
PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL VIDEO ANIMASI BERBASIS *POWTON* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 1 KELAS V SD NEGERI 41 LUBUKLINGGAU

Dea Safira

Universitas PGRI Silampari Lubuklinggau, Indonesia

Email: deasafira088@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk pembelajaran berupa media digital video animasi berbasis *powtoon* pada pembelajaran tema 1 kelas 5 di SD Negeri 41 Lubuklinggau yang valid dan praktis. Jenis penelitian ini yaitu *research and development* (R & D) dengan model pengembangan yang digunakan *ADDIE*. sampel penelitian atau objek penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 6 orang. Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi, wawancara dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Kualitas media digital video animasi berbasis *Powtoon* dilihat dari aspek kevalidan termasuk dalam kategori valid dengan persentase skor 88,73%, 2) Kualitas media digital video animasi berbasis *Powtoon* dilihat dari aspek kepraktisan dikategorikan praktis respon siswa kelompok kecil dengan nilai persentase skor 88,75%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media digital video animasi berbasis *Powtoon* pada tema 1 organ gerak hewan dan manusia memenuhi kriteria valid dan praktis sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Powtoon*

ABSTRACT

This study aims to develop learning products in the form of digital animation video media based on Powtoon in learning theme 1 grade 5 at SD Negeri 41 Lubuklinggau that are valid and practical. This type of research is research and development (R&D) with the development model used by ADDIE. The research sample or the object of this research is the fifth grade students who found 6 people. Data collection techniques were carried out through observation, interviews and questionnaires. The results showed that: 1) The quality of Powtoon-based animated digital video media viewed from the aspect of validity was included in the valid category with a percentage score of 88.73%, 2) The quality of Powtoon-based animated digital video media viewed from the practical aspect was categorized as practical small group response with a value of percentage score "88.75%". So it can be said that Powtoon-based animated digital video media on the theme of animal and human movement organs meets the criteria and is practical that can be used in learning.

Keywords: Development, Learning Media, *Powtoon*

PENDAHULUAN

Kegiatan dalam melaksanakan proses pembelajaran di sekolah, setiap guru pasti menghadapi situasi yang berbeda dan menantang yang mempunyai pengaruh besar terhadap proses pembelajaran. Menurut Rusman (2017:21) pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung. Pembelajaran saat ini menerapkan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan suatu pembelajaran dengan memadupadankan beberapa mata pembelajaran menjadi sebuah tema yang terdiri dari beberapa subtema pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Rusman (2017:139) pembelajaran tematik terpadu merupakan salah pendekatan dalam pembelajaran terpadu *integrated instruction* yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik bermakna dan autentik.

Pembelajaran tematik akan lebih efektif jika menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam penyampaian materi pelajaran. Menurut Ruth Lautfer (dalam Tafonao, 2018:103) media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang.

Powtoon merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat video animasi secara ringkas dan menarik. Video animasi berbasis *powtoon* adalah sebuah animasi yang berisi materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Roedavan dalam Ernalida (2018:134) *powtoon* adalah sebuah aplikasi dalam jaringan (*online*) yang dapat membantu penggunanya membuat sebuah paparan lewat fitur animasi, animasi-animasi tersebut ada yang berupa tulisan tangan, kartun, dan efek transisi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SD Negeri 41 Lubuklinggau pada guru kelas V.a yaitu Ibu Rida Heryani, S.Pd, mengenai pelaksanaan pembelajaran di kelas V.a Tahun Ajaran 2020/2021. Pada program pendidikan telah menerapkan kurikulum 2013. Permasalahan yang didapatkan pada saat wawancara yaitu: 1) dalam proses belajar mengajar hanya sedikit siswa yang dapat merespon pembelajaran dengan baik, dikarenakan guru hanya menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran, 2) siswa hanya mendengarkan saja materi yang diberikan guru tanpa adanya stimulus dan respon antara guru dan siswa, 3) guru juga sering tidak menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi yang diajarkan, 4) guru juga cenderung hanya menggunakan buku pelajaran yang disediakan oleh sekolah tanpa menggunakan sumber pembelajaran yang lain. 5) akibatnya guru hanya terfokus pada materi pembelajaran yang hanya ada pada buku pembelajaran. Sehingga dalam proses pembelajaran siswa cenderung merasa bosan dan tidak tertarik terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Maka dari itu guru dituntut untuk lebih kreatif dalam

menyampaikan dan menyiapkan media serta materi yang akan dipelajari supaya terciptanya pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Alasan pemilihan model *ADDIE* yaitu karena model *ADDIE* yang berorientasi pada produk sehingga sesuai dengan aspek yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* serta langkah-langkah yang dilakukan tersusun secara sistematis dan mudah untuk dipahami. Pada tahapan model *ADDIE* peneliti diberikan kesempatan untuk melakukan revisi terus-menerus pada produk yang dikembangkan sampai produk yang dikembangkan valid.

