitas peserta didik [4].

Media pembelajaran Powtoon dapat menjadi salah satu solusi perkembangan teknologi yang dapat dikembangkan dan dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan yang ada. Media pembelajaran ini memiliki daya tarik tersendiri dalam penggunaan di dalam kelas karna Powtoon merupakan media pembelajaran berbasis video animasi yang memiliki banyak fitur menarik seperti teks dengan berbagai macam font, animasi dengan backsound dan video yang dapat disesuaikan dengan materi yang akan dijelaskan didalam kegiatan pembelajaran, sehingga sangat cocok untuk peserta didik khususnya SD. Dalam pembuatan media pembelajaran Powtoon ini dapat dilakukan dengan cara pengaksesan Powtoon sendiri secara online melalui laman web www.Powtoon.com (Nurdiansyah et al., 2018), Setelah perangkat disusun dengan benar, terdapat pula cara penggunaan dan pembuatan akun Powtoon, untuk pengguna yang sudah memiliki akun dapat langsung login dengan menggunakan nama akun dan password, sedangkan untuk pengguna baru dapat daftar terlebih dahulu dengan menggunakan akun google atau media sosial, jika sudah pengguna baru dapat mendaftar dengan mengikuti arahan atau tutorial yang ada [5]. Penggunaan

Powtoon sebagai media pembelajaran memiliki tujuan sendiri yaitu untuk memvisualisasikan materi dalam bentuk gambar, sehingga pembelajaran dapat lebih menyenangkan [6]. menurut pendapat Garsinia et al., (2020) Kelebihan media Powtoon memiliki fitur animasi seperti animasi tulisan dengan bentuk yang bermacam – macam, animasi kartun, efek transisi, serta time line yang dapat diatur dengan mudah oleh pengguna dalam membuat media Powtoon. Media pembelajaran Powtoon tidak hanya memiliki kelebihan saja dalam penggunaannya, tetapi juga memiliki kekurangan yang ada dalam penggunaan media pembelajaran Powtoon, pendapat dari Anjarsari et al., (2020) kekurangan lainnya seperti dalam membuat dan pengoprasianya memerlukan komputer dan laptop, serta untuk menyajikan media pembelajaran Powtoon ini sekolah perlu menyiapkan proyektor dan speaker, agar penggunaannya dapat dilakukan secara maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara guru kelas V di Sekolah Dasar Negeri Nanggawer 04, dalam kegiatan pembelajaran guru menggunakan buku Tema sebagai sumber pembelajaran sedangkan untuk media pembelajarannya para guru hanya menggunakan media pembelajaran seperti Power Point pada saat pembelajaran daring saja. Pada saat kegiatan luring seperti sekarang ini guru hanya menggunakan media pembelajaran cetak atau alat peraga. Alat peraga yang digunakan guru seperti gambar atau media yang mendukung mengenai materi yang akan dijelaskan oleh guru.

Penelitian ini sejalan dengan peneliti terdahulu yang menggunakan pengembangan media pembelajaran Powtoon untuk. Pengembangan media Powtoon dalam pembelajaran Tematik Kelas V yang di teliti oleh Donna et al., (2021) menghasilkan kelayakan media Powtoon pada pembelajaran Tematik kelas V, Selain media pembelajaran Powtoon praktis hal ini karena memiliki efek potensial yang tinggi pada kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan kajian teori diatas dari masalah yang muncul yaitu belum adanya media pembelajaran digital yang digunakan di SDN Nanggawer 04, proses pembelajaran masih menggunakan media cetak dan alat peraga. Maka, pengembangan media pembelajaran Powtoon bertujuan untuk menjadi salah satu solusi perkembangan teknologi yang dapat dikembangkan dan dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan yang ada. Dalam penyajiannya media pembelajaran *powtoon* merupakan suatu media video animasi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

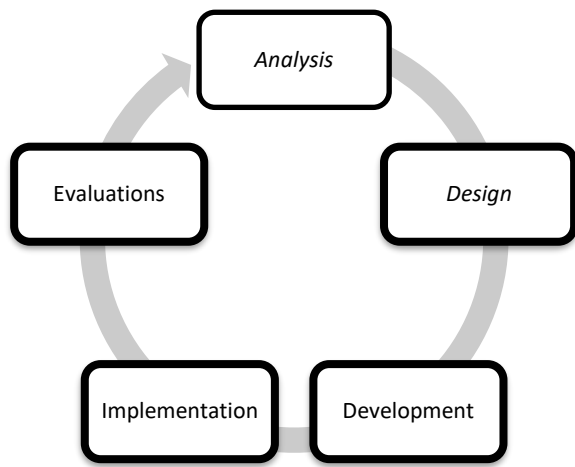
II. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan atau Research and Development (R&D), Research and Development merupakan metode penelitian dengan mengembangkan produk dan menguji kelayakan produk sebelum digunakan di lapangan, metode ini peneliti menggunakan model Analisis, Desain, Development, Implementasi, Evaluasi (ADDIE).

