



---

**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon di Kelas V SD Negeri 2 Kayuagung**

<sup>1</sup>Yusrina Firdayanti, <sup>2</sup>Jayanti, <sup>3</sup>Ida Suryani

<sup>1,2,3</sup>Program Studi PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang

<sup>1</sup>yusrinafirdayanti8@gmail.com, <sup>2</sup>jayanti2hr@gmail.com

**Abstrak**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan dari pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* materi proklamasi kemerdekaan siswa kelas V SD Negeri 2 Kayuagung. Dalam penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari analisis, design, development dan implementation. Hasil dari kevalidan yang peneliti peroleh dalam kegiatan validasi media pembelajaran berbasis *powtoon*, yang didapat dari ketiga para ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa peneliti mendapat persentase nilai sebesar 89,67% termasuk dalam kriteria valid. Kepraktisan media berdasarkan hasil angket respon peserta didik dari uji perorangan (*one to one*), uji media *small group*, dan uji lapangan mendapat rata-rata nilai sebesar 88,1% termasuk dalam kriteria sangat praktis. Serta tingkat keefektifan media berdasarkan dari tes hasil belajar siswa mendapat rata-rata nilai sebesar 81,87% termasuk dalam kategori baik sekali. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa, pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* dinyatakan valid dan dapat dipergunakan pada kegiatan pembelajaran selanjutnya

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Powtoon, kelas V Sekolah Dasar

**Abstrack**

*This research was conducted with the aim of determining the validity, practicality, and effectiveness of the development of powtoon-based learning media for the proclamation of independence material for fifth grade students of SD Negeri 2 Kayuagung. In this development research, the researcher used the ADDIE development model consisting of analysis, design, development, and implementation. The results of the validity obtained by the researcher in the validation activity of powtoon-based learning media, obtained from the three experts, namely media experts, material experts, and language experts, the researcher got a percentage value of 89.67%, including the valid criteria. The practicality of the media based on the results of the student response questionnaire from individual tests (one to one), small group media tests, and field tests got an average value of 88.1%, including the very practical criteria. And the level of media effectiveness based on student learning outcome tests got an average value of 81.87%, including the very good category. Thus, it can be concluded that the development of powtoon-based learning media is declared valid and can be used in further learning activities.*

**Keywords:** Learning Media, Powtoon, Grade V Elementary School

**PENDAHULUAN**

Peranan media pembelajaran dalam pengalaman mengajar tidak mungkin bisa dipisahkan karena merupakan komponen yang sangat penting. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan

pesan dari pengirim kepada penerima, dengan tujuan dapat membantu menjiwai pikiran, perasaan, kekhawatiran, dan minat siswa untuk belajar (Tafonao, 2018, p. 103). Peserta didik dapat didorong dan dibujuk untuk menjadi lebih terlibat dalam studi mereka melalui penggunaan media

pembelajaran dalam sistem persekolahan. Menurut Wiratmojo, P dan Sasonohardjo dalam (Junaidi, 2019, p. 46), hal ini juga dapat berdampak pada mental siswa. Proses pembelajaran dapat dilihat sebagai kerangka kerja yang terdiri dari banyak bagian yang saling berhubungan. Menurut Anwar dalam (Dwi Pidi Pranata, Aren Frima, dan Asep Sukenda Egok, 2021, p. 2285), komponen yang dirujuk dalam referensi ini meliputi tujuan, strategi, dan evaluasi. Keinginan mahasiswa S1 untuk belajar dapat dirangsang dengan penggunaan berbagai media pembelajaran. Menurut Yufrizal, media pembelajaran sangat berharga untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan, sehingga dapat menjiwai renungan, pertimbangan, minat, dan tenaga pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran melalui media ini, menurut Sudjana dalam (Hafizil Haq, Purwantonono, Irzal, dan Bulkia Rahim, 2022, p. 90). Menurut Yufrizal, media pembelajaran sangat berharga untuk menyampaikan pesan dalam sebuah pembelajaran

Selain faktor lain, penggunaan beberapa jenis media pendidikan dapat membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya raba. Menurut Sadiman dalam (Handaruni Dewanti, Anselmus J E Toenlie, dan Yerry Soepriyanto, 2018, p. 221), memiliki kemampuan beradaptasi dengan kondisi wali kelas, dapat mengurangi waktu yang digunakan guru dalam menyampaikan informasi pendidikan kepada siswa. Pemanfaatan media pembelajaran yang efektif dapat memberikan pengaruh terhadap pengalaman pendidikan siswa baik di rumah maupun di sekolah, selain penelitian yang dilakukan tentang hakikat belajar siswa. Penting untuk memilih lingkungan belajar yang produktif dan menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, guru harus memasukkan media pembelajaran yang kreatif dan penting sesuai dengan topik yang sesuai, dengan tujuan agar siswa dapat dengan mudah menangkap penjelasan guru tentang konten yang diajarkan kepadanya.

Akibatnya siswa akan mengalami kelelahan jika media yang digunakan guru kurang tepat. Menurut Bulkia dalam (Hafizil Haq, Purwantonono, Irzal, dan Bulkia Rahim, 2022, p. 90), karena itu pengajaran yang diberikan oleh pengajar sulit untuk dipahami, yang dapat menyebabkan siswa kehilangan minat terhadap topik yang sedang dibahas. Hal ini pada gilirannya akan berpengaruh pada kemampuan siswa dalam memahami materi.

Media pembelajaran adalah perangkat yang dapat membantu seorang pendidik dalam memaknai

suatu materi pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa foto, audio, atau bahkan alat peraga yang tampak seperti bentuk-bentuk yang berhubungan dengan mata pelajaran yang sedang ditampilkan oleh pengajar. Hal ini dapat memudahkan guru untuk memahami konten, dan juga dapat memudahkan siswa untuk mengenali materi yang disampaikan oleh instruktur. Karena itu, suasana belajar dapat menjadi lebih menarik dengan kegiatan pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar. Lingkungan belajar yang menarik dan tidak membosankan atau melelahkan, suasana belajar yang membuat siswa lebih aktif dalam memberikan pandangan, pendapat, atau tanggapan terhadap materi yang disampaikan oleh pendidik, dan suasana belajar yang membuat siswa lebih banyak mengajukan pertanyaan. tentang apa yang menarik minat mereka tentang materi terkait menggunakan media, semuanya merupakan karakteristik lingkungan belajar yang menarik.