Dalam penelitian ini, instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran digital berbasis video animasi *powtoon* pada tema 1 kelas V SD Negeri 41 Lubuklinggau yaitu wawancara, angket dan tes.

Azwar dalam Arifin (2017: 30) menyebutkan bahwa validitas berasal dari kata *validity* yang memiliki arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan

suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Instrumen kevalidan digunakan untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis *powtoon* yang telah dirancang valid atau tidak. Data kevalidan didapat media *powtoon* diperoleh dari para ahli media ahli bahasa, dan ahli materi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Produk Awal

Tahap pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini merujuk pada tahap pengembangan dengan model *ADDIE*. Tahap tersebut dilalui agar media *Powtoon* pada tema 1 yang diuji cobakan pada siswa kelas V di SD Negeri 41 Lubuklinggau valid dan praktis. Berikut akan dijelaskan beberapa tahap tersebut:

***Analysis* (Analisis)**

a. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis dilakukan untuk menganalisis kebutuhan siswa dan menganalisis karakteristik siswa, sebagaimana hasil yang telah diperoleh melalui observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SD Negeri 41 Lubuklinggau. Analisis kebutuhan siswa dilakukan karena proses pembelajaran yang tidak dilakukan secara langsung, dikarenakan dampak dari Covid 19 yang

mengharuskan siswa untuk belajar dari rumah, maka dari itu perlu dikembangkan sebuah media berupa video animasi berbasis *Powtoon* untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan dan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran.

b. Analisis Karakteristik Siswa

Analisis karakteristik siswa yang suka pada animasi kartun membuat media *Powtoon* cocok digunakan dalam proses pembelajaran, dikarenakan pada media *Powtoon* terdapat animasi-animasi seperti tulisan tangan, kartun dan efek transisi sehingga media tersebut dapat bergerak dan sesuai dengan karakteristik siswa yang suka pada animasi kartun.

Berdasarkan hal tersebut yang menjadi alasan peneliti untuk mengembangkan media digital video animasi berbasis *Powtoon* pada pembelajaran tematik kelas 5 tema 1 yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku disekolah, yaitu kurikulum 2013.

***Design* (Desain atau Perencanaan)**

Tahapan ini dilakukan dengan membuat *design* awal pada media *Powtoon* pada tema 1 organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V. Pada tahap

ini memperlihatkan wujud dari produk yang akan dikembangkan pada pembelajaran tematik tema 1 organ gerak hewan dan manusia kelas V Sekolah Dasar. *Design* disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari. Berikut *design* media digital video animasi berbasis *Powtoon*:

Development (Pengembangan)

Produk yang dikembangkan oleh peneliti berupa video animasi berbasis *Powtoon* untuk penunjang dalam proses pembelajaran. Media digital video animasi berbasis *Powtoon* pada pembelajaran tema 1 organ gerak hewan dan manusia ini akan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Langkah awal yang harus dipersiapkan yaitu dengan mempersiapkan alat bantu, seperti laptop atau komputer dan jaringan internet. Setelah semua alat bantu dipersiapkan, langkah selanjutnya yaitu dengan menghubungkan koneksi internet pada laptop atau komputer, lalu masuk ke web resmi yaitu *Powtoon.com*, kemudian mulai memproduksi media video animasi pembelajaran. Kemudian tahap selanjutnya mulai untuk memproduksi media pembelajaran *Powtoon*. Pembuatan media pembelajaran *Powtoon* dimulai dengan menentukan beberapa tahap.

a. Validasi Produk

1) Validasi Media

Validator ahli media pada media digital video animasi berbasis *powtoon* pada tema 1 kelas V adalah salah satu dosen STKIP PGRI Ketapatan dalam pemilihan *background* mendapatkan skor 5. Lubuklinggau. Validator tersebut bernama Bapak Leo Charli, M. Pd, beliau merupakan dosen program studi Pendidikan Fisika. Validasi media digital video animasi berbasis *Powtoon* menggunakan instrumen berupa angket dengan skor 1, 2, 3, 4 dan 5. Validasi media meliputi:

- a) Ketepatan dalam pemilihan *background* pada media digital video animasi berbasis *powtoon* mendapat skor 5
- b) Perpaduan warna yang digunakan pada media digital video animasi berbasis *powtoon* memperoleh skor 5.
- c) Kecerahan warna tulisan dengan *background* pada media digital video animasi berbasis *powtoon* mendapatkan skor 5.
- d) Kejelasan tulisan pada media digital video animasi berbasis *powtoon* memperoleh skor 5.
- e) Ukuran huruf pada media digital video animasi berbasis *powtoon* mendapatkan skor 4.
- f) Kejelasan gambar pada media digital video animasi berbasis *powtoon* memperoleh skor 5.
- g) Ketepatan pemilihan jenis huruf pada media digital video animasi berbasis *powtoon* mendapatkan skor 4.
- h) Kecerahan antara *background* dengan audio penjelasan materi pada media

digital video animasi berbasis *powtoon* memperoleh skor 5.

