

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTOON UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA TEMA 8 “LINGKUNGAN SAHABAT KITA” KELAS V SDN INPRES 6/84 WALEHUNIAN SAGERAT

Erika Aprilia Zurly Lopo¹, Widdy H.F Rorimpandey², Hetty J, Tumurang³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fkultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi
Universitas Negeri Manado.

E-mail: erikalopo739@gmail.com , widdyrorimpandey@gmail.com ,
hettytumurang@gmail.com

Abstract

This research aims to develop learning media in the form of Powtoon-based animated videos which are used to improve science learning outcomes for Theme 8 "Our Friendly Environment". This research method is Research and Development (R&D) using the ADDIE model which consists of five stages, namely: Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. Results Improvement Science learning results from the Pre-test and Post-test. The validation test results by media experts obtained a percentage score of 89.3% in the "Very Eligible" category, the material expert validation test results obtained a percentage score of 93.3% in the Very Appropriate category with the field trial stage, namely the teacher's response as a practitioner user received a percentage score of 100% in the "Very Appropriate" category and a small group test of student responses consisting of 6 students received a score of 95.45% in the "Very Appropriate" category of science learning results before use The classical Powtoon animated video learning media has only reached 38.57% and has not yet reached the Science KKM 70. After using the Powtoon based animated video learning media, the classical science learning results increased to 80.35%. From the results of this development research, it can be concluded that the development of animated video learning media based on Powtoon is "very suitable" for use in learning and can improve science learning outcomes in class V at SDN Inpres 6/84 Walehunian Sagerat

Keyword: Development, Learning Media, Powtoon, Learning Outcomes, Science.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis Powtoon yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPA Tema 8 "Lingkungan Sahabat Kita". Metode penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu : Analisis (Analysis, Desain (Design), Pengembangan (Development, Implementasi (Implementation) dan Evaluasi (Evaluation). Peningkatan Hasil belajar IPA dihasilkan dari Pre-test dan Post-test. Hasil uji validasi oleh ahli media memperoleh nilai presentase 89,3% dengan kategori "Sangat Layak", hasil uji validasi ahli materi memperoleh nilai presentase 93,3% dengan kategori Sangat Layak. Selanjutnya dengan tahap uji coba lapangan yaitu respon guru sebagai pengguna praktisi mendapat nilai presentase 100% dengan kategori "Sangat Layak" dan uji kelompok kecil respon siswa yang terdiri 6 siswa mendapat nilai 95,45% dengan kategori "Sangat Layak". hasil belajar IPA sebelum menggunakan media pembelajaran video animasi Powtoon secara klasikal baru mencapai 38,57% belum mencapai KKM IPA 70, setelah menggunakan media pembelajaran media video animasi berbasis Powtoon hasil belajar IPA secara klasikal meningkat menjadi 80.35%. Dari hasil penelitian Pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon "Sangat Layak" digunakan dalam pembelajaran dan dapat Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Kelas V SDN Inpres 6/84 Walehunian Sagerat.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Powtoon, Hasil Belajar, IPA

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu upaya yang digunakan untuk mengembangkan dan meningkatkan potensi yang ada dalam diri guna untuk menghasilkan manusia yang berkualitas. Menurut Undang – Undang No 20 tahun 2023 tentang sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan potensi peserta didik (siswa), agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan Undang – Undang tersebut Pengembangan peserta didik merupakan suatu tujuan dari Pendidikan nasional. Pengembangan potensi peserta didik dilakukan melalui institusi atau lembaga pendidikan, baik lembaga Pendidikan formal maupun non formal. Seiring dengan kemajuan teknologi, salah satu indikator keberhasilan institusi pendidikan dalam pengembangan potensi siswa adalah penerapan teknologi informasi dan komunikasi (Abdul Majid, 2012).