Belajar adalah keterampilan yang diperoleh seseorang melalui tindakan yang dihasilkan langsung dari proses alami dari pertumbuhan orang tersebut. Belajar merupakan sesuatu hal yang sering didengar, diamati, dan proses serta hasilnya sering dianalisis. Belajar merupakan suatu proses yang melibatkan banyak hal dan dapat memberikan manfaat bagi yang melakukannya dalam (Sulfemi, 2018, p. 2). Belajar juga dapat diartikan sebagai kegiatan atau gerakan yang menimbulkan perubahan sebagai informasi, sikap, maupun keterampilan dalam (Rini Dwi Muliani & Arusman, 2022, p. 134). Guru diharapkan lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran yang pada dasarnya semenarik mungkin. Hal ini dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat mengembangkan minat dan minat siswa dalam belajar. Periode sejarah ini diakui sebagai era global yang terkenal dengan kerumitan aplikasi kontemporer atau yang sering disebut dengan Ilmu Pengetahuan dan Inovasi (Science Innovation), yang dapat bekerja dengan kegiatan komersial.

Era pembelajaran abad ke-21, basis teknologi dituntut untuk memenuhi kebutuhan saat ini. Tujuannya agar siswa dapat membiasakan diri dengan kecakapan hidup di abad ke-21. Kedepannya siswa akan dapat beradaptasi dengan era pendidikan abad ini, dan siswa sudah dapat menggunakan teknologi yang memudahkan proses dalam belajar menurut Yuniarti, Suryadi, dan Suherman dalam (Lebyana Norma Belinda, Sofyan Iskandar, & Dede Trie Kurniawan, 2023, p. 26). Perkembangan

ilmu pengetahuan dan teknologi atau pembelajaran atau pembelajaran teknologi dan informasi, pada abad ke-21 ini telah mempengaruhi dunia pendidikan secara signifikan. Pendidikan pada abad ke-21 mengutamakan siswa untuk lebih dapat berpikir kritis, kemampuan untuk mengintegrasikan atau menghubungkan semua informasi dalam kehidupan nyata, memahami teknologi dan informasi serta dapat berkomunikasi dan berkolaborasi dalam menghadapi dan mengimbangi dunia pendidikan di abad 21 ini (Siti Malikhah & Wafroturrohmah, 2022, p. 2613).

Perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat dari masa ke masa. Perkembangan yang semakin maju tentunya akan berdampak besar pada berbagai aspek kehidupan manusia, salah satunya adalah pendidikan menurut Bryer dan Seigler dalam (Elly Anjarsari, Donny Dwi Frisianto, & Abdul Wahid Asadullah, 2020, p. 41). Secara sederhana, peran pendidik merupakan hal yang sangat penting dalam proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran, khususnya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang merupakan materi pembelajaran yang memiliki cabang ilmu pengetahuan, mengingat IPS merupakan pokok bahasan yang mendasar. Yang dimana, siswa diberi wawasan sedini mungkin untuk dapat memahami kehidupan sosial. Dari segi cara bersosialisasi, menanggapi makhluk sosial lainnya, serta beradaptasi dengan lingkungan sekitar, tidak hanya itu pembelajaran IPS juga mempelajari mengenai kehidupan yang sebelumnya atau biasa disebut dengan ilmu sejarah. Serta ilmu yang mempelajari tentang perekonomian dalam kehidupan, menurut Rustini dalam (Novita Puspa Dewi Prianti dan Vanda Rezanah, 2022, p. 2).

Dilihat dari implikasi perspektif dari kegiatan penelitian, permasalahan dapat ditelusuri kembali ke SD Negeri 2 Kayuagung. Kegiatan pembelajaran di kelas V memiliki beberapa permasalahan, yang paling signifikan diantaranya adalah kurangnya pengenalan dan jarang penggunaan berbagai bentuk media pendidikan dalam kegiatan belajar mengajar. Di sisi lain, penggunaan metode yang telah dicoba dan benar secara konsisten di berbagai kegiatan pembelajaran, sehingga menimbulkan sebuah permasalahan dalam kelas tersebut yaitu, ada sebagian siswa yang kurang memperhatikan gurunya dalam menerangkan materi pembelajaran di kelas dan ada juga siswa yang memperhatikan guru saat mengajar. Tidak hanya itu, ada sebagian siswa pun kurang bersemangat dalam belajar sehingga membuat sebagian siswa yang paham dan

ada juga sebagian siswa yang belum paham terkait dengan materi pembelajaran tersebut. Melihat tantangan tersebut, maka perlu adanya pemantapan kembali dalam pembelajaran, khususnya melalui pemanfaatan media yang benar-benar memikat, memikat dan memudahkan isi pengajaran yang sedang berlangsung. Seperti media gambar, foto, video, suara (audio), dan lain sebagainya. Dengan demikian dapat menghidupkan suasana belajar agar tidak monoton atau membosankan. Karena siswa khususnya siswa SD ialah anak yang sangat senang dengan hal-hal yang menarik yang belum mereka temukan, berwarna mencolok, serta animasi-animasi seperti kartun, dan lain sebagainya.

*State of the art* penelitian adalah pemantapan dari hasil tertinggi dari kegiatan pengembangan yang dapat berbentuk seperti alat, produk, metode, media, dan lain sebagainya (Harys 2020) dalam (Dian Kurniati & M. Syahrani Jalani, 2023, p. 4). Dalam penelitian ini, yaitu mengkaji mengenai pengembangan dalam pemanfaatan dari kecanggihan teknologi di era globalisasi, dengan adanya unsur keterbaruan dari produk yang sebelumnya. Kegiatan dalam mengembangkan produk yaitu yang dapat mempermudah kegiatan dalam bidang pendidikan. Dengan demikian, dapat mempermudah bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara kreatif dan juga inovatif terhadap siswa.

(Izoma Awalia, Aan S. Pamungkas, dan Triana P. Alamsyah, 2019, p. 51.) menyarankan agar media pembelajaran dikembangkan melalui pemanfaatan inovasi serta aksesibilitas kantor sekolah. Saat ini, berbagai macam program pembelajaran yang menggunakan media campuran digunakan. *Powtoon* dapat digunakan baik secara *offline* maupun untuk membuat video pengantar animasi untuk situs web dan konten *online* lainnya, yang merupakan salah satu dari banyak keuntungannya. *Powtoon* tersedia *offline* dalam format acara dan desain PDF. *Powtoon* pertama kali dirilis pada tahun 2012. *Powtoon* menggunakan berbagai fitur gerakan, termasuk latihan tulisan tangan, pertunjukan anak-anak, efek perubahan, dan pemanfaatan rangkaian acara (Ridha Yoni Astika, Bambang Sri Anggoro, dan Siska Andriani, 2019, p. 87).