- i) Penggunaan animasi pada media digital video animasi berbasis *powtoon* mendapatkan skor 5
- j) Ketepatan tata letak gambar pada media digital video animasi berbasis *powtoon* mendapatkan skor 5.
- k) Durasi pada media digital video animasi berbasis *powtoon* mendapat skor 5.
- l) Media digital video animasi berbasis *powtoon* mudah dan aman digunakan mendapatkan skor 5.
- m) Kesesuaian materi pembelajaran tematik pada media digital video animasi berbasis *powtoon* memperoleh skor 5.
- n) Keamanan penggunaan media digital video animasi berbasis *powtoon* mendapat skor 5.

2) Validasi Bahasa

Validator ahli bahasa pada media digital video animasi berbasis *Powtoon* pada tema 1 organ gerak hewan dan manusia kelas V yaitu Bapak Agung Nugroho, M. Pd, beliau merupakan dosen STKIP PGRI Lubuklinggau pada program studi bahasa dan sastra Indonesia. Validasi media digital video animasi berbasis *Powtoon* meliputi 14 pernyataan. Hal-hal yang dinilai pada produk ini adalah sebagai berikut:

- a) Kejelasan dalam memberikan informasi memperoleh skor 5.
- b) Keterbacaan mendapatkan skor 4.
- c) Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia mendapatkan skor 4.
- d) Penggunaan bahasa yang efektif dan Efisien memperoleh skor 4.

- e) Penggunaan teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep mendapatkan skor 4.
- f) Ketepatan ejaan memperoleh skor 4.
- g) Bahasa yang digunakan mudah dipahami mendapatkan skor 4.
- h) Konsisten penggunaan istilah memperoleh skor 4.

3) Validasi Materi

Selanjutnya untuk validator ahli materi pada media digital video animasi berbasis *Powtoon* pada tema 1 organ gerak hewan dan manusia kelas 5 yaitu Ibu Rida Heryani S. Pd, beliau merupakan salah satu guru yang mengajar siswa kelas V di SD Negeri 41 Lubuklinggau. Validasi media digital video animasi berbasis *Powtoon* menggunakan instrumen berupa angket dengan skor 1, 2, 3, 4 dan 5 dan terdapat saran pada instrument angket. Hal-hal yang dinilai pada produk ini adalah sebagai berikut:

- a) Kesesuaian gambar dengan materi pembelajaran mendapatkan skor 5.
- b) Video animasi *Powtoon* relevan dengan pembelajaran Tematik yang akan dipelajari siswa memperoleh skor 4.
- c) Kesesuaian Video animasi *Powtoon* dengan kurikulum yang berlaku mendapatkan skor 4.
- d) Tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas memperoleh skor 5.
- e) Ketepatan isi materi pada pembelajaran Tematik mendapat skor 4.
- f) Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD) memperoleh skor 6.

- g) Kemudahan media digital video animasi berbasis *powtoon* saat dioperasikan mendapatkan skor 4.
- h) Penyampaian materi pada media video animasi berbasis *powtoon* mudah dipahami memperoleh skor 5.
- i) Penyajian contoh sesuai dengan materi yang dijelaskan mendapat skor 4.
- j) Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan yang ingin disampaikan memperoleh skor 5.

Implementation (Implementasi atau Eksekusi)

Tahap selanjutnya yaitu dengan mengimplementasikan media *Powtoon* pada 6 orang siswa kelas V SD Negeri 41 Lubuklinggau. Tahap-tahap yang dilakukan antara lain sebagai berikut:

- a. Guru menjelaskan terlebih dahulu mengenai media yang akan digunakan yaitu media digital video animasi berbasis *powtoon* pada tema 1.
- b. Siswa diminta untuk melihat video pembelajaran yang telah dikembangkan.

