



Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon pada Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 2

Muhammad Islah Ramadhan^{1*}

¹PGSD/FKIP/Universitas Pakuan Bogor, Indonesia.

Email: islahrmdhn@gmail.com

Abstract. *This research aims to determine the development of powtoon-based animation videos to be developed for class III students at SDN Cibinong 1 and to determine the feasibility of powtoon-based animation videos for the learning process carried out in schools. The method used in this research is the ADDIE method which consists of 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. In this research, validation tests were carried out on experts, namely media experts, language experts and material experts. The validation results from media experts obtained 100% with very feasible criteria. Linguist validation results obtained as much as 80% with appropriate criteria. And the material expert validation results were 90% with very feasible criteria. The results of the student response questionnaire were 90.2% with very adequate criteria. These results show that the powtoon-based animation video in theme 1 sub-theme 1 learning 2 is proven to be valid, interesting, innovative and very suitable for use in the learning process.*

Keywords: *Animated Video; Development; Powtoon.*

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan video animasi berbasis powtoon untuk dikembangkan kepada peserta didik kelas III SDN Cibinong 1 serta untuk mengetahui kelayakan video animasi berbasis powtoon terhadap proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada penelitian ini dilakukan uji validasi kepada para ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil validasi ahli media memperoleh sebanyak 100% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi ahli bahasa mendapatkan sebanyak 80% dengan kriteria layak. Dan hasil validasi ahli materi memperoleh 90% dengan kriteria sangat layak. Hasil angket respons peserta didik memperoleh sebanyak 90,2% dengan kriteria sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa video animasi berbasis powtoon pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 2 terbukti valid, menarik, inovatif dan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.*

Kata Kunci: *Video Animasi; Pengembangan; Powtoon.*

PENDAHULUAN

Peningkatan mutu pendidikan terus dilakukan guna menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Peningkatan ini dilakukan dengan melakukan inovasi dalam proses belajar mengajar, memperbaharui kurikulum, dan memenuhi sarana dan prasarana pendidikan. Guna meningkatkan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan melakukan inovasi dalam proses dan kegiatan belajar mengajar, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran inovatif yang dapat membuat peserta didik belajar secara optimal dan mencapai tujuan instruksional yang telah ditentukan.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, dan kemauan peserta didik untuk belajar sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam belajar, sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Selain itu, media pembelajaran juga memiliki fungsi sebagai perantara dalam memperjelas penyajian materi pelajaran, misalnya dalam menyajikan informasi/pesan yang tidak dapat dilihat peserta didik secara langsung, tetapi dapat dideskripsikan secara langsung melalui media tersebut, sehingga media pembelajaran tersebut dapat mempercepat proses belajar peserta didik. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa peran media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar karena mampu membuat peserta didik belajar secara optimal.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi harus mampu mendorong upaya pembaharuan untuk memanfaatkan hasil teknologi, termasuk proses belajar mengajar, serta inovasi media pembelajaran. Saat ini pada pembelajaran di kelas dituntut untuk dapat memanfaatkan hasil teknologi yang berkembang, seperti penggunaan alat-alat yang disediakan sekolah, tidak menutup kemungkinan alat-alat tersebut sesuai dengan teknologi yang sedang berkembang. Selain dapat menggunakan alat yang tersedia, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang akan digunakan harus dilakukan di sekolah. Hal ini dikarenakan tuntutan zaman yang membuat kita harus terus berinovasi agar mampu bertahan di era yang serba canggih. Namun pada kenyataannya pemanfaatan teknologi dalam memanfaatkan atau mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif masih minim.