Aplikasi *Powtoon* adalah administrasi berbasis web yang digunakan sebagai perangkat yang digunakan oleh pendidik dalam membangun lingkungan belajar yang unik, yang dapat meningkatkan antusiasme dan minat siswa dalam belajar. *Powtoon* merupakan media pembelajaran

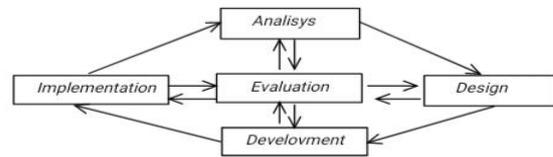
yang memberikan beberapa fitur animasi yang telah diberikan. Fitur animasi ini termasuk gerakan seperti animasi karakter, tulisan tangan, *dubbing* (menambahkan suara), dan efek perubahan bergerak, serta pengaturan waktu, pilihan karakter animasi, objek, dasar, opsi video, dan memiliki semua alat yang diperlukan untuk mengonfigurasi materi pembelajaran sebagai rekaman yang akan disampaikan (Sri Devi Apriliani dan Zainal Azis, 2022, p. 102). (Sri Devi Apriliani dan Za).

Keterbaruan atau perbedaan dari produk yang terdahulu yang telah dikembangkan sebelumnya yaitu terletak pada segi materi pembelajaran yang berbeda, dimana pada materi yang sebelumnya menggunakan materi pembelajaran mengenai Aritmaika, Fisika, bahasa Indonesia, Tematik, dan Matematika. Sedangkan materi pembelajaran yang digunakan pada media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu mengenai materi Proklamasi Kemerdekaan pada siswa kelas V SD. Tidak hanya itu adapun keterbaruan dari produk yang dikembangkan dalam penelitian ini. Yaitu adanya penambahan *dubbing* atau tambahan dari suara penjelasan terkait mengenai materi pembelajaran. Jadi dalam penayangan media pembelajaran berbasis *powtoon*, materinya tidak hanya dijelaskan dengan menggunakan sebuah tulisan saja, akan tetapi juga diiringi dengan suara penjelasannya. Yang dimana suara yang digunakan merupakan suara langsung dari peneliti dalam menjelaskan materi pembelajaran tersebut melalui media pembelajaran berbasis *powtoon*. Adanya tambahan gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran, yaitu seperti gambar peristiwa detik-detik proklamasi kemerdekaan Indonesia. Yang dimana atas saran dari ahli media, dengan adanya gambar tersebut dapat membantu memperjelas bahwasannya peritiswa tersebut benar-benar nyata adanya dan dapat membantu siswa untuk mudah dalam memahami materi pembelajaran.

## METODE

Jenis penelitian yang dilakukan dikenal sebagai R&D, yang merupakan singkatan dari "*Research and Development*", yang merupakan nama lain dari karya inovatif. Sehubungan dengan penyelidikan kualitas peningkatan ini, ada beberapa kata. nama ADDIE, yaitu, (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), dan *Development Research*, (Sugiyono, 2019, p. 752). Langkah atau tahapan dalam penelitian ini dengan

menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Implementation* (Implementasi atau penerapan), *Development* (pengembangan), dan *Evaluation* (evaluasi). (Henny Zurika Lubis & Nina Ismaya, 2020, p. 211).



**Gambar 1 Tahapan Model ADDIE**

Teknik pengumpulan data adalah langkah atau proses yang digunakan peneliti untuk dapat mengumpulkan data baik dalam bentuk informasi fakta yang ada (Muhammad Ramadhan, 2021, p. 14). Teknik pengumpulan data merupakan cara digunakan untuk menda patkan data yang valid dan sesuai dengan kegiatan penelitian. Berikut beberapa teknik pegumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu angket, tes dan dokumentasi.

Teknik validasi *prototype* pertama, ilmuwan berbicara dengan beberapa ahli untuk mendapatkan cap persetujuan mereka pada model sebelum memulai pekerjaan persiapan pada item yang akan dikembangkan. Lbih khusus lagi, ahli media, ahli isi, dan ahli etimologi akan berperan sebagai validator produk dalam penelitian yang sedang dilakukan pada pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon*. Dengan cara memberi lembar validasi berupa angket kepada ahli media yang berisi beberapa pertanyaan seputar aspek pencapaian kelayakan pemakaian produk untuk materi pembelajaran proklamasi kemerdekaan pada mata pelajaran IPS. Ahli materi berperan dalam memvalidasi kesesuaian materi dengan kurikulum, sedangkan ahli bahasa sebagai validator dalam mevalidasi kebakuan bahasa dalam media pembelajaran. Validasi ini sangatlah penting untuk dilakukan karena dengan dilakukannya validasi ini, peneliti dapat mengetahui kelayakan dari penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan.

Teknik analisis data merupakan hasil survei, pengujian, dan dokumentasi secara metodis, antara lain, adalah yang dimaksud dengan istilah "pemeriksaan informasi". Menurut Neong Muhadjir dalam (Rijali, 2018, hlm. 84), seorang ahli dapat menafsirkan situasi yang akan dipelajari dan menunjukkannya kepada orang lain sebagai semacam pemahaman untuk mengembangkan

pemahamannya. Hal ini dapat dilakukan untuk menumbuhkan pemahaman .

Teknik analisis data penelitian dapat dikatakan juga sebagai kegiatan yang berkaitan dengan kegiatan tentang upaya dalam mempelajari, menjelaskan, mengungkap, serta mencari hubungan di antara data-data yang telah didapatkan. (Nurfadhila Bakhtiar Hamza, Rahman Rahim, & Iskandar, 2022, p. 121)

Analisis data dalam penelitian pengembangan ini adalah untuk memperoleh media pembelajaran berbasis *powtoon* yang memiliki kualitas dengan memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan pada mata pelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan. Adapun langkah-langkah dalam menganalisis kriteria dari pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* yang dikembangkan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 1 Kevalidan Media**

| Keterangan              | Skor |
|-------------------------|------|
| Sangat Baik (SB)        | 5    |
| Baik (B)                | 4    |
| Cukup (C)               | 3    |
| Kurang (K)              | 2    |
| Sangat Kurang Baik (SK) | 1    |

Sumber : (Septriani Telaumbanua, Sadiana Lase, & Yakin Niat Telaumbanua, 2022, p. 615)

**Tabel 2 Kevalidan Materi.**

| Keterangan              | Skor |
|-------------------------|------|
| Sangat Baik (SB)        | 5    |
| Baik (B)                | 4    |
| Cukup (C)               | 3    |
| Kurang (K)              | 2    |
| Sangat Kurang Baik (SK) | 1    |