Model ADDIE ini merupakan model yang digunakan berdasarkan sistem pendekatan tentang pembelajaran. Penelitian ini memilih model ini karna memiliki susunan atau tahapan yang sistematis sehingga dapat menjadi solusi



dalam menyelesaikan permasalahan yang ada di lapangan mengenai media pembelajaran. Berikut merupakan tahapan ADDIE:



Gambar 1 Tahapan Model ADDIE

- a. Tahap Analisis
Tahap ini, peneliti dapat menganalisis masalah dasar yang ada di lapangan yaitu pada saat kegiatan pembelajaran, hal ini agar peneliti dapat mengetahui produk yang dibutuhkan dan dikembangkan.
- b. Tahap Design
Tahap perancangan produk yang telah dianalisis sesuai kebutuhan, sehingga produk dapat dikembangkan sesuai dengan perumusan dan perincian melalui validasi ahli, tahap ini dapat berbentuk storyboard.
- c. Tahap Development
Tahap ini produk yang dibuat perlu adanya instrument uji yang berfungsi untuk memeriksa produk agar memiliki kualitas media yang sesuai dengan kriteria ideal suatu media pembelajaran.
- d. Tahap Implementasi
Tahap ini produk yang digunakan telah mendapat penilaian dari para ahli media, bahasa, dan materi. Serta penggunaan media dapat melibatkan pada kelompok besar maupun kelompok kecil
- e. Tahap evaluasi
Tahap terakhir yang dilakukan dalam kegiatan mengembangkan produk, serta perlu menganalisis respons dan pengaruh penggunaan media pada pemahaman peserta didik dengan dilakukannya posttest dan pretest dan juga respon peserta didik bertujuan untuk mengetahui kevaliditasan produk.
Penelitian ini dilakukan di SDN Nanggawer 04 sebagai tempat penelitian, hal ini adanya sarana, prasarana dan kondisi yang dibutuhkan oleh peneliti dengan peserta didik sebagai subjeknya.
Adapun penelitian ini menggunakan teknik analisis data yang meliputi Teknik Kualitatif merupakan cara dalam mengambil data-data penelitian dengan mengumpulkan data deskripsi dalam bentuk kalimat. Dalam teknik ini peneliti dapat melakukan wawancara, saran, dan komentar yang ada pada angket penilain sebuah produk yang dikembangkan, sedangkan Kuantitatif

Sederhana dengan cara penskoran angket penilaian dari para ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi (validator), serta penilai dari respon peserta didik dan respon guru terhadap produk yang dikembangkan. Penilaian ini berbentuk angka, yang dapat diuraikan sehingga mendapatkan hasil gambaran mengenai media pembelajaran Powtoon. Selain itu, penelitian menggunakan analisis kuantitatif dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

F = Jumlah skor yang diperoleh

n = Jumlah skor maksimal

[10]

Untuk mengkategorikan hasil analisis data, dapat digunakan kulaifikasi sebagai berikut:

Tabel 1. Skor Presentase

Skor Presentase (100%)	Interprestasi
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Analisis keefektifan ini dilakukan dengan menggunakan analisis N-Gen dari soal pretest dan posttest menggunakan rumus berikut:

$$N - Gain = \frac{(nilai\ posttest - nilai\ pretest)}{(nilai\ maks - nilai\ pretest)}$$

Setelah diperoleh nilai N-Gen kemudian dapat dikategorikan keefektifan pengembangan media pembelajaran Powtoon pada tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Uji Keefitfan Media Pembelajaran

Skor Presentase (100%)	Interprestasi
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak



III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Kegiatan penelitian dilakukan yaitu pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* dengan mengujicobakan pada peserta didik kelas V di SDN Nanggewer 04 pada bulan Agustus. Tahapan yang dilakukan pada penelitian pengembangan media pembelajaran *Powtoon* sebagai berikut:

1. Tahap Analisis

Tahap analisis dilakukan untuk mengetahui masalah yang ada pada kegiatan pembelajaran di SDN Nanggewer 04 yang dimana masih menggunakan kurikulum 2013 untuk kelas V, selain itu dalam proses pembelajaran guru menggunakan sumber belajar buku tema dan media yang digunakan yaitu alat peraga atau gambar.