Pada observasi dan wawancara awal di SD Negeri Cibinong 1 pada Rabu, 16 Maret 2023, terlihat bahwa guru kelas III SD Negeri Cibinong 1 telah menggunakan media pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami materi pelajaran khususnya pada pembelajaran tematik. Media yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar seperti: buku, gambar, dan benda atau lingkungan sekitar yang dapat membantu peserta didik dalam belajar. Merujuk pada media pembelajaran yang digunakan oleh guru, dapat dikatakan bahwa media tersebut masih tergolong sederhana dan kurang variatif sehingga menyebabkan kurangnya minat belajar peserta didik dengan menunjukkan perilaku peserta didik yang terlihat jenuh dan bosan selama pembelajaran. Jika kondisi ini terus berlanjut maka peserta didik akan sulit belajar secara optimal yang mengakibatkan tidak tercapainya tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Melihat kondisi dan permasalahan tersebut maka perlu dikembangkan suatu media pembelajaran video animasi yang dapat membantu peserta didik terlibat dalam pembelajaran aktif sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan optimal. Hal ini didukung dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Akbar Muhammad Rusdi (2022) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Video Berbasis *Powtoon* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V Sekolah Dasar". Hasil penelitian yang dikembangkan, diperoleh hasil tingkat kevalidan media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* pada pembelajaran tematik terpadu dengan nilai validasi 90% dari ahli materi, hasil validasi bahasa diperoleh nilai 88%, dan validasi media memperoleh nilai 85% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya hasil uji kepraktisan untuk respons guru mendapatkan skor rata-rata sebesar 94,5% dan respons peserta didik mendapatkan skor rata-rata sebesar 90,38% dengan kategori sangat praktis. Untuk tingkat keefektifan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 83,48% dengan kategori efektif. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi masalah yaitu, Minimnya ketersediaan media pembelajaran, khususnya pada pembelajaran tematik, Guru belum menggunakan media yang bervariasi dalam pembelajaran, Minat belajar peserta didik masih rendah pada saat proses pembelajaran, dan Guru belum pernah menerapkan media pembelajaran berupa video animasi dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas.

Pada uraian di atas terdapat perbedaan antara penelitian terdahulu dengan judul yang akan diteliti pada saat ini. Perbedaan tersebut antara lain; lokasi pengambilan data dan populasi yang digunakan. Lokasi pada penelitian terdahulu di SD Negeri 26 Air Tawar Timur dan SD Negeri 9 Air Tawar Barat sedangkan pada penelitian ini lokasi pengambilan data di SD Negeri Cibinong 1 serta perbedaan lain yang terdapat pada penelitian terdahulu dan judul penelitian ini, yaitu populasi yang digunakan. Pada penelitian

terdahulu, populasi yang digunakan di kelas V SD. Sedangkan populasi yang peneliti pilih pada judul ini, yaitu kelas III SD.

Adapun tujuan penelitian ini yaitu, untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* pada Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 2, selain itu untuk mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* pada Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 2. Adapun manfaat penelitian ini yaitu, bagi sekolah, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi pihak sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif seperti video animasi berbasis *powtoon* demi mendukung kelancaran proses belajar mengajar di sekolah. Bagi guru, untuk mendorong kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran, serta sebagai acuan bagi guru untuk mengimplementasikan pengembangan media pembelajaran video animasi untuk materi lain yang sesuai dan relevan. Bagi peserta didik, media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* diharapkan dapat menjadikan proses pembelajaran menyenangkan dan meningkatkan minat belajar peserta didik, sehingga peserta didik lebih mudah untuk memahami materi yang dipelajari. Bagi peneliti selanjutnya, melalui penelitian ini dapat menambah pengetahuan, wawasan, serta pengalaman bagi peneliti. Selain itu hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti lain sebagai referensi dalam penelitian lanjutan terkait pengembangan media pembelajaran demi mendukung proses pembelajaran di sekolah.

Secara harfiah media berarti perantara atau pengantar. Kustandi & Darmawan (2020) mengemukakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Kesimpulannya media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang diterima adalah pesan instruksional, dan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses belajar. Video merupakan rekaman gambar hidup untuk ditayangkan atau dengan kata lain video adalah tayangan gambar bergerak yang disertai suara (Limjong & Simarta, 2020). Sedangkan animasi adalah kumpulan dari gambar yang akan diolah sedemikian rupa sehingga dapat menghasilkan gerakan. Jadi, video animasi adalah sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang telah disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai dengan alur yang sudah ditentukan.