Sumber : (Septriani Telaumbanua, Sadiana Lase, & Yakin Niat Telaumbanua, 2022, p. 616)

**Tabel 3 Hasil Angket Kepraktisan Skala Likert**

| Keterangan                 | Skor |
|----------------------------|------|
| Sangat Setuju (SS)         | 5    |
| Setuju (S)                 | 4    |
| Cukup Setuju (CS)          | 3    |
| Kurang Setuju (KS)         | 2    |
| Sangat Kurang Setuju (SKS) | 1    |

Sumber : (Septriani Telaumbanua, Sadiana Lase, & Yakin Niat Telaumbanua, 2022, p. 616)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian berawal dengan melakukan pra-siklus yaitu observasi awal. Penyajian data selama studi perbaikan ini mengarah pada pengembangan rencana item yang didorong oleh model yang diterapkan, yaitu model ADDIE. Karya yang anda maksudkan ini merupakan sajian media pembelajaran yang dibuat *di Powtoon* dan diarahkan pada materi pelajaran untuk siswa sekolah dasar kelas V tentang dekrit kemerdekaan. Yang mana dalam pembuatan media atau benda dalam penelitian pengembangan ini melalui beberapa tahapan sesuai dengan model yang dikembangkan, khususnya tahapan model ADDIE. Yang terdiri dari tahapan *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain atau Rancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi atau Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi).

### Tahap Analysis (Analisis)

Dalam penyelidikan pengembangan media pembelajaran ini, langkah ini berfungsi sebagai tahap dasar. Yang dalam hal ini meliputi tidak hanya satu tetapi dua tahap pemeriksaan yaitu peninjauan terhadap kewajiban-kewajiban yang dibebankan kepada guru dan siswa, serta penilaian terhadap program pendidikan. dengan adanya kedua analisis ini diharapkan dapat membantu fokus kebutuhan sehingga nantinya dapat menyempurnakan hasil dalam penelitian pengembangan ini. Berikut penjelasan lebih lanjut mengenai tahap analisis, analisis kebutuhan kurikulum analisis materi :

Adapun kebutuhan yang diperlukan di sekolah ini, yaitu perlunya penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan juga minat belajar siswa. Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang baru, yaitu suasana pembelajaran yang dapat membangkitkan rasa semangat siswa yang dominan. Yang dimana, diharapkan dengan adanya penggunaan media pembelajaran ini, siswa secara menyeluruh sangat berantusias pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. dengan demikian siswa akan perlahan untuk mudah dalam memahami materi pembelajaran yang sedang gurunya jelaskan dengan cara yang lebih menarik yaitu melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik.

Analisis kurikulum dalam hal ini peneliti juga menggunakan analisis kurikulum guna untuk mengetahui kurikulum yang digunakan, yang dimana di SD Negeri 2 Kayuagung menggunakan kurikulum 2013 atau biasa disebut dengan K13.

Kurikulum 2013 atau K13 ini lebih memfokuskan siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan proses belajar mengajar di kelas. Pada kurikulum ini juga memiliki cabang materi yang peneliti gunakan dalam penelitian ini, yaitu mengenai proklamasi kemerdekaan pada siswa kelas v (5), yang sejalan dengan tujuan dari kurikulum 2013.

Analisis materi dalam hal ini juga peneliti menganalisis materi dengan kesesuaian dari standar kompetensi, kompetensi dasar, RPP, serta silabus dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* yang akan di deskripsikan.

### Tahap Design

Tahap ini merupakan tahap rancangan dalam pembuatan media pembelajaran, berikut desain pertama atau *prototype I* yang peneliti buat dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *powtoon* sebelum peneliti menghasilkan *prototype II*, dapat dilihat sebagai berikut :

**Tabel 4 Desain Media Pembelajaran Berbasis Powtoon**

| No | Media Pembelajaran Berbasis Powtoon   | Keterangan  |
|----|---|-------------|
| 1. |  | Cover media |
| 2. |  | Isi materi  |
| 3. |  | Isi materi  |
| 4. |  | Isi materi  |

|    |  |            |
|----|--|------------|
| 5. |  | Isi materi |
|----|--|------------|

Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* merupakan sajian media pembelajaran yang dibuat di *Powtoon* dan diarahkan pada materi pelajaran untuk siswa sekolah dasar kelas V tentang dekrit kemerdekaan. Yang mana dalam pembuatan media atau benda dalam penelitian pengembangan ini melalui beberapa tahapan sesuai dengan model yang dikembangkan, khususnya tahapan model ADDIE. Yang terdiri dari tahapan *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain atau Rancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi atau Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi). Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* terdiri dari cover media yang menampilkan judul materi, gambar dan juga animasi gerak yang dapat menarik perhatian siswa dalam belajar. Terdiri dari penulisan teks, peneliti membuat teks bacaan melalui *powtoon* dengan menggunakan *search text* yaitu *Add Title* untuk dapat memperjelas teks tulisan dalam pembuatan media. Kemudian penambahan musik dalam pembuatan media yang dikembangkan peneliti menambahkan musik yang telah disediakan dalam *powtoon*. Untuk menambah unsur yang menarik pada pembuatan media dan dapat menambah rasa semangat dalam diri siswa untuk menyimak materi pembelajaran yang ada pada media pembelajaranyang dikembangkan.

Desain gambar dan animasi yang sesuai dengan maeri pada tahap pembuatan media pembelajaran berbasis *powtoon*, perlu adanya gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran mengenai proklamasi kemerdekaan. Untuk mempermudah dan membantu siswa dalam mencerna materi pembelajaran yang dikembangkan dan penggunaan animasi gerak yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar. Sehingga dengan adanya bantuan gambar dalam media pembelajaran, dapat memberikan kesan nyata bagi siswa.

Penulisan teks yang jelas pada tahap penulisan teks, peneliti membuat teks bacaan melalui *powtoon* dengan menggunakan *search text* yaitu *Add Title* untuk dapat memperjelas teks tulisan dalam pembuatan media.

Tambahan suara atau musik yang menarik pada tahap penambahan music dalam pembuatan

media yang dikembangkan peneliti menambahkan musik yang telah disediakan dalam *powtoon*. Untuk menambah unsur yang menarik pada pembuatan media dan dapat menambah rasa semangat dalam diri siswa untuk menyimak materi pembelajaran yang ada pada media pembelajaran yang dikembangkan.