Media pembelajaran dan sumber belajar yang kurang menarik membuat peserta didik menjadi kurang interaktif dan juga membuat peserta didik menjadi bosan saat kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Oleh sebab itu, perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang menggunakan teknologi seperti media pembelajaran *Powtoon*.

2. Tahap Desain

Tahap ini merupakan tahap perancangan setelah mendapatkan hasil analisis yang telah dilakukan. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan solusi melalui perancangan media pembelajaran, untuk perancangan pertama dilakukan dengan memilih sumber yang sesuai dengan penyusunan media pembelajaran melalui jurnal yang relevan, kemudian melakukan pemilihan tampilan konten isi dari media yang digunakan, hal ini agar media pembelajaran *Powtoon* dapat menarik minat peserta didik dalam belajar serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari.

3. Tahap Pengembangan

Tahap ini melakukan kegiatan pengembangan produk yang telah dibuat. Pada tahap ini peneliti melakukan validasi kepada 3 validator ahli yang terdiri dari satu dosen ahli media, satu dosen bahasa dan satu guru kelas serta satu dosen sebagai ahli materi. Hasil pengujian akan dianalisis dalam bentuk presentase sehingga dapat mengetahui kelayakan dari media pembelajaran *Powtoon*. Penilaian oleh validator terhadap *Powtoon* pada tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 2 perubahan lingkungan pembelajaran 3 yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

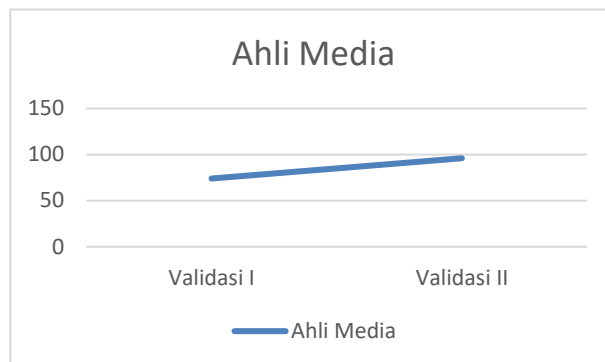
Hasil dari uji validitas yang telah dilakukan terhadap produk pengembangan media pembelajaran *Powtoon* ini, dapat disajikan sebagai berikut:

1) Ahli Media

Hasil penilaian dari ahli media mendapatkan presentase 74% yang termasuk ke dalam kriteria layak. Namun terdapat saran yang diberikan dari ahli media agar produk media dapat lebih baik sebelum digunakan saat kegiatan pembelajaran. Maka hasil validasi kedua mendapatkan presentase keseluruhan 96% yang termasuk kedalam kriteria

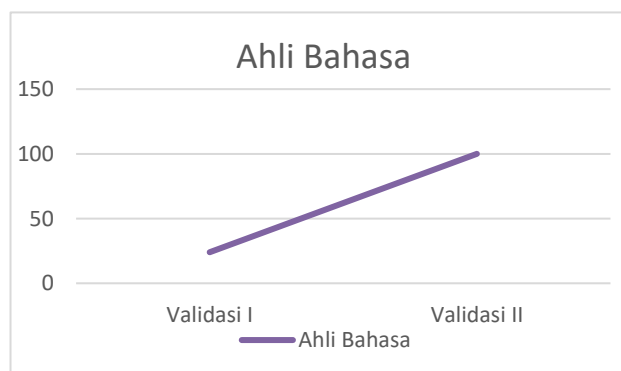
sangat layak, sehingga media pembelajaran *Powtoon* dapat diujicobakan. Berikut grafik peningkatan dari validasi media pembelajaran *Powtoon*.