Berdasarkan observasi peneliti pada waktu kegiatan PPL yang dilakukan di kelas V SDN Inpres 6/84 Walehunian Sagerat. Diketahui Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran IPA Kelas V masih tergolong rendah. jumlah siswa di kelas V sebanyak 31 , yang mendapatkan nilai di atas 70 hanya 13 siswa dan 18 siswa lainnya mendapat nilai di bawah 70, dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran, guru hanya menggunakan media berupa gambar saja sesuai dengan yang terdapat pada buku guru. Hal ini menyebabkan siswa menjadi bosan, sibuk sendiri dan kurang antusias

dalam proses pembelajaran. Penggunaan media hanya menggunakan gambar saja kurang efektif dalam proses pembelajaran karena tidak semua siswa dapat melihat dengan jelas dan bisa fokus pada gambar tersebut. Terlebih khusus pada Pembelajaran IPA.

Pembelajaran IPA merupakan salah satu pembelajaran yang sebagian materinya dikatakan abstrak, salah satunya yaitu pada materi Siklus Air. Mengapa demikian karena terjadinya proses perpindahan yang tidak terlihat secara langsung. sehingga siswa kurang memahami materi yang di sampaikan guru dengan tidak tersampainya materi tersebut kepada siswa dapat dilihat pada tahap evaluasi hasil belajar siswa tidak maksimal, atau tidak tuntas. Hasil belajar yang tinggi menunjukkan bahwa materi telah tersampaikan dengan baik dan siswa telah memahami isi dari materi pembelajaran. upaya yang digunakan guru dalam meningkatkan hasil belajar IPA salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Media merupakan sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan Sanaky (2013) dalam (Tumurang, H. J., Sumilat, J. M., dan Pulisir, V. L., 2022). Media adalah sebuah alat bantu guru dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat Menurut Arsyad (2014:19) dalam (Kodoati, E. F., Takaendengan, W., & Rorimpandey, W. H. 2022) menyatakan bahwa, “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar,

dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi di zaman yang modern ini pendidik atau guru dituntut untuk dapat menciptakan ataupun mengembangkan suatu media yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran yang efektif. Adanya pengembangan media pembelajaran yang baru bagi siswa dengan menerapkan teknologi dapat menarik perhatian siswa dan mempermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. salah satu media yang dapat membantu menyampaikan materi IPA yang bersifat abstrak adalah media yang bersifat kongkret salah satunya adalah media video animasi.

Media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film. Pada pengertian lain dari video animasi. Video animasi adalah objek diam yang diproyeksikan menjadi bergerak yang seolah – olah hidup sesuai dengan karate yang dibuat dari beberapa kumpulan gambar yang berubah beraturan dan bergantian sesuai dengan rancangan, sehingga video yang ditampilkan lebih variatif dengan gambar – gambar menarik dan berwarna yang mampu meningkatkan daya tarik belajar peserta didik (Agustin, et.al. 2018).

Adanya video animasi dalam pembelajaran dapat pula membantu siswa memahami materi yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga siswa tidak mengkhayal dan membayangkan saja (Alifa, et.al., 2021).

Media video animasi ini diproduksi menggunakan aplikasi Powtoon. Aplikasi Powtoon adalah sebuah aplikasi web gratis yang memungkinkan pengguna membuat video dengan mudah. Aplikasi Powtoon.

Powtoon adalah sebuah website yang memungkinkan pengguna membuat video pendek menggunakan bank elemen yang telah di sediakan yang telah dilengkapi dengan latar belakang, animasi, musik latar, dan alat peraga (Nanni Alexander 2015), Serta tampilan Powtoon mirip dengan PowerPoint, dan layar pengembangan yang familiar bagi pengguna. Powtoon yang memiliki berbagai fitur – fitur pilihan yang 16 lengkap ini dapat memudahkan guru merencanakan materi video yang akan diproduksi. Asyen Karametea dan serpil (2016). Powtoon didirikan pada januari tahun 2012 oleh Ilya Spitalnik dan Daniel Zaturansky, dan pada tahun 2013 Powtoon memperkenalkan free account yang mana mengizinkan pengguna untuk membuat video animasi yang dapat di export ke youtube.