Video merupakan media yang mengandung unsur audio dan visual di dalamnya. Kedua elemen ini menjadikan media video sebagai media kompleks yang mudah dipahami. Media berbasis video adalah media yang menyajikan materi dengan unsur audio dan visual yang mengandung konsep, prinsip, prosedur, untuk membantu pemahaman suatu materi pembelajaran (Fatmawati et al., 2018). Pembelajaran dengan menggunakan video atau animasi memiliki tingkat keberhasilan yang lebih tinggi karena dapat masuk melalui dua sensor indra manusia yaitu melalui mata dan telinga (Apriansyah, 2020). Video animasi adalah video yang didukung dengan gambar bergerak di dalamnya sehingga terlihat lebih menarik bagi peserta didik (Permatasari et al., 2019). Sejalan dengan itu, video merupakan media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran karena kaya akan informasi dan dapat menjangkau peserta didik secara langsung (Agustien et al., 2018). Menurut Wati (2016) “media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara terpadu pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi”. Menurut Ruslan (2016) “animasi merupakan salah satu kegiatan menjalankan atau menggerakkan benda mati, dengan memberikan dorongan, kekuatan, gambaran-gambaran, semangat agar seakan-akan hidup”.

Powtoon adalah salah satu media pembelajaran berbasis *audiovisual* (Nurrita, 2018). Menurut Yulia & Ervinalisa (2017) *Powtoon* adalah perangkat lunak animasi video online yang menyenangkan, kreatif, dan mudah digunakan. Sedangkan menurut Olivia Worang et al., (2021) *Powtoon* merupakan aplikasi web berbasis teknologi yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran. Ini memiliki fitur menarik seperti kemampuan membuat video animasi atau presentasi yang mudah digunakan dan terlihat bagus. Sejalan dengan pendapat Astika et al., (2019) *Powtoon* adalah layanan online yang membuat presentasi bahan ajar dengan fitur animasi. Sorotan gerakan memberikan penggabungan gerakan yang ditulis secara manual, gerakan animasi, dan efek perubahan yang lebih energik serta pengaturan acara yang sangat sederhana. Selain itu, menurut Ayu et al., (2019) *Powtoon* adalah media pembelajaran yang

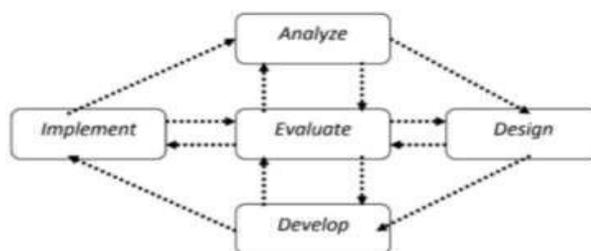
inovatif dan kreatif. Serta *Powtoon* juga merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif untuk semangat peserta didik dalam belajar (Sukmanasa et al., 2020).

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan menggunakan metode dalam jenis penelitian *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian dan pengembangan atau (*R&D*) ini adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016). Berdasarkan pendapat tersebut, menunjukkan bahwa penelitian pengembangan atau *research and development (R&D)* merupakan model penelitian yang memiliki tujuan untuk pengembangan produk yang dimulai dengan riset kebutuhan selanjutnya dilakukan pengembangan untuk menghasilkan sebuah produk yang telah teruji. Hasil produk tersebut seperti media, materi pembelajaran, dan sistem pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pengembangan ADDIE yaitu pada tahap analisis dalam tahapan ini, menganalisis produk, mengidentifikasi masalah dan produk dengan sebuah target. Pola pikir terhadap produk yang akan dilakukan pengembangan. Selanjutnya tahap *design* pada tahapan ini peneliti mulai melakukan perancangan terhadap produk yang akan di uji coba. Selain itu akan dilakukan perancangan lembar validasi yang telah dirancang berdasarkan produk yang dihasilkan berdasarkan ahli media dan ahli materi. Tahap *development* dalam tahapan ini peneliti mulai proses mewujudkan perancangan sebelumnya menjadi nyata. Dimana rancangan yang sudah disusun kemudian dibentuk dan dilakukan uji validasi ahli, untuk mengetahui kelayakan produk yang akan dikembangkan. Lalu tahap *implementation* tahap menguji untuk membuktikan tahap produk dalam Langkah-langkah penyajian yang sedang dibuat. Dan tahap akhir yaitu, *evaluation* sebagai tahap akhir dimana hasil pengembangan produk yang dibuat berhasil dengan harapan awal atau tidak. Produk yang telah diperbaiki akan diuji coba melalui angket kepada peserta didik untuk mengetahui respon terhadap produk.