Gambar 2 Grafik Validasi Ahli Media



2) Validasi Ahli Bahasa

Validasi bahasa digunakan untuk memperoleh data berupa kelayakan produk yang dibuat sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia. Hasil validasi pertama ahli bahasa mendapatkan presentase 24%, maka validasi ahli bahasa yang pertama pada produk *Powtoon* berada pada kriteria kurang layak, sehingga terdapat hal yang perlu diperhatikan dan diperbaiki dalam produk pengembangan *Powtoon* agar lebih baik dan dapat digunakan oleh peserta didik. Untuk hasil validasi kedua memperoleh presentase keseluruhan 100% dengan kriteria sangat layak. Sehingga validasi media pembelajaran *Powtoon* dapat diujicobakan. Berikut grafik peningkatan dari validasi ahli bahasa:



Gambar 3 Grafik Validasi Ahli Bahasa

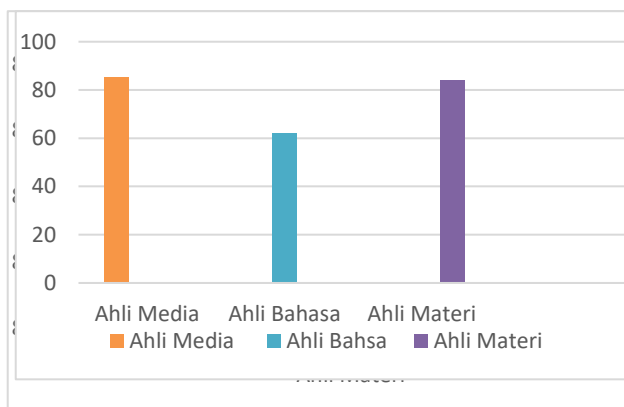
3) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi pada media pembelajaran *Powtoon* bertujuan untuk menyesuaikan materi yang ada pada pembelajaran dengan KD, Indikator, dan tujuan pembelajaran. Hasil validasi pertama ahli materi mendapatkan presentase keseluruhan yaitu 82% dengan kriteria sangat layak. Namun terdapat penilaian dari validator kedua dengan presentase keseluruhan 86%, dengan kriteria sangat layak. Sehingga validasi media pembelajaran *Powtoon* dapat diujicobakan. Berikut grafik peningkatan dari validasi ahli materi:

Gambar 4 Grafik Validasi Ahli Materi



Penilaian kelayakan dari validator mendapatkan hasil rekapitulasi terhadap media pembelajaran *Powtoon* dengan validasi ketiga ahli secara keseluruhan dapat dilihat melalui grafik berikut:



Gambar 5 Grafik Validasi oleh Validator Ahli

4. Tahap Implementasi

Tahap ini merupakan uji coba media pembelajaran *Powtoon* yang telah dikembangkan kepada peserta didik saat proses pembelajaran. Pada saat melakukan uji coba peserta didik serta guru diberikan lembar angket terhadap penggunaan media pembelajaran *Powtoon*. Hasil rekapitulasi yang didapat dari penilaian oleh 33 peserta didik memiliki rata-rata presentase keseluruhan 88,2% dengan kriteria sangat layak, serta hasil angket respon guru mendapatkan rata-rata presentase keseluruhan 90% dengan kriteria sangat layak.

5. Tahap Evaluasi

Tahap terakhir ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran *Powtoon* yang dikembangkan melalui hasil *pretest* dan *posttest*. Peningkatan keefektifan media dapat dilihat melalui table berikut ini:

Tabel 3. Hasil Perhitungan N-Gen *Pretest* dan *Posttest*

Kriteria	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Peserta Didik	33	33
Nilai Tertinggi	70	100
Nilai Terendah	60	80
Nilai Rata-rata	65	90
Rata-rata N-Gain	0,71	
Keterangan	Tinggi	

Berdasarkan table 3 diatas, dapat diketahui rekapitulasi nilai rata-rata *pretest* 65, nilai *posttest* 90, dan nilai N-Gain adalah 0,71 yang dimana termasuk kedalam kategori tinggi, maka dapat disimpulkan media pembelajaran *Powtoon* pada tema 8 subtema 2 pembelajaran 3 sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

B. Pembahasan

Media merupakan aspek penting dalam proses pembelajaran, hal ini karena media pembelajaran dapat

menyusun dan merancang materi pembelajaran agar lebih tercapai [11]. Salah satu dari perkembangan media pembelajaran yaitu media pembelajaran *Powtoon*, media pembelajaran *Powtoon* adalah media pembelajaran video animasi, yang mana dalam mengakses menggunakan laptop atau handphone. *Powtoon* sendiri merupakan aplikasi online yang memiliki kelebihan dalam memvisualisasi materi agar lebih nyata dengan bentuk akhirnya berupa video animasi [12].