Tahapan ini dilakukan dengan meminta siswa untuk mengisi lembar angket untuk memberikan penilaian terhadap media digital video animasi berbasis *Powtoon* pada tema 1 kelas V, untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk merevisi media digital video animasi berbasis *Powtoon* tema 1

kelas V. Untuk dapat mengetahui kevalidan dari pengembangan media digital video animasi berbasis *Powtoon* dapat dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa angket yang kemudian divalidasi oleh ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Adapun penjelasan dari tahap evaluasi pengembangam media *Powtoon* sebagai berikut:

a. Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dalam penelitian ini, menggunakan angket sebagai lembar penilaian terhadap media digital video animasi berbasis *Powtoon* pada pembelajaran tematik tema 7 organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V. Pada lembar penilaian angket terdapat skor dengan alternatif jawaban 1, 2, 3, 4, dan 5 dengan kriteria sangat baik, baik, cukup, kurang, sangat kurang. Ahli bahasa memberikan penilaian terhadap media digital video animasi berbasis *Powtoon* yang telah dikembangkan, selain memberikan penilaian validasi bahasa juga memberikan masukan dan saran untuk dilakukannya perbaikan terhadap media digital video animasi berbasis *Powtoon* pada pembelajaran tematik tema 1 kelas V. Berikut adalah tampilan media digital video animasi berbasis *Powtoon* sebelum dan sesudah diperbaiki:

b. Ahli Media

Validasi ahli media dalam penelitian ini, menggunakan angket sebagai lembar penilaian terhadap media digital video animasi berbasis *Powtoon* pada pembelajaran tematik tema 7 organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V. Pada lembar penilaian angket terdapat skor dengan alternatif jawaban 1, 2, 3, 4, dan 5 dengan kriteria sangat baik, baik, cukup, kurang, sangat kurang. Ahli media memberikan penilaian terhadap media digital video animasi berbasis *Powtoon* yang telah dikembangkan, selain memberikan penilaian validasi bahasa juga memberikan masukan dan saran untuk dilakukannya perbaikan terhadap media digital video animasi berbasis *Powtoon* pada pembelajaran tematik tema 1 kelas V.

c. Ahli Materi

Validasi ahli materi dalam penelitian ini, menggunakan angket sebagai lembar penilaian terhadap media digital video animasi berbasis *Powtoon* pada pembelajaran tematik tema 7 organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V. Pada lembar penilaian angket terdapat 10 pernyataan, dengan skor alternatif jawaban 1, 2, 3, 4, dan 5 dengan kriteria sangat baik, baik, cukup, kurang, sangat kurang. Ahli materi memberikan

penilaian terhadap media digital video animasi berbasis *Powtoon* yang telah dikembangkan, selain memberikan penilaian validasi bahasa juga memberikan masukan dan saran untuk dilakukannya perbaikan terhadap media digital video animasi berbasis *Powtoon* pada pembelajaran tematik tema 1 kelas V.

Uji Coba

Media digital video animasi berbasis *Powtoon* yang telah divalidasi dan dan revisi, selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 6 orang siswa kelas V SD Negeri 41 Lubuklinggau. Untuk mengetahui kepraktisan mengenai media digital video animasi berbasis *Powtoon* yang telah dikembangkan pada pembelajaran tematik tema 1 kelas V semester ganjil. Siswa kelas V SD Negeri 41 Lubuklinggau merupakan responden untuk memberikan tanggapan mengenai media digital animasi berbasis *Powtoon* yang telah dikembangkan pada pembelajaran tematik tema 1 organ gerak hewan dan manusia.

Uji coba kelompok kecil. Pada saat penelitian berlangsung, penulis menjelaskan terlebih dahulu isi dari media digital video animasi berbasis *Powtoon* pada tema 1 organ gerak hewan

dan manusia siswa kelas V. Media digital animasi berbasis *Powtoon* terdapat kompetensi dasar, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, materi pembelajaran, dan soal-soal yang sesuai dengan materi pembelajaran. Siswa dipersilakan untuk melihat video animasi berbasis *Powtoon*. Setelah selesai melihat video animasi berbasis *Powtoon* pada pembelajaran tematik tema 1, kemudian siswa diberikan lembar respon siswa terhadap media digital video animasi berbasis *Powtoon* yang telah di lihat, begitu pula dengan guru kelas yang mengajar juga diberikan angket respon guru untuk menilai kepraktisan dalam penggunaan media digital video animasi berbasis *Powtoon* pada tema 1 kelas V yang telah dikembangkan.