Penelitian pengembangan video animasi berbasis *powtoon* ini akan dilaksanakan di SDN Cibinong 1, yang beralamat di Jl. H. Moh. Ashari, Cibinong, Kec. Cibinong, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16911, Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November 2022 sampai dengan September 2023, semester ganjil tahun pelajaran 2023-2024, dan Subjek penelitian dan pengembangan ini meliputi dua subjek. Subjek pertama adalah validator, yakni terdiri dari seorang dosen ahli bahasa, seorang guru kelas sebagai ahli materi, dan seorang editor sebagai expert atau ahli media. Subjek kedua yaitu peserta didik kelas III SDN Cibinong 1 yang berjumlah 14 sebagai responden untuk mengetahui respons dalam penggunaan media video animasi berbasis *powtoon* tema 1 subtema 1 pembelajaran 2 dan teknik analisis data menggunakan angket.

Gambar 1.1 Tahapan Model ADDIE.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis data kualitatif digunakan untuk menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, saran para ahli dan aspek lainnya sehingga dapat diinformasikan dan mudah dimengerti oleh orang lain. Analisis data kuantitatif didapatkan dari hasil data pengumpulan angket yang diberikan pada responden. Data angket akan dianalisis kembali agar mendapatkan ilustrasi tentang media video animasi berbasis *powtoon* yang diterapkan.

Uji coba dan validasi produk ahli media dilakukan dosen ahli media dari Universitas Pakuan, yaitu, Dian Kartika Utami, M.Kom. Uji coba dan validasi ini dilakukan pada tanggal 21 Juni 2023 dengan Teknik kuesioner. Instrumen kuesioner untuk ahli media terdiri dari 16 butir yaitu, Pemrograman media. Skor maksimum dari kuesioner ahli media adalah 80. Dalam tahap validasi dengan ahli media peneliti melakukan uji coba validasi hanya satu kali, karena media memenuhi syarat sebagai “sangat layak, tidak perlu revisi” dengan memiliki nilai antara 90% - 100%, yang artinya produk pengembangan ini dianggap layak untuk dipakai di lapangan tanpa adanya revisi.

Uji coba dan validasi produk oleh ahli bahasa dilakukan dosen ahli bahasa dari Universitas Pakuan, yaitu, Langgeng Prima Anggradinata, M.Hum. Uji coba dan validasi ini dilakukan pada tanggal 23 Juni 2023, proses ini dilakukan dengan Teknik kuesioner yang terdiri dari 15 butir penilaian kelayakan bahasa. Skor maksimum untuk ahli bahasa adalah 75, dalam tahap validasi dengan ahli bahasa peneliti melakukan uji coba validasi hanya satu kali, Jika dilihat dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka produk pengembangan ini pada kualitas “layak, perlu direvisi seperlunya” dengan antara 75% - 89%. Yang dimana artinya produk pengembangan video animasi ini layak untuk dipakai dilapangan, namun ada beberapa yang perlu diperbaiki pada bagian-bagian yang perlu ditambahkan atau dihilangkan berdasarkan saran dan pendapat ahli bahasa, sehingga produk pengembangan media video animasi berbasis *powtoon* ini dikembangkan lebih baik dan dapat digunakan oleh peserta didik.

Materi pada produk diuji coba dan divalidasi oleh seorang wali kelas III dari SD Negeri Cibinong 1, yaitu Nurmawati, S.Pd. Uji coba dan validasi ini dilakukan pada tanggal 24 Juli 2023 dengan Teknik kuesioner. Uji coba dan validasi dilakukan dengan Teknik kuesioner yang terdiri dari 12 butir penilaian tentang aspek materi dengan Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran, keakuratan materi, dan tampilan materi. Dalam tahap validasi dengan ahli materi peneliti melakukan uji coba validasi hanya satu kali, karena media memenuhi syarat sebagai “sangat layak, tidak perlu revisi” dengan memiliki nilai antara 90% - 100%, yang artinya produk pengembangan ini dianggap layak untuk dipakai di lapangan tanpa adanya revisi. Setelah data diperoleh dari rata-rata nilai validasi, data tersebut dimodifikasi untuk membentuk kesimpulan tentang validasi produk video animasi berbasis *powtoon* sesuai dengan pedoman informasi ideal berdasarkan tabel dibawah ini.

Tabel 1.1 Penilaian Validator Mengenai Aspek Kevalidan.

Validator	Rata-rata Nilai
Ahli Media	100%
Ahli Bahasa	80%
Ahli Materi	90%
Rata-rata	90%

Hasil penilaian kelayakan terhadap produk video animasi materi tema 1 subtema 1 pembelajaran 2 kelas III sekolah dasar, diperoleh sebagai berikut.