### **Tahap Development**

Pada tahap pengembangan ini, peneliti telah mengembangkan media dengan menggunakan *prototype* yang kedua dari media yang peneliti buat. Setelah peneliti mengikuti saran dari beberapa ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan memperhatikan keterpaduan isi materi pembelajaran dan *design* tampilan pada media. Pada tahap pengembangan ini peneliti telah melalui tahap-tahap sebelumnya yaitu dari tahap analisis kebutuhan guru dan siswa, serta analisis kurikulum. selanjutnya peneliti melakukan tahap *design* kembali untuk mendesain atau merancang kembali materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *powtoon* yang akan dikembangkan sesuai dengan saran dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Berikut langkah-langkah pada tahap pengembangan media :

Mengembangkan produk merupakan suatu proses dalam penyusunan *prototype* yang merupakan rancangan awal dari pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* dengan desain yang dibuat oleh peneliti. Lalu melakukan kegiatan validasi media dari para ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Dengan adanya kegiatan validasi ini peneliti akan mendapat komentar dan juga saran yang diberikan oleh validator melalui angket penilaian yang disediakan oleh peneliti untuk validator. Setelah peneliti mendapat komentar dan saran mengenai media yang telah peneliti buat, apabila validator memberi saran untuk mengurangi atau menambahkan sesuatu pada media yang akan dikembangkan, maka peneliti akan mengikuti saran yang diberikan untuk menghasilkan kevalidan dari media yang nantinya akan dikembangkan oleh peneliti.

Dilakukannya proses validasi media oleh para ahli yang disertai dengan beberapa komentar dan juga saran yang diberikan oleh validator untuk dijadikan bahan tambahan dalam referensi revisi pada produk. Revisi yang dilakukan pada media yang dikembangkan guna untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat digunakan dengan lebih baik. Maka dari itu peneliti melakukan revisi

dengan mengikuti saran-saran yang telah diberikan oleh validator.

Revisi produk kegiatan revisi media dilakukan setelah media divalidasi oleh para ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Pada tahap revisi produk, peneliti melakukan perbaikan terhadap media sesuai dengan komentar dan saran yang diberikan oleh para ahli.

### **Tahap Implementation (Implementasi)**

Pada tahap ini, semua rancangan media pembelajaran berbasis *powtoon* yang sudah mendapat revisi dari validator, kemudian dikembangkan dan di implementasikan dalam kegiatan nyata yaitu pada kegiatan belajar mengajar dikelas bersama siswa. Akan tetapi pada tahap ini peneliti hanya sebatas menguji coba produk saja, yang dimana peneliti melakukan uji coba kevalidan media pada ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Uji coba yang kedua yaitu uji coba kepraktisan media yang dimana dalam hal ini peneliti melakukan dua kegiatan uji coba kepraktisan media yaitu uji coba perorangan (*one to one*) dengan menggunakan siswa kelas V sebanyak 3 siswa dan uji kepraktisan media dilapangan dengan menggunakan siswa kelas V sebanyak 24 siswa. Lalu kegiatan uji coba yang terakhir, yaitu uji keefektifan media pembelajaran berbasis *powtoon* pada kegiatan uji keefektifan media ini peneliti memperoleh hasil data melalui tes hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *powtoon* materi proklamasi kemerdekaan.

Perolehan penilaian data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pada media pembelajaran berbasis *powtoon* materi proklamasi kemerdekaan siswa kelas V yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 2 Kayuagung dapat dilihat pada tabel penjelasan berikut ini :

Hasil uji kevalidan mediai didapatkan setelah peneliti melakukan validasi media dengan para ahli, melalui penyebaran angket penilaian kevalidan media. Angket penilaian tersebut di isi oleh validator dengan memperhatikan aspek yang tertera bagi ahli media yaitu kelayakan penggunaan gambar, tulisan, warna, dan ahli materi yaitu kelayakan tujuan pembelajaran yang sesuai, kelayakan penyajian materi pembelajaran, kelayakan kualitas media dalam menciptakan suasana belajar yang produktif, sedangkan ahli bahasa yaitu kelugasan dalam penggunaan kalimat, serta kesesuaian kaidah bahasa dalam media

Sebelum peneliti melakukan kegiatan uji coba produk media pembelajaran berbasis *powtoon* dilapangan, peneliti melakukan uji coba dengan lingkup yang sederhana lebih dahulu. Yaitu uji coba perorangan (*one to one*), dilakukannya kegiatan uji coba perorangan (*one to one*) berguna bagi peneliti untuk dijadikan acuan dasar sebelum peneliti melakukan kegiatan uji lapangan yang sesungguhnya. Setelah peneliti melakukan uji coba perorangan, selanjutnya peneliti akan melakukan kegiatan uji *small group* kemudian menguji coba produk dilapangan. Yang dimana pada kegiatan uji coba ini akan dilakukan pada siswa kelas VA dan kelas VB di SD Negeri 2 Kayuagung.

Kegiatan uji coba perorangan (*one to one*) dilakukan sebagai gambaran awal bagi siswa terhadap produk yang dihasilkan dari peneliti. Kegiatan uji coba perorangan (*one to one*) dilakukan setelah peneliti membuat *prototype* yang kedua berdasarkan saran dan hasil validasi dari para ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Uji coba perorangan (*one to one*) dilakukan dikelas V SD Negeri 2 Kayuagung tepatnya pada tanggal 12 April 2023, yang dimana pada kegiatan uji coba ini dilakukan pada siswa kelas VA yang berjumlah 3 siswa.

Kegiatan uji coba *one to one* yang telah dilakukan peneliti pada siswa kelas VA yang berjumlah tiga (3) siswa, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *powtoon*, siswa sangat berantusias dalam belajar hal tersebut dapat dilihat pada kegiatan pembelajaran. Dan peneliti juga mendapat komentar positif dari siswa, setelah peneliti mendapat komentar dari siswa, peneliti memberikan lembar angket respon peserta didik terhadap ke-3 siswa tersebut, angket yang diberikan merupakan lembar penilaian dari siswa yang dimana angket tersebut akan menghasilkan data kepraktisan dari media yang dikembangkan. Hasil dari angket respon peserta didik dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 5 Data Hasil Kepraktisan Perorangan (One to one).**

| Penilaian perorangan      | Nama Peserta Didik (3 Orang) |        |        |
|---------------------------|------------------------------|--------|--------|
|                           | 1 (SPS)                      | 2 (IR) | 3 (PM) |
| Skor total yang diperoleh | 43                           | 47     | 47     |
| Penilaian (%)             | 86%                          | 94%    | 94%    |

|                             |                       |
|-----------------------------|-----------------------|
| Persentase Penilaian (%)    | 91,3%                 |
| <b>Kriteria Kepraktisan</b> | <b>Sangat Praktis</b> |

Berdasarkan dari kegiatan uji coba *one to one*, peneliti memperoleh hasil sebesar 91,3% media pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi proklamasi kemerdekaan termasuk kriteria sangat praktis dalam penggunaannya. Sehingga media yang dikembangkan dapat digunakan pada tahap pembelajaran selanjutnya.