Lembar angket siswa mengacu pada semangat siswa dalam belajar menggunakan media digital video animasi berbasis *Powtoon*, materi yang disampaikan mudah untuk dipahami, kejelasan tulisan pada media digital video animasi berbasis *Powtoon*. Dari hasil respon yang telah diberikan siswa mendapatkan respon yang baik terhadap media digital video animasi berbasis *Powtoon* yang telah dikembangkan. Pada tahap uji coba kelompok kecil yang

telah dilakukan dengan 6 orang siswa kelas V SD Negeri 41 Lubuklinggau. Dari hasil analisis lembar angket kepraktisan yang terdiri dari 8 pernyataan memberikan respon dengan kriteria “Sangat Praktis”. Kemudian penilaian lembar angket kepraktisan yang diberikan guru dengan 10 pernyataan dan mendapatkan respon presentase 86% dengan kriteria “Sangat Baik”.

Berdasarkan respon guru dan siswa SD Negeri 41 Lubuklinggau terhadap media digital video animasi berbasis *Powtoon* pada pembelajaran tematik tema 1 sangat baik yang dilihat dari hasil repon dan penilaian yang diberikan guru dan siswa terhadap media *Powtoon* yang telah dikembangkan. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media digital video animasi berbasis *Powtoon* yang dikembangkan dikategorikan “**Sangat Praktis**” untuk digunakan pada pembelajaran siswa kelas V Sekolah Dasar.

Penyajian Data Uji Coba

Penyajian data uji coba pada penelitian ini dilakukan dengan cara melakukan validasi pada produk media digital video animasi berbasis *Powtoon* yang telah dikembangkan. Validasi dilakukan oleh 3 ahli yaitu ahli media,

ahli bahasa, dan ahli materi. Setelah dilakukan proses validasi, selanjutnya yaitu melakukan proses uji coba kelompok kecil (*small group*) pada 6 orang siswa kelas V di SD Negeri 41 Lubuklinggau. Berikut ini penjelasan proses validasi ketiga ahli yaitu sebagai berikut:

Uji Coba Validasi Para Ahli

a) Uji Coba Ahli Media

Validator ahli media pada media digital video animasi berbasis *Powtoon* pada tema 1 organ gerak hewan dan manusia kelas 5 yaitu Bapak Leo Charli, M. Pd, beliau merupakan dosen program studi Pendidikan Fisika. Validasi media dilakukan pada tanggal 29 Juli 2021. Validasi media digital video animasi berbasis *Powtoon* menggunakan instrumen berupa angket dengan skor 1, 2, 3, 4 dan 5 yang terdiri dari 14 indikator pernyataan. Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari penilaian yang diberikan ahli media terhadap media digital video animasi berbasis *Powtoon* yang dikembangkan. hasil validasi terhadap media digital video animasi berbasis *Powtoon* memperoleh skor 95,71% dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil tersebut diperoleh dari penilaian terhadap indikator pernyataan.

b) Uji Coba Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan pada tanggal 04 Agustus 2021. Validator ahli bahasa pada media digital video animasi berbasis *Powtoon* pada tema 1 organ gerak hewan dan manusia kelas V yaitu Bapak Agung Nugroho, M. Pd, beliau merupakan dosen STKIP PGRI Lubuklinggau pada program studi bahasa dan sastra Indonesia. Validasi media digital video animasi berbasis *Powtoon* meliputi 14 pernyataan. Berdasarkan uji coba untuk mengetahui hasil validasi yang diperoleh dari penilaian yang diberikan ahli bahasa terhadap media digital video animasi berbasis *Powtoon* yang dikembangkan. hasil validasi terhadap media digital video animasi berbasis *Powtoon* memperoleh skor 82,5% dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil tersebut diperoleh dari penilaian terhadap indikator pernyataan yang terdiri dari 8 pernyataan.

c) Uji Coba Ahli Materi

Validator ahli materi pada media digital video animasi berbasis *Powtoon* pada tema 1 organ gerak hewan dan manusia kelas 5 yaitu Ibu Rida Heryani S. Pd, beliau merupakan salah satu guru yang mengajar siswa kelas V di SD Negeri 41 Lubuklinggau. Validasi media digital video animasi berbasis *Powtoon*

menggunakan instrumen berupa angket dengan skor 1, 2, 3, 4 dan 5 dan terdapat saran pada instrument angket. Hal-hal yang dinilai pada produk ini adalah sebagai berikut: Berdasarkan uji coba untuk mengetahui hasil validasi yang diperoleh dari penilaian yang diberikan ahli materi terhadap media digital video animasi berbasis *Powtoon* yang dikembangkan. hasil validasi terhadap media digital video animasi berbasis *Powtoon* memperoleh skor 88% dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil tersebut diperoleh dari penilaian terhadap indikator pernyataan yang terdiri dari 10 pernyataan