Adapun Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh : Megawati Sanipar 2023 dengan judul Skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon untuk meningkatkan hasil belajar Siswa Materi Dongeng Pada Kelas III Sekolah Dasar. Dengan Hasil Penelitian sebagai berikut : Berdasarkan penilaian ahli media menunjukkan kelayakan media pembelajaran powtoon dengan presentase 76,92%, dari ahli materi 67,50%, dari ahli bahasa dan 91,67% dengan rerata kategori “baik”, Hasil uji coba guru memperoleh presentase rata – rata 87,1% dengan kategori “sangat baik” dengan hasil uji coba pada siswa yaitu uji coba one to one dan uji coba small group memperoleh presentase rata - rata sebesar 96,67% dengan kategori “sangat baik”. Adapun Persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut. Persamaan : Menggunakan model pengembangan yang sama yaitu model pengembangan ADDIE, menggunakan

media Powtoon, dan mengukur hasil belajar. Perbedaan : Penelitian terdahulu objek penelitian mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Dongeng, Sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran IPA dan menggunakan Tema., peneliti terdahulu pada metode penelitian menggunakan uji coba one to one small group, sedangkan peneliti menggunakan uji coba skala besar one group.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan media video animasi berbasis Powtoon, kelayakan dari video animasi yang diproduksi dari aplikasi Powtoon dan dinyatakan layak. kemudian diterapkan kepada siswa untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar IPA sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon mata pelajaran IPA Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita kelas V SDN Inpres 6/84 Walehunian Sagerat.

Dalam penelitian ini memberikan beberapa manfaat yang pertama Bagi guru, dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dan menambah media yang digunakan dalam proses pembelajaran., Bagi Siswa, dapat menambah minat belajar, membantu untuk lebih mudah memahami materi dan menambah wawasan peserta didik., dan Bagi sekolah media dihasilkan pada penelitian ini diharapkan menjadi tambahan koleksi atau referensi media di sekolah.

METODE

Pada penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D). Penelitian pengembangan ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2015:407). Penelitian dan

pengembangan ini menggunakan model ADDIE.



Gambar 1. Model ADDIE

Tahap Analisis

Peneliti menganalisis dengan melakukan observasi pada saat proses belajar mengajar berlangsung, selanjutnya melakukan wawancara guru mengenai media pembelajaran apa saja yang digunakan dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran berbasis Powtoon yang guru ketahui dan kondisi siswa pada saat belajar di sekolah. Kemudian Menganalisis kurikulum, KI (Kompetensi Inti) dan 36 KD (Kompetensi Dasar) didalam menentukan pembuatan pengembangan media pembelajaran berbasis Powtoon mata pelajaran IPA kelas V Tema 8 Subtema 1 Pelajaran 2.

Tahap Desain

Tahap membuat rancangan pembelajaran sesuai dengan yang dibutuhkan dan yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran. Menyusun bahan-bahan dan membuat acuan bagian video pembelajaran yang akan dibuat. Tahap ini berupa kerangka-kerangka sebelum melakukan pengembangan produk, kerangka yang dimaksud adalah storyboard.

Tahap Pengembangan

Tahap ini adalah tahap produksi video berdasarkan desain yang sudah di rancang berupa story board, kemudian setelah selesai produksi diperiksa terlebih

oleh dosen pembimbing sebelum diserahkan kepada validator ahli materi dan ahli media untuk di uji kelayakan video yang produksi dengan memberi penilaian menggunakan angket yang sudah disiapkan angket yang dimaksud berupa skala likert Validator ahli materi adalah dosen Universitas Negeri Manado, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi bidang mata Pelajaran IPA, dan validator ahli media adalah dosen Universitas Negeri Manado, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi bidang Media Pembelajaran.