Peneliti melukan kegiatan uji media *small group* dikelas VB, dengan jumlah siswa sebanyak 6 siswa. Kegiatan uji media *small group* sama dengan dengan kegiatan uji media yang sebelumnya, yaitu pada kegiatan uji coba perorangan (*one to one*). Dalam kegiatan ini, peneliti memberi lembar angket atau lembar penilaian kepada siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *powtoon* materi proklamasi kemerdekaan. Guna untuk menghasilkan atau memperoleh data kepraktisan media pada kegiatan uji media *small group* dengan jumlah siswa sebanyak 6 siswa dikelas VB. Berikut hasil dari angket respon peserta didik dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 6 Data Hasil Kepraktisan Small Group**

| Penilaian Small Group    | Peserta Didik (6 Orang) |      |     |      |      |     |
|--------------------------|-------------------------|------|-----|------|------|-----|
|                          | 1                       | 2    | 3   | 4    | 5    | 6   |
| Skor Total               | 44                      | 47   | 43  | 42   | 43   | 42  |
| Penilaian (%)            | 88 %                    | 94 % | 86% | 84 % | 86 % | 84% |
| Persentase Penilaian (%) |                         |      | 87% |      |      |     |
| <b>Kriteria</b>          | <b>Sangat Praktis</b>   |      |     |      |      |     |

*Dimodifikasi dari (Septriani Telaumbanua, Sadiana Lase, & Yakin Niat Telaumbanua, 2022, p. 621)*

Setelah peneliti selesai melakukan uji coba perorangan (*one to one*) terhadap 3 siswa dan melakukan uji media *small group* dengan jumlah sebanyak 6 siswa dikelas VA. langkah berikutnya adalah peneliti akan menguji kembali media di lapangan (*field test*) pada siswa kelas VB sebanyak 24 siswa, guna uji coba ini dilakukan yaitu untuk meyakinkan informasi dari hasil yang diperoleh melalui uji coba perorangan (*one to one*) dan uji media *small group* yang dilakukan peneliti sebelumnya. Dan ingin mengetahui reaksi siswa secara keseluruhan dalam penggunaan media yang dikembangkan. Dalam uji coba lapangan ini terdapat banyak siswa yang berjumlah 24 orang pada siswa kelas VB SD Negeri 2 Kayuagung

dengan tingkat kemampuan belajar siswa yang berbeda-beda. Berikut hasil dari angket respon peserta didik dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 7 Data Hasil Kepraktisan Uji Lapangan**

| Nama Peserta Didik | Kepraktisan Media dari Uji lapangan |               |                          |                |
|--------------------|-------------------------------------|---------------|--------------------------|----------------|
|                    | Skor Total                          | Penilaian (%) | Persentase Penilaian (%) | Kriteria       |
| SA                 | 44                                  | 88%           | 86%                      | Sangat Praktis |
| DV                 | 47                                  | 94%           |                          |                |
| MI                 | 45                                  | 90%           |                          |                |
| FP                 | 40                                  | 80%           |                          |                |
| SO                 | 42                                  | 84%           |                          |                |
| DF                 | 36                                  | 72%           |                          |                |
| FS                 | 43                                  | 86%           |                          |                |
| IH                 | 39                                  | 78%           |                          |                |
| DMP                | 42                                  | 84%           |                          |                |
| L                  | 47                                  | 94%           |                          |                |
| IF                 | 44                                  | 88%           |                          |                |
| RY                 | 46                                  | 92%           |                          |                |
| MH                 | 37                                  | 74%           |                          |                |
| MFAM               | 46                                  | 92%           |                          |                |
| AR                 | 47                                  | 94%           |                          |                |
| HH                 | 47                                  | 94%           |                          |                |
| MA                 | 45                                  | 90%           |                          |                |
| NS                 | 46                                  | 92%           |                          |                |
| MAAH               | 42                                  | 84%           |                          |                |
| RA                 | 36                                  | 72%           |                          |                |
| AT                 | 43                                  | 86%           |                          |                |
| KR                 | 47                                  | 94%           |                          |                |
| MS                 | 40                                  | 80%           |                          |                |
| NP                 | 41                                  | 82%           |                          |                |

(Septriana Telaumbanua, Sadiana Lase, & Yakim Niat Telaumbanua, 2022, p. 622) oleh peneliti.

Berdasarkan dari hasil penilaian kepraktisan yang didapat dari kegiatan uji coba perorangan (*one to one*) peneliti mendapat nilai sebesar 91,3% termasuk dalam kriteria sangat praktis. Hasil uji media *small group* peneliti memperoleh nilai sebesar 87% termasuk dalam kriteria sangat praktis, dan uji lapangan peneliti (*field test*) mendapat nilai sebesar 86% termasuk dalam kriteria sangat praktis. Apabila di rata-rata kan dari hasil uji coba perorangan (*one to one*), hasil uji media *small group*, dan uji lapangan (*field test*) memperoleh nilai sebesar 88,1% dalam kriteria sangat praktis.

Kegiatan uji keefektifan pada media dilakukan pada saat peneliti menjelaskan materi pembelajaran mengenai proklamasi kemerdekaan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *powtoon*. Selanjutnya peneliti memberi tes hasil belajar kepada siswa kelas V, guna untuk mengetahui tingkat keefektifan dari penggunaan media pembelajaran berbasis *powtoon*. Yang dimana hasil uji keefektifan media yang berupa tes

hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel penjelasan dibawah ini :

**Tabel 8 Hasil Uji Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon.**

| Nama siswa | Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> |        |             |
|------------|--|--------|-------------|
|            | Klasifikasi Penilaian (%)                              | r%     | Kategori    |
| L          | 75%  |        |             |
| MH         | 90%  |        |             |
| DV         | 80%  |        |             |
| MS         | 75%  |        |             |
| AZ         | 90%  |        |             |
| RA         | 95%  |        |             |
| SA         | 85%  |        |             |
| MFAM       | 85%  |        |             |
| MI         | 90%  |        |             |
| SSA        | 100%   |        |             |
| KR         | 80%  |        |             |
| NS         | 95%  |        |             |
| MA         | 85%  |        |             |
| HH         | 90%  |        |             |
| AZ         | 85%  |        |             |
| FP         | 85%  |        |             |
| IF         | 80%  |        |             |
| DN         | 50%  |        |             |
| FS         | 50%  |        |             |
| NP         | 60%  |        |             |
| DF         | 65%  |        |             |
| IL         | 95%  |        |             |
| RY         | 95%  |        |             |
| AR         | 85%  |        |             |
| Jumlah     | 1.965  | 81,87% | Baik Sekali |