Penggunaan media pembelajaran video animasi merupakan salah satu bentuk pengembangan media pembelajaran *Powtoon* dengan menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) yang bermodel ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Kelebihan dari model ADDIE yaitu model ini sederhana dan strukturnya yang sistematis sehingga model ini mudah dipelajari [13].

Kegiatan uji kevalidan dapat menggunakan lembar validasi dalam menilai aspek dari 3 ahli terhadap materi, media, dan bahasa yang digunakan, maupun angket siswa dan guru [11]. Tujuan dari dilakukannya uji validasi ini untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media pembelajaran [14]. Media dikatakan layak apabila telah memenuhi syarat valid dengan melalui penilaian di lembar instrument, dan aspek penilaian sesuai dengan variable yang diteliti [15]. Maka, berdasarkan hasil pengujian kelayakan media pembelajaran *Powtoon* yang telah dilakukan dari ketiga validator ahli memiliki rata-rata presentase sebesar 77% dengan kategori layak.

Validasi media oleh ahli media memiliki presentase sebesar 85% dengan kategori sangat layak. Kelayakan media di tinjau dari beberapa aspek, yaitu aspek tampilan, desain isi video, dan audio. Media pembelajaran sebaiknya disajikan dengan menarik agar dapat mempermudah guru dalam menjelaskan materi kepada peserta didik [16]. Salah satu yang membuat media pembelajaran lebih menarik yaitu berbentuk video yang sesuai dengan materi dan kehidupan nyata sehingga dapat membantu dalam tercapainya pembelajaran.

Validasi materi oleh ahli materi memiliki nilai presentase sebesar 84% dengan kriteria sangat layak. Pada penilaian materi aspek yang dinilai kesesuaian dengan Kompetensi Dasar (KD), Indikator, dan tujuan serta kelayakan penilain. Aspek tersebut dapat bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi, memberikan suasana baru dan motivasi belajar [17]. Materi yang disajikan dalam media dapat dikatakan layak apabila aspek kurikulum, isi materi, penyajian, dan bahasa lengkap dan jelas [18].

Validasi bahasa oleh ahli bahasa memiliki presentase sebesar 62% dengan kriteria layak. Kelayakan media meliputi aspek kelugasan, komunikatif dan kesesuaian dengan kaidah bahasa. Media pembelajaran dapat layak diujicobakan apabila memenuhi kriteria valid dan apabila skor penilaian 61%-100% [19]. Tahap ini merupakan tahap yang digunakan untuk mengetahui hasil yang valid pada media yang dikembangkan [20].

Menggunakan media pembelajaran *Powtoon* memberikan respon guru yang baik dengan presentase 90% yang termasuk kriteria sangat layak, sedangkan Untuk



respon peserta didik dengan menggunakan 32 orang di kelas V mendapatkan presentase rata-rata 88,2% yang termasuk kriteria sangat layak, hal ini dibuktikan dengan pendapat bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual menunjang kegiatan belajar mengajar, serta dapat membantu guru agar peserta didik menjadi antusias, sehingga materi pembelajaran dapat tuntas dan tercapai dengan baik [21].

Kegiatan proses pengembangan produk sudah dilakukan oleh peneliti. Dengan menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) yang bermodel ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), Seluruh tahapan model ADDIE yang digunakan pun sudah dilakukan, dan berdasarkan hasil dari penelitian media pembelajaran Powtoon pada tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 2 perubahan lingkungan pembelajaran 3 sangat layak diterapkan di SDN Nanggewer 04.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran Powtoon pada tema 8 subtema 2 pembelajaran 3, disusun secara sistematis dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Media pembelajaran yang dikembangkan masuk ke dalam kriteria layak berdasarkan hasil pengisian instrument yang dilakukan oleh ahli media dengan skor sebesar 85%, ahli bahasa dengan skor sebesar 62%, dan ahli materi sebesar 84%, sedangkan untuk uji keefektifan penggunaan media pembelajaran Powtoon mendapatkan skor 0,71 yang termasuk dengan kategori Tinggi. Selain itu untuk hasil respon peserta didik mendapatkan 88,2% dan respon guru mendapatkan skor 90%. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran Powtoon di kelas V menghasilkan kelayakan, serta keefektifan dalam penggunaan media pembelajaran di sekolah

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak yang telah mendukung terlaksananya penelitian ini.