Tabel 1.2 Penilaian Validator Mengenai Aspek Kelayakan.

Validator	Penilaian produk video animasi secara keseluruhan
Ahli Media	Sangat layak, tidak perlu direvisi
Ahli Bahasa	Layak, perlu direvisi seperlunya
Ahli Materi	Sangat layak, tidak perlu direvisi

Dalam pelaksanaan uji coba ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana respons peserta didik saat menggunakan media video animasi yang dikembangkan menggunakan angket yang berisikan 10 pertanyaan dengan total pengisian angket sebanyak 14 peserta didik. Peneliti sebelumnya menjelaskan terlebih dahulu kepada guru wali kelas untuk mengkoordinasikan penggunaan video animasi ini,

kemudian wali kelas menjelaskan secara langsung kepada peserta didik, setelah guru menjelaskan materi dalam video animasi tersebut lalu peserta didik mengisi angket yang diberikan melalui kertas yang telah dibagikan. Dibawah ini adalah gambaran tanggapan peserta didik terhadap survey setelah menggunakan video animasi berbasis powtoon ini. Berikut dipaparkan melalui tabel data rekapitulasi data respons peserta didik setelah menggunakan video animasi berbasis powtoon.

Tabel 2.1 Rekapitulasi Respons Peserta Didik Pada Penggunaan Produk Video Animasi Berbasis Powtoon

Responden	Total Skor	Jumlah Skor Maksimal	Persentase %	Rata-rata Persentase
1	49	50	98	
2	41	50	82	
3	45	50	90	
4	48	50	96	
5	45	50	90	
6	44	50	88	
7	50	50	100	90,2%
8	46	50	92	
9	42	50	84	
10	45	50	90	
11	44	50	88	
12	48	50	96	
13	41	50	82	
14	44	50	88	

Data yang tertera diatas adalah hasil proses perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$p = \frac{632}{700} \times 100\%$$

$$p = 0,90 \times 100\%$$

$$p = 90,2$$

Berdasarkan hasil survey peserta didik, media video animasi dapat dikembangkan dengan porsi 90,28% dalam proses pembelajaran. Menurut respons peserta didik hal ini berarti media video animasi mudah dipahami, menarik, dan termasuk dalam kategori “sangat layak”.

Pembahasan

Hasil penelitian terhadap media video animasi berbasis *powtoon* pada materi tema 1 subtema 1 pembelajaran 2 sangat layak diimplementasikan pada peserta didik kelas III SD. Hal tersebut ditunjukkan dengan media pembelajaran video animasi ini sangat membantu dalam proses pembelajaran serta membuat pembelajaran terkesan menarik dan variatif. Dengan adanya media video animasi ini juga dapat meningkatkan fokus dan semangat peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung, karena tampilan animasi di dalamnya membuat peserta didik tertarik untuk belajar. Hal tersebut sesuai dengan hasil analisis data angket ahli media yang memperoleh hasil sebesar 100%, ahli bahasa sebesar 80%, dan ahli materi sebesar 90% yang artinya berdasarkan penilaian dari ketiga ahli tersebut maka media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* ini sangat layak digunakan.

Kemudian berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan terhadap 14 peserta didik kelas III mendapatkan respons yang sangat baik, yakni dengan hasil persentase sebesar 90,2% yang artinya bahwa produk ini sangat layak digunakan. Hasil ini relevan dengan penelitian sebelumnya mengenai pengembangan

media pembelajaran video animasi menggunakan *powtoon* pada topik tematik di kelas V sekolah dasar yang dilakukan oleh Harahap et al., (2023). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penilaian media video animasi menggunakan *powtoon* pada topik tematik sudah sangat baik dilihat dari hasil uji validitas materi sebesar 91,7%, untuk uji validitas bahasa sebesar 89,2% dan uji validitas aspek media memperoleh sebesar 85,3% dari ketiga hasil uji validitas maka dinyatakan praktis dan layak untuk digunakan baik oleh peserta didik maupun guru.