Secara keseluruhan dari data yang peneliti peroleh dari kegiatan uji keefektifan media pada siswa kelas V sebanyak 24 siswa, 20 siswa tuntas dan 4 siswa tidak tuntas atau nilai yang diperoleh siswa tidak mencapai KKM yaitu 70. Nilai tertinggi yang didapat adalah 100 dan nilai terendah adalah 50. Berdasarkan penjumlahan dari tes hasil belajar siswa dan apabila di rata-ratakan uji keefektifan media dalam penelitian ini memperoleh nilai sebesar 81,87% termasuk dalam kategori baik sekali.

**Tahap Evaluation (Evaluasi)**

Tahap evaluasi dalam penelitian ini merupakan kegiatan peneliti dalam pengevaluasian terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* materi proklamasi kemerdekaan pada siswa kelas V. Mulai dari tahap menganalisis kebutuhan guru dan siswa, serta analisis kurikulum.

selanjutnya peneliti mendesain produk yang akan dikembangkan nantinya.

Pada tahap desain, peneliti memperoleh *prototype* 1 dan *prototype* 2 setelah mendapat komentar dan saran yang diberikan oleh para ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Sampai pada tahap *development* atau pengembangan *prototype* yang kedua dari *prototype* yang dibuat sebelumnya, kemudian tahap *implementation* atau implementasi yang dilakukan oleh peneliti yang dimana media pembelajaran berbasis *powtoon* mulai diterapkan secara nyata dalam proses pembelajaran dikelas bersama siswa.

Dari beberapa tahap yang telah dilakukan, peneliti melakukan kegiatan validasi media pembelajaran berbasis *powtoon* kepada para ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Setelah peneliti memvalidasi media, peneliti mendapatkan komentar dan saran dari ketiga para ahli tersebut untuk dapat merevisi media yang peneliti desain sebelumnya. Lalu tahap berikutnya yaitu peneliti melakukan revisi media yang akan dikembangkan dengan mengikuti saran yang diberikan dari para ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Selanjutnya pada tahap implementasi yaitu kegiatan uji kevalidan terhadap produk yang dikembangkan. Yaitu media pembelajaran berbasis *powtoon* materi proklamasi kemerdekaan pada siswa kelas V SD Negeri 2 Kayuagung yang mendapat nilai 88,5% dari validasi ahli media dalam kriteria valid, validasi dari ahli materi sebesar 92% dalam kriteria sangat valid, validasi dari ahli bahasa sebesar 88,5% dalam kriteria sangat valid melalui angket penilaian kevalidan media. Uji kepraktisan perorangan (*one to one*), yang dilakukan peneliti pada siswa kelas VA sebanyak 3 siswa. Melalui angket respon peserta didik yang diberikan peneliti kepada siswa untuk memperoleh data penilaian kepraktisan terhadap media pembelajaran berbasis *powtoon*, peneliti memperoleh rata-rata nilai sebesar 91,3 % dalam kriteria sangat praktis. Lalu peneliti kembali melakukan uji media *small group* pada siswa kelas VA dengan jumlah siswa sebanyak 6 siswa dan memperoleh nilai sebesar 87%, termasuk dalam kriteria sangat praktis. Untuk meyakinkan kembali informasi yang didapat terkait kepraktisan dalam penggunaan media yang telah dilakukan peneliti pada uji perorangan (*one to one*) peneliti kembali melakukan kegiatan uji kepraktisan media dilapangan, yang dimana peneliti melakukan uji lapangan (*field test*) pada siswa kelas VB yang berjumlah 24 siswa. Dan

peneliti memperoleh rata-rata nilai sebesar 86% termasuk dalam kategori sangat praktis.

Masih pada tahap implementasi, dalam kegiatan penelitian ini diselesaikan dengan melakukan kegiatan uji keefektifan media pembelajaran berbasis *powtoon* materi proklamasi kemerdekaan pada siswa kelas V. Kegiatan uji keefektifan media dilakukan pada siswa kelas V yang berjumlah 24 siswa, uji keefektifan pada tahap ini adalah, peneliti mengadakan tes hasil belajar siswa setelah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *powtoon*. Tes tersebut bersifat tertulis dan berpilihan ganda. Pada kegiatan uji keefektifan media peneliti memperoleh rata-rata nilai sebesar 81,87% dalam kategori baik sekali.

Tahap terakhir yaitu peneliti mengevaluasi media yang dikembangkan, yaitu mulai dari tahap analisis sampai dengan tahap implementasi. Tahap evaluasi ini memiliki suatu tujuan yaitu untuk mengetahui dengan adanya media pembelajaran berbasis *powtoon* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang baru. Suasana pembelajaran yang dapat meningkatkan rasa ketertarikan siswa untuk belajar, meningkatkan rasa keingintahuan siswa dalam memahami materi pembelajaran, serta dapat membuat siswa tidak merasa bosan pada kegiatan belajar mengajar dikelas.

## **Pembahasan**

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menghasilkan media pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi proklamasi kemerdekaan siswa kelas V. Dalam penggunaan media ini, peneliti menggunakan model ADDIE yang merupakan tahap dalam proses pengembangan media yaitu, tahap dari *analysis* (analisis), tahap *design* (desain), tahap *development* (pengembangan), tahap *implementation* (implementasi), dan tahap *evaluation* (evaluasi). Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, peneliti memperoleh nilai valid, praktis, dan efektif. Data tersebut diperoleh melalui validasi media dengan memperhatikan beberapa aspek, yaitu aspek tingkat kemenarikan media, kejelasan isi materi, dan kelugasan bahasa yang digunakan pada media pembelajaran berbasis *powtoon*, yang dilakukan oleh validator, sebanyak 3 validator yang terdiri dari 2 Dosen dan 1 satu pendidik. Adapun peroleh nilai yang diperoleh dari validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yaitu sebesar 89,67% termasuk dalam kriteria valid, sehingga media pembelajaran

sudah layak digunakan hal ini selaras dengan penelitian oleh (Aziz, 2020, p. 50) yang memperoleh skor 88,55% dengan kategori sangat baik, sehingga hasil penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa produk sangat layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Setelah media telah mendapat hasil kevalidan dari para ahli, peneliti melakukan uji kepraktisan media kepada siswa dengan melalui pemberian angket respon peserta didik *one to one* dan *small group* pada siswa kelas VA dan uji lapangan (*field test*) pada siswa kelas VB yang memperoleh hasil sebesar 88,1 % termasuk dalam kriteria sangat praktis, dan keefektifan pengembangan media sebesar 81,87% termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Relawati, 2021, pp. 34-35) bahwasannya dilakukannya penelitian ini guna untuk mengetahui tingkat kepraktisan serta keefektifan dari kegiatan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon*.