V. REFERENSI

- [1] A. Istiqlal, "MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES," vol. 3, no. 2, pp. 139–144, 2018.
- [2] Y. Febrita and M. Ulfah, "Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," vol. 0812, no. 2019, pp. 181–188, 2019.
- [3] N. Audie, "PERAN MEDIA PEMBELAJARAN MENINGKATKAN HASIL BELAJAR," vol. 2, no. 1, 2019.
- [4] A. Trisiana, "Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran," vol. 10, no. November, pp. 31–41, 2020.
- [5] R. Diyah, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon dalam Materi Membaca Dongeng di Kelas III SDN Cijeruk Kabupaten Serang," *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 2, no. 1, pp. 447–461, 2022, doi: 10.31004/innovative.v2i1.3746.
- [6] M. Riyanti and N. Jarmita, "Pengembangan Media Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Materi Unsur-Unsur Bangun Datar," *J. Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, vol. 13, no. 01, pp. 73–88, 2021, [Online]. Available: <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/4698>
- [7] D. Garsinia, R. Kusumawati, and A. Wahyuni, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon Pada Materi SPLDV," *J. Ris. Pendidik. dan Inov. Pembelajaran Mat.*, vol. 3, no. 2, p. 44, 2020, doi: 10.26740/jrpipm.v3n2.p44-51.
- [8] E. Anjarsari, D. D. Farisdianto, and A. W. Asadullah, "Pengembangan Media Audiovisual Powtoon Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar (Development of Audiovisual Based Powtoon Media in Mathematics Learning for Elementary School Students)," *JMPM J. Mat. dan Pendidik. Mat.*, vol. 5, no. 2, pp. 40–50, 2020.
- [9] R. Donna, A. S. Egok, and R. Febriandi, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar," vol. 5, no. 5, pp. 3799–3813, 2021.
- [10] K. Agustini and J. G. Ngarti, "PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL R & D," vol. 4, no. April 2020, pp. 62–78, 2020.
- [11] R. Haryadi, I. Prihatin, and D. Oktaviana, "Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Software Powtoon Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Development of Animation Video Media Using Powtoon Software To Improve Student'S Critical Thinking Ability," *Axiom*, vol. 11, no. 1, pp. 11–23, 2022, [Online]. Available: <https://doi.org/10.30821/axiom.v11i1.10339>
- [12] A. N. Safitri, E. Hafizah, and M. Istyadji, "Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Pada Materi Atmosfer Untuk Siswa Kelas VII SMP The Development of Powtoon Learning Media on Atmosphere Topic For Class VII Students," vol. 2, no. 1, pp. 22–29, 2022.
- [13] Rosita, "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ADDIE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AKUNTANSI SISWA PADA SMK PABA BINJAI," vol. 2, no. 1, 2019.



- [14] M. A. Apriliani, A. Maksum, P. A. Wardhani, S. Yuniar, and S. Setyowati, “Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab,” *J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 8, no. 2, p. 129, Jul. 2021, doi: 10.30659/pendas.8.2.129-145.
- [15] N. Nadira, H. Lodang, and M. Wiharto, “Uji Validitas Pengembangan E-Modul Materi Ekosistem sebagai Sumber Belajar Biologi pada Kelas X SMA,” vol. 11, no. November, pp. 59–64, 2022.
- [16] L. Raihanati, U. Jamaludin, and M. Taufik, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL POWTOON BERBASIS KONTEKSTUAL PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV,” vol. 4, no. 2, pp. 1–11, 2020.
- [17] F. F. Dewi and S. L. Handayani, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar,” *J. Basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 2530–2540, Aug. 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i4.1229.
- [18] S. Arif and A. N. Muthoharoh, “Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon dalam Meningkatkan Kemampuan Representasi IPA di Tengah Pandemi Covid 19 Pendahuluan,” vol. 5, no. 1, pp. 112–124, 2021, doi: 10.24815/jipi.v5i1.19779.
- [19] A. Witri, P. Guru, S. Dasar, F. Ilmu, P. Universitas, and N. Padang, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar,” vol. 5, no. 2, pp. 1200–1207, 2022.
- [20] Y. Andrianti and L. R. R. Susanti, “PENGEMBANGAN MEDIA POWTOON BERBASIS AUDIOVISUAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH,” pp. 58–68, 2010.
- [21] N. Lestari, R. Hermawan, and D. Heryanto, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN,” vol. III, no. Iii, 2018.