Pemanfaatan media pembelajaran sangat penting bagi guru untuk menunjang proses pembelajaran karena dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam belajar sehingga tingkat pemahaman dapat meningkat. Proses pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran dapat menambah prestasi peserta didik lebih baik (Agustien et al., 2018). Tidak semua media dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, untuk itu seorang guru harus bisa memilih media yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran. Kompetensi pedagogik dan didaktik seorang guru mampu melaksanakan pembelajaran yang mendidik dengan suasana dialogis dan interaktif, sehingga pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Semakin banyak panca indera yang digunakan peserta didik ketika belajar, maka materi akan lebih dipahami oleh peserta didik (Hidayati et al., 2019).

SIMPULAN DAN SARAN

Video animasi berbasis *powtoon* dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan video animasi berbasis *powtoon* ini dilaksanakan di SDN Cibinong 1 Kabupaten Bogor pada kelas III menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil validasi pada pengembangan media video animasi berbasis *powtoon* pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 2, yaitu menurut ahli media berada pada kualifikasi sangat layak tanpa revisi, yaitu 100%, ahli bahasa berada pada kualifikasi layak, revisi seperlunya, yaitu 80%, ahli materi berada pada kualifikasi sangat layak tanpa revisi, yaitu 90%, dan berdasarkan uji coba lapangan berada pada kualifikasi sangat layak, yaitu 90,2%.

Keterbatasan pada media video animasi ini diharapkan peserta didik dapat mencari dari berbagai sumber lain sebagai materi tambahan seperti internet, buku, dan bertanya pada guru. Bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan penggunaan media pembelajaran secara optimal agar menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Bagi sekolah, media pembelajaran video animasi ini dapat dijadikan pilihan media alternatif untuk memudahkan penyampaian materi saat proses pembelajaran. Namun dalam pelaksanaannya membutuhkan sarana yang mendukung seperti; laptop, layar proyektor, dan speaker. Diharapkan agar sekolah menyediakan alat-alat pendukung tersebut sehingga pembelajaran terkesan lebih efektif dan efisien. Bagi peneliti, diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis *powtoon* dengan menambahkan animasi yang lebih menarik agar peserta didik lebih senang menggunakan media *powtoon*, serta hendaknya digunakan dengan sarana dan prasarana yang mendukung.

DAFTAR RUJUKAN

- “Limbong Tonni,” & Simarta, J. (2020). *Media dan multimedia pembelajaran teori & praktik* (A. Rikki, Ed.; 1st ed., Vol. 260). Yayasan Kita Menulis.
- Agustien Relis, Umamah Nurul, & Sumarno. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 1, 19–23.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>

- Astika, R. Y., Anggoro, B. S., & Andriani, S. (2019). Pengembangan video media pembelajaran matematika dengan bantuan powtoon. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika*, 2(2), 85–96.
- Ayu, D. G., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2019). Media Pembelajaran Powtoon Terintegrasi Nilai-Nilai Agama Pada Pembelajaran Ipa Untuk Mengembangkan Karakter. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(2), 65–74.
- Fatmawati, E., K. & S. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sejarah Artikel: Influence of Video-Based Learning Media to Student Learning Outcomes. *Cakrawala Jurnal Pendidikan*, 12(1). <http://e-journal.upstegal.ac.id/index.php/Cakrawala>
- Kustandi, & Darmawan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (1st ed., Vol. 306). Kencana.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 03, 171.
- Olivia Worang, M., Peggie Rantung, V., Tulenan Parinsi, M., Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, J., & Teknik, F. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Mata Kuliah Multimedia. In *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Vol. 1, Issue 5).
- Permatasari Iseu Synthia, Hendra cipta Nana, & Pamungkas Aan Subhan. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel Ips. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 34–48.
- Ruslan, A. (2016). *Animasi perkembangan dan konsepnya* (Vol. 118). Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (23rd ed., Vol. 334). Alfabeta.
- Sukmanasa, E., Novita, L., & Maesya, A. (2020). Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Powtoon Pada Guru-Guru Di Lingkungan Gugus I Bogor Tengah Kota Bogor. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 03(03).
- Wati, R. E. (2016). *Ragam Media Pembelajaran* (A. Jarot, Ed.; Vol. 152). Kata Pena.
- Yulia, D., & Ervinalisa, N. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Iis Kelas X Di Sma Negeri 17 Batam. The Effect Of Powtoon Learning Media In Indonesian History Lessons In Growing Learning Motivation Of Iis Kelas X Students In 17 Batam State High School School Year. *Historia: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 2(1), 15–24.