1. Uji Coba Kelompok Kecil (*small group*)

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada siswa kelas V di SD Negeri 41 Lubuklinggau. Sebelum siswa mengisi lembar angket respon siswa, penulis terlebih dahulu menjelaskan isi dari media digital video animasi berbasis *Powtoon* pada tema 1 organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V. Media digital animasi berbasis *Powtoon* terdapat kompetensi dasar, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, materi pembelajaran, dan soal-soal yang sesuai dengan materi pembelajaran. Selanjutnya siswa dipersilakan untuk

melihat video animasi berbasis *Powtoon*. Setelah selesai melihat video animasi berbasis *Powtoon* pada pembelajaran tematik tema 1, kemudian 6 orang siswa kelas v tersebut diberikan lembar angket respon siswa untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media digital video animasi yang telah dikembangkan. Pada lembar angket respon siswa terdapat 10 butir pernyataan, setiap pernyataan memiliki skor 1, 2, 3, 4, dan 5. Tujuan dilakukannya uji coba kelompok kecil adalah untuk mengetahui kepraktisan media digital video animasi berbasis *Powtoon* yang telah dikembangkan dan dihasilkan. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil didapatkan persentase yang diperoleh yaitu 88,75% dengan kriteria “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media digital video animasi berbasis *Powtoon* pada tema 1 kelas V SD Negeri 41 Lubuklinggau dinyatakan praktis.

b. Hasil Analisis Data

Pengembangan media digital animasi berbasis *Powtoon* pada pembelajaran tematik tema 1 kelas V Sekolah Dasar. Media yang telah dikembangkan kemudian dilakukan validasi terlebih dahulu sebelum di uji cobakan ke lapangan. Media *Powtoon*

yang telah selesai dikembangkan selanjutnya dilakukan tahap validasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi dengan memberikan angket yang terdapat saran sekaligus penilaian terhadap media pengembangan *Powtoon*. Setelah divalidasi tahap selanjutnya, yaitu merevisi media *Powtoon* sesuai dengan saran dan masukan dari masing-masing para ahli kemudian diuji cobakan pada 6 orang siswa dengan mengisi dan memberi nilai pada lembar angket respon siswa mengenai media *Powtoon* sebagai pengguna dari media digital video animasi berbasis *Powtoon* pada tema 1 kelas V Sekolah Dasar.

1. Hasil Analisis Ahli Media

Hasil dari penilaian yang diberikan oleh ahli media terhadap media digital video animasi berbasis *Powtoon* pada tema 1 kelas V SD Negeri 41 Lubuklinggau yang telah dikembangkan. Melalui data angket yang telah dinilai dapat disajikan persentase kelayakan media digital video animasi berbasis *Powtoon* yang dikembangkan mendapatkan presentase 95,71% dengan kriteria “Sangat Baik”.

2. Hasil Analisis Ahli Bahasa

Hasil dari penilaian yang diberikan oleh ahli bahasa terhadap media digital

video animasi berbasis *Powtoon* pada tema 1 kelas V SD Negeri 41 Lubuklinggau yang telah dikembangkan. Melalui data angket yang telah dinilai dapat disajikan persentase kelayakan media digital video animasi berbasis *Powtoon* yang dikembangkan mendapatkan presentase 82,5% dengan kriteria “Sangat Baik”.

3. Hasil Analisis Ahli Materi

Hasil dari penilaian yang diberikan ahli materi terhadap media digital video animasi berbasis *Powtoon* pada tema 1 kelas V SD Negeri 41 Lubuklinggau yang telah dikembangkan. Melalui data angket yang telah dinilai dapat disajikan persentase kelayakan media digital video animasi berbasis *Powtoon* yang dikembangkan mendapatkan presentase 88% dengan kriteria “Sangat Baik”.

4. Hasil Analisis Validasi Para Ahli

Kriteria validasi media digital video animasi berbasis *Powtoon* ini terdiri dari 3 ahli validasi yaitu validasi ahli bahasa, materi dan media. Adapun nama-nama validator pada pengembangan media digital video animasi berbasis *Powtoon* pada pembelajaran tematik rema 1 kelas V Sekolah Dasar. Berikut nama dari setiap validator:

Tabel 4. 12 Nama-nama validator

No	Nama Validator	Ahli	Validator
1	Leo Charli, M.Pd.	Media Pendidikan	Media
2	Agung Nugroho, M.Pd.	Bahasa dan Sastra	Bahasa
3	Rida Heryani, S.Pd.	Materi Tematik/ Tema	Materi