Tabel 1. Skor Penilaian Uji Validasi

Skor	Kategori
5	SB (Sangat Baik)
4	B (Baik)
3	C (Cukup)
2	K (Kurang)
1	KS (Kurang Setuju)

Tabel 2. Kriteria Presentasi Penilaian

Presentase Penilaian	Kategori
81 – 100%	Sangat Layak
61 – 80%	Layak
41 – 60%	Cukup Layak
21 – 40%	Kurang Layak
0 – 20%	Tidak Layak

Tahap Implementasi

Pada tahap ini media pembelajaran video animasi yang sudah di kembangkan dan dinyatakan layak oleh validator ahli media dan ahli materi. Selanjutnya di terapkan kepada pengguna yaitu guru wali kelas V dan uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 6 siswa di SDN Inpres 6/84 Walehunian Sagerat. dengan menggunakan angket yang sudah di siapkan angket yang digunakan adalah angket berupa skala likert. Untuk mengetahui Tingkat keberhasilan terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran ini.

Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan yaitu menilai suatu media pembelajaran yang berupa

produk video animasi berbasis Powtoon pada materi Siklus Air. Hasil evaluasi yang didapatkan kemudian digunakan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna dan menjadi revisi agar mampu memenuhi kebutuhan yang belum dipenuhi oleh media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon pada mata Pelajaran IPA tema 8 Lingkungan Sahabat Kita materi Siklus Air.

Peningkatan Hasil Belajar dihasilkan dari Pretest dan Posttest yang nanti hasilnya digunakan untuk peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran yang telah di kembangkan apakah terjadi peningkatan hasil belajar siswa atau tidak. Hasil belajar siswa dianalisis menggunakan rumus presentase ketuntasan belajar

$$KB \frac{T}{Tt} \times 100\%$$

Keterangan :

KB = Ketuntasan Belajar

T = Jumlah Skor yang diperoleh siswa

Tt = Jumlah skor total.

Setelah dilakukan perhitungan persentase ketuntasan hasil belajar yang dicapai siswa, maka selanjutnya setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) jika proposi jawaban benar siswa dari KKM secara klasikal mencapai 70% dari kriteria ketutasan siswa dengan skor minimal 70 %. Trianto (2008).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis

Analisis kebutuhan dengan melakukan observasi secara keseluruhan untuk sarana prasarana yang ada disekolah sudah memadai Berdasarkan informasi yang di dapatkan lewat wawancara dengan Bpk A.M selaku wali kelas V, dalam proses belajar mengajar lewat wawancara guru yang dibutuhkan adalah media pembelajaran yang dapat

menarik perhatian siswa, agar siswa yang bercerita dengan teman sebangku, siswa yang kurang fokus menjadi fokus dalam proses pembelajaran. Juga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi khususnya pada mata pelajaran IPA. Pada pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon peneliti mengambil materi “Siklus Air” Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 1 Pembelajaran 2. Dengan Kompetensi Dasar (KD) 3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup. 4.8 Membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dan dari berbagai sumber

Tahap Desain

Pada tahap ini desain awal media dengan membuat storyboard terlebih. Dalam penelitian Sansui (2015) menjelaskan bahwa Storyboard merupakan visualisasi ide dari media yang akan dibuat, sehingga dapat memberikan gambaran dari media yang akan dihasilkan. Dalam storyboard ini terdiri dari scene, narasi dari materi, durasi.

Tahap Pengembangan

Tahap ini adalah tahap produksi atau pembuatan video animasi dengan berpegangan pada storyboard yang sudah dirancang. Produksi video di lakukan dalam aplikasi Powtoon. Pertama akses web Powtoon www.powtoon.com kemudian login dengan user name dan password yang sudah di daftarkan. Dilanjutkan dengan produksi mulai dengan pemilihan background, fitur – fitur animasi yang tertera di aplikasi Powtoon sesuai dengan Storyboard yang sudah dirancang.

Setelah produk video animasi sudah jadi sudah di periksa oleh dosen pembimbing, peneliti melakukan uji

validasi pada ahli media dan ahli materi untuk memperoleh kevalidan atau kelayakan media yang dikembangkan yaitu media video animasi berbasis Powtoon Tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” Sub tema 1, pembelajaran 2 Materi SIKLUS AIR.

Berikut hasil validasi dari ahli media dan ahli materi :

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Media

Presentase	Kriteria Kelayakan	Keterangan
89,3%	Sangat Layak	Layak digunakan tanpa revisi

Walau dinyatakan layak secara keseluruhan dari ahli media ada catatan sedikit atau tambahan dari video yang di kembangkan berikut hasil catatan tambahan :

Tabel 4 Hasil revisi/tambahan dari ahli media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
	
Gambar tidak tajam penggunaan warna teks kesesuaian dengan latar	ada penambahan 4 detik , dan foto penulis kurang tajam, dan penggunaan warna teks kesesuaian dengan latar

Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Materi

Presentase	Kriteria Kelayakan	Keterangan
92,3%	Sangat Layak	Layak digunakan tanpa revisi

Walau dinyatakan layak secara keseluruhan dari ahli materi ada catatan

sedikit atau tambahan dari video yang di kembangkan berikut hasil catatan tambahan :

Tabel 6 Hasil revisi/tambahan dari ahli materi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <p>lebih diperjelas video tentang siklus air dari evaporasi dan persipitasi</p>	 <p>yang dimaksudkan adalah bahasa tidak hanya evaporasi tetapi harus ada bahasa yang lebih mudah dipahami</p>
 <p>lebih diperjelas video tentang siklus air dari evaporasi dan persipitasi</p>	 <p>yang dimaksudkan adalah bahasa tidak hanya presipitasi tetapi harus ada bahasa yang lebih mudah dipahami</p>
 <p>Pertanian dan perkebunan gambar harus konkret</p>	 <p>Pertanian</p>  <p>Perkebunan</p>

Berdasarkan hasil uji validasi dari ahli media dan uji validasi ahli materi pada tabel 3 dan tabel 5 menunjukkan bahwa produk media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon dinyatakan “Sangat Layak” dengan revisi/tambahan sesuai saran.

Tahap Implementasi

Setelah media pembelajaran video animasi nyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi, kemudian di implementasikan kepada guru kelas v dan uji kelompok kecil yang terdiri dari 6 orang siswa Berikut hasil Penilaian implementasi kepada guru dan uji kelompok kecil

Tabel 7 Hasil Penilaian Guru sebagai pengguna

Presentase	Kriteria Kelayakan	Keterangan
100%	Sangat Layak	Layak digunakan tanpa revisi

Hasil Penilaian Uji coba kelompok Kecil :

Tabel 8 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Presentase	Kriteria Kelayakan	Keterangan
95,45%	Sangat Layak	Sangat Layak

Berdasarkan implementasi oleh guru kelas V dan uji kelompok kecil produk media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon dinyatakan “Sangat Layak”.

Hasil Belajar

Peningkatan Hasil belajar seluruh kelas V dapat di lihat dari hasil Pretest sebelum di beri perlakuan dan Post test sesudah diberi perlakuan. Berikut hasil pretest dan post test :

Tabel 9 Hasil Pretest Siswa

Hasil Belajar	Jumlah Siswa	Presentase
80-100	0	0
60-79	4	14,2%
40-59	13	46,4%
20-39	11	39,4%
0-19	0	0

Berdasarkan tabel pretest dari 28 siswa yang mendapat nilai 60-79 adalah 4 siswa, nilai 40-59 adalah 13 siswa dan nilai 20-39 adalah 11 siswa dengan total skor keseluruhan 1.080. kemudian perhitungan hasil belajar secara klasikal dengan menggunakan rumus ketuntasan belajar pada pretest mendapat nilai presentase 38,57%.

Tabel 10 Hasil Posttest Siswa

Hasil Belajar	Jumlah Siswa	Presentase
80-100	13	46,42%
60-79	10	35,71%
40-59	5	17,85%

20-39	0	0
0-19	0	0

Berdasarkan tabel pretest dari 28 siswa yang mendapat nilai 80 - 100 adalah 13 siswa, nilai 60 - 79 adalah 10 siswa dan nilai 40 - 59 adalah 5 siswa dengan total skor keseluruhan 2.250. kemudian perhitungan hasil belajar secara klasikal dengan menggunakan rumus ketuntasan belajar pada pretest mendapat nilai presentase 80.35%.