Hasil penilaian dari ketiga ahli di atas, terhadap media digital video animasi berbasis *Powtoon* pada pembelajaran tematik tema 1 kelas V SD Negeri 41 Lubuklinggau yang telah dikembangkan. Melalui data angket yang telah disajikan, persentase kelayakan media digital video animasi berbasis *Powtoon* yang dikembangkan adalah 88,73% dengan kriteria “Sangat Baik”. Kelayakan media digital video animasi berbasis *Powtoon* pada pembelajaran tematik tema 1 dapat kualifikasi layak untuk digunakan tanpa revisi. Berikut tabel hasil presentase para ahli:

Tabel 4.13 Hasil Persentase Para Ahli

No	Validator	Skor yang diperoleh	Persentase	Kategori
1	Ahli media	67	95,71 %	Sangat Baik
2	Ahli bahasa	33	82,5 %	Sangat Baik
3	Ahli materi	44	88%	Sangat Baik
Rata-rata			8,73 %	Sangat Baik

Berdasarkan hasil persentase para ahli disimpulkan bahwa hasil analisis validasi seluruh ahli menyatakan media digital video animasi berbasis *Powtoon* pada pembelajaran tematik tema 1 kelas V SD Negeri 41 Lubuklinggau yang disusun dan dikembangkan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

5. Hasil Analisis Repon Guru

Hasil analisis berikutnya yakni, hasil analisis respon guru terhadap media digital video animasi berbasis *Powtoon* pada tema 1 organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V SD Negeri 41 Lubuklinggau yang telah dikembangkan dan dinilai melalui data angket yang telah disajikan, persentase kepraktisan media *Powtoon* yang dikembangkan adalah 86%. Hal tersebut dapat dilihat dari perhitungan kepraksisan media digital video animasi berbasis *powtoon* pada tema 1 berada dalam kualifikasi baik atau layak digunakan dengan tanpa revisi.

6. Hasil Uji Kelompok Kecil

Hasil uji kelompok kecil (*small group*) dilakukan untuk mengetahui nilai kepraktikalitas media digital video animasi berbasis *Powtoon* pada tema 1 siswa kelas V SD Negeri 41

Lubuklinggau. Penelitian ini melibatkan 6 siswa kelas V SD Negeri 41 Lubuklinggau. Lembar kepraktisan berisi tentang penilaian terhadap kepraktikalitas media *Powtoon*, pada lembar angket kepraktisan ini terdapat 8 pernyataan. Selanjutnya siswa akan memberikan penilaian serta memberikan saran dan masukan terhadap media digital video animasi berbasis *Powtoon* pada tema 1 siswa kelas V yang masih memiliki banyak kekeliruan dan kesalahan. Dari respon siswa setelah belajar menggunakan media digital video animasi berbasis *Powtoon* pada tema 1 organ gerak hewan dan manusia pada saat uji kelompok kecil (*small group*), kemudian siswa memberikan penilaian terhadap media digital video animasi berbasis *powtoon* yang telah digunakan.

Siswa mengisi lembar angket yang didapatkan melalui uji *small group* pada Media digital video animasi berbasis *Powtoon* pada pembelajaran tematik tema 1 kelas V SD Negeri 41 Lubuklinggau. Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil pada media digital video animasi berbasis *powtoon* dikategorikan “sangat baik” dengan persentase 88,75%. Melalui hasil penilaian tersebut dapat dikatakan

bahwa media digital video animasi berbasis *Powtoon* pada pembelajaran tematik tema 1 kelas V SD Negeri 41 Lubuklinggau sudah praktis dan dapat diuji cobakan pada kelompok kecil dan tanpa revisi.

Media digital video animasi berbasis *Powtoon* dikatakan “valid” hal ini ditunjukkan dengan hasil dari setiap validasi ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Setiap validator memberikan penilaian melalui lembar angket yang diberikan peneliti, pada lembar angket terdapat kritik dan saran terhadap media digital video animasi berbasis *Powtoon*. Setelah divalidasi produk revisi sesuai dengan saran dan kritik yang diberikan oleh masing-masing validator. Media digital video animasi berbasis *Powtoon* dikatakan “valid” dengan hasil validasi 88,73%. Berdasarkan hasil analisis validator dari ketiga ahli, maka media digital video animasi berbasis *Powtoon* valid dan dapat diuji cobakan di Sekolah Dasar dengan perbaikan saran dan masukkan yang diberikan oleh validator.

Media digital video animasi berbasis *Powtoon* dikatakan “praktis” dapat dilihat dari hasil angket respon siswa. Uji coba kelompok kecil pada 6 orang siswa kelas V dilakukan untuk

mengetahui kepraktisan dari media digital video animasi berbasis *Powtoon*. Setiap siswa diberikan lembar angket untuk mengukur kepraktisan media digital video animasi berbasis *Powtoon*. Kemudian guru diberikan lembar respon terhadap media digital video animasi berbasis *Powtoon* tema 1 kelas V SD Negeri 41 Lubuklinggau yang telah dikembangkan.

Revisi Produk Akhir

Tahap revisi produk awal diperlukan untuk menyempurnakan produk yang telah dikembangkan. Berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli yaitu ahli bahasa Bapak Agung Nugroho, M.Pd., ahli media Bapak Leo Charli, M.Pd., dan ahli materi Ibu Rida Heryani, S. Pd., maka peneliti melakukan perbaikan terhadap media digital video animasi berbasis *Powtoon* pada pembelajaran tematik tema 1 organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V Sekolah Dasar agar layak untuk digunakan sebelum dilakukannya uji coba kelompok kecil.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut: Media digital video animasi berbasis *Powtoon*

digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Media digital video animasi berbasis *Powtoon* bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran pada tema 1 organ gerak hewan dan manusia. Media digital video animasi berbasis *Powtoon* di *desain* dengan gambar, animasi kartun yang menarik, suara, *backsound*, dan *background* sehingga dapat menimbulkan semangat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriansyah, dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi. *Jurnal Pendidikan*. 9, (1), 12
- Aqib, Z., & Amrullah, A. (2019). *Manajemen Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Referensi
- Arifin, Zaenal. (2017). Kriteria Instrumen Dalam Suatu Penelitian. *Magalengka: Jurnal THEOREMS* 2 (1), 30
- Awalia, Izomi., dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. Banten: *Jurnal Matematika Kreatif Inovatif*, 10 (1)
- Ayu, D.G., Triwoelandari, R., Fahri, M. (2019). Media Pembelajaran *Powtoon* Terintegrasi Nilai-Nilai Agama Pada Pembelajaran IPA Untuk Mengembangkan Karakter.

- Bogor: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(2), 66
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar*. Serang: Laksita Indonesia
- Churri, M. A & Agung, Y. A. (2013). Pengembangan Materi Dan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Audio Video Untuk Smk Negeri 7 Surabaya. Surabaya: *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2 (2), 805
- Ernalida, dkk. (2018). *Powtoon Media Berbasis Teknologi Informasi Sebagai Upaya Dalam Menciptakan Pembelajaran Yang Menarik Dan Kreatif*. Palembang: *Jurnal Logat*, 5 (2), 134
- Falahudin, Iwan. (2014). Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran. Jakarta: *Jurnal Lingkar Widyaishwara*, 1 (4), 108
- Hannafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. Banten: *Jurnal Kajian Keislaman*, 4 (2), 130
- Ilahi, L.R. & Desyandri. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis *Powtoon* di Kelas III Sekolah Dasar. Padang: *Jurnal Of Basic Education Studies*, 3(2)
- Jannah, R. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis *Mobile Learning* Dengan Menggunakan *Adobe Flash Cs 6* Siswa Kelas XI MAN 2. Padang: *Jurnal Natural Science*, 3(2) 433
- Kadir, Abd & Asrohah, Hanun. (2014). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Lestari, Novita Dwi., dkk. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Powtoon* Untuk Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. Bandung: *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3 (3), 34
- Majid, A. (2017). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: : PT Remaja Rosdakarya
- Nuswantoro, Dimas & Wicaksono. V. D. (2019). PENGEMBANGAN Media Video Animasi *Powtoon* “Hakan” Pada Mata Pelajaran PPkn Materi Hak Dan Kewajiban Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya. Surabaya: *Jurnal JPGSD*, 7 (4), 3163
- Pangestu, M, D., Wafa, A, A. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebijakan Moneter Untuk Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Singosari. Malang: *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(1) 78
- Ponza, P. J. R., Jampel, N., Sudarma, K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. Singaraja: *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganessa*, 6 (1) 11
- Ramli, M. (2012). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Perdana
- Saputro, Budiyo. 2017. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development)*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research*

- And Development/ R&D*.
Bandung: ALFABET
- Sukiman. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajarann Daln Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Yogyakarta: *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2) 103
- Tirtoni, Feri. (2018). *Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar*. Sidoarjo: UMSIDA PRESS
- Wahyuni, Hermin Tri., dkk. (2016). Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD. Malang: *Jurnal Edcomtech*, 1(2), 129
- Wiyani, Novan Ardy. (2013). *Desain Pembelajaran Pendidikan*. Yogyakarta: AR RUZZ MEDIA
- Widiyasanti, M., Ayriza, Y. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. Yogyakarta: *Jurnal Pendidikan Karakter*,
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas V. Serang: *Jurnal Pendidikan Sains Indonesi*, 8(2)
- Yulia, D & Ervinalisa. N. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Di SMA Negeri 17 Batam. Batam: *Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 2 (1), 16