Kesimpulan perhitungan peningkatan hasil belajar melalui hasil pertest dan posttest, hasil pretest sebelum menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon secara klasikal mendapat nilai presentase 38,57 % nilai tersebut belum mencapai KKM IPA 70%. Adapun Peningkatan hasil belajar melalui hasil posttest meningkat ketika sudah menggunakan Media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon secara klasikal dengan nilai presentase 80,35% nilai tersebut telah mencapai KKM 70% maka media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon dapat meningkatkan Hasil Belajar IPA.

KESIMPULAN

1. Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon untuk meningkatkan hasil belajar IPA Tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” Sub tema 1 Pembelajaran 2 telah melalui 5 tahapan model ADDIE yaitu : a) Analysis (analisis) analisis kebutuhan siswa dan guru, analisis materi sehingga menggunakan Materi “Siklus Air” KI dan KD. b) Design (desain) perancangan mendesain gambar Powtoon dengan Storyboard. c) Development (Pengembangan) membuat serta mengedit media berbasis Powtoon, meliputi validasi ahli media dan ahli materi. d) Implementation (Implementasi), uji coba guru sebagai pengguna ahli

praktisi, dan uji coba kelompok kecil. e) Evaluation (evaluasi)

2. Kelayakan atas pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon untuk meningkatkan hasil belajar IPA Tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” Sub tema 1 Pembelajaran 2 Materi “Siklus Air” yaitu hasil penilaian ahli media adalah 89,3% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil Penilaian dari ahli materi terhadap media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon adalah 92,3% dengan kategori “Sangat Layak”. kelayakan dari respon guru sebagai pengguna ahli praktisi terhadap media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon adalah 100% dan uji kelompok kecil dengan 6 siswa adalah 95,45% kualitas kelayakan pengembangan media video animasi berbasis Powtoon masuk dalam kategori “Sangat Layak”.

3. Hasil belajar IPA Berdasarkan perhitungan peningkatan hasil belajar melalui hasil pertest dan posttest, hasil pretest sebelum menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon secara klasikal mendapat nilai presentase 38,57%, kemudian di beri perlakuan dengan menggunakan media yang sudah dikembangkan terjadi peningkatan dari hasil post – test memperoleh nilai secara klasikal dengan nilai presentase 80,35% nilai tersebut telah mencapai KKM 70 maka media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon dinyatakan dapat meningkatkan Hasil Belajar IPA.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2012). Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). *Pengembangan media pembelajaran video animasi dua*

- dimensi situs Pekauman di Bondowoso dengan model ADDIE mata pelajaran Sejarah kelas X IPS.* Jurnal edukasi, 5(1), 19-23.
- Alexander, N. (2017). *Teaching English Through the Use of Cloud-Based Animation Software Powtoon.* TESOL Journal, 2(3), 2.
- Aysen Karamete a, Serpil. "Material Development to Raise Awareness of Using Smart Boards Powtoon." *Journal of Contemporary Education University.* Turkey European. Vol 15. No. 1 (2016). <https://scholar.google.co.id/scholar.html> (diakses 16 September 2023).
- Kodoati, E. F., Takaendengan, W., & Rorimpandey, W. H. (2022). *PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN OLEH GURU KELAS IV SD NEGERI POPARENG.* EDU PRIMARY JOURNAL, 3(1), 35-41.
- Nurdiana, A. S., Hanafi, S., & Nulhakim, L. (2021). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis Kinemaster Untuk Meningkatkan Efektivitas Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas Iv Sdn Kedaleman Iv.* Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 10(6), 1554-1564.
- Sianipar, M. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran POWTOON Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Dongeng Pada Kelas III Sekolah Dasar.* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA).
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung : ALFABETA
- Trianto. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Tumurang, H. J., Sumilat, J. M., & Pulisir, V. L. (2022). *Pengembangan media pembelajaran video untuk meningkatkan hasil belajar materi geometri bangun datar kelas IV.* Jurnal Konseling dan Pendidikan, 10(2), 344-353.