Hasil validasi yang peneliti peroleh dalam penelitian ini berasal dari 3 validator. Yaitu validasi ahli media, validasi ahli materi, dan validasi oleh ahli media. Validasi oleh ahli media mendapat nilai sebesar 88,5% dalam kriteria valid, validasi ahli materi mendapat nilai sebesar 92% dalam kriteria sangat valid, dan ahli bahasa mendapat nilai sebesar 88,5% dalam kriteria sangat valid. Sehingga apabila dirata-ratakan, peneliti memperoleh persentase nilai sebesar 89,67% termasuk dalam kriteria sangat valid. Hasil penelitian ini selaras dengan (Aziz, 2020, p. 50) validasi ahli memiliki sebuah tujuan untuk dapat mengetahui tingkat kelayakan dari produk yang ingin dikembangkan. Apabila sudah memenuhi kelayakan produk dan dinyatakan valid, maka produk dapat digunakan pada saat kegiatan belajar mengajar guru dan siswa

Hasil kepraktisan dalam penelitian ini peneliti peroleh dari angket yang peneliti berikan kepada siswa. Hasil kepraktisan diperoleh dari penyebaran angket yang peneliti lakukan pada siswa *one to one* yang berjumlah 3 siswa. Hasil kepraktisan *one to one* peneliti memperoleh nilai sebesar 91,3% dalam kriteria sangat praktis, hasil kepraktisan yang peneliti peroleh melalui uji media *small group* memperoleh nilai sebesar 87% termasuk dalam kriteria sangat praktis, dan hasil kepraktisan dari uji lapangan (*field test*) peneliti memperoleh nilai sebesar 86% dalam kriteria sangat praktis. Maka diperoleh nilai rata-rata sebesar 88,1% dalam kriteria sangat praktis. Hasil dari penelitian ini didukung dari hasil penelitian oleh (Relawati, 2021,

pp. 34-35) kepraktisan penggunaan media dapat dikatakan praktis apabila mendapat tanggapan positif dari siswa melalui hasil angket respon peserta didik yang memperoleh nilai sebesar 85% dalam kriteria praktis.

Hasil keefektifan yang peneliti peroleh yaitu berasal dari tes hasil belajar siswa. Setelah dilakukannya kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi proklamasi kemerdekaan, siswa diberi sebuah tes. Dilakukannya tes ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan dari penggunaan media, apabila hasil tes siswa memperoleh nilai yang sesuai dengan KKM siswa yaitu sebesar 70. Maka media dapat dinyatakan efektif. Hasil tes diperoleh dari siswa yang berjumlah 24 siswa, tes yang diberikan dengan bentuk tes pilihan ganda sebanyak 20 soal untuk menguji keefektifan dari media yang dikembangkan.

Dalam penelitian ini peneliti memperoleh hasil uji keefektifan media dengan nilai sebesar 81,87% termasuk dalam kategori baik sekali. Secara keseluruhan dari data yang peneliti peroleh dari kegiatan uji keefektifan media pada siswa kelas V sebanyak 24 siswa, 20 siswa tuntas dan 4 siswa tidak tuntas atau nilai yang diperoleh siswa tidak mencapai KKM yaitu 70. Nilai tertinggi yang didapat adalah 100 dan nilai terendah adalah 50. Hasil dari penelitian ini selaras dengan (Ridha Yoni Astika, Bambang Sri Anggoro, & Siska Andriani, 2019, p. 94) keefektifan penggunaan media dapat diukur dengan kegiatan uji tes siswa dengan memperhatikan KKM yang sesuai, apabila sesuai dengan atau lebih dari nilai KKM maka media tersebut dapat dikatakan efektif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada orangtua dan keluarga yang telah banyak membantu baik materi maupun nonmateri sehingga saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini dengan ketetapan dari Universitas PGRI Palembang.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan kegiatan pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* materi proklamasi kemerdekaan pada siswa kelas V SD Negeri 2 Kayuagung yang telah dilakukan oleh peneliti. Dalam kegiatan penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan model ADDIE. Hasil dari kevalidan yang peneliti peroleh dalam kegiatan validasi media pembelajaran berbasis *powtoon*, yang

didapat dari ketiga para ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa peneliti mendapat persentase nilai sebesar 89,67% termasuk dalam kriteria valid. Kepraktisan media berdasarkan hasil angket respon peserta didik dari uji perorangan (*one to one*), uji media *small group*, dan uji lapangan mendapat rata-rata nilai sebesar 88,1% termasuk dalam kriteria sangat praktis. Serta tingkat keefektifan media berdasarkan dari tes hasil belajar siswa mendapat rata-rata nilai sebesar 81,87% termasuk dalam kategori baik sekali. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa, pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* dinyatakan valid dan dapat dipergunakan pada kegiatan pembelajaran selanjutnya.

### Saran

Saran yang dapat peneliti sampaikan setelah melakukan kegiatan penelitian ini :

1. Bagi Siswa, disarankan untuk dapat meningkatkan lagi rasa semangat dalam belajar dan dan motivasilah diri sendiri untuk mendapatkan nilai terbaik disekolah.
2. Bagi Guru, menurut peneliti, penjelasan materi pembelajaran sudah sangat jelas tersampaikan oleh pendidik terhadap siswa. Akan tetapi untuk lebih meningkatkan daya tarik dan membuat hal-hal dari materi pembelajaran seolah benar terjadi.
3. Bagi Sekolah, di sekolah sudah dapat dikatakan sudah memiliki fasilitas sekolah yang memadai, akan tetapi akan lebih baik dapat dimanfaatkan untuk kelancaran proses belajar mengajar dikelas, agar dapat menciptakan suasana belajar yang dapat meningkatkan rasa ketertarikan dan semangat belajar siswa.
4. Bagi peneliti selanjutnya, peneliti sadar bahwa penelitian ini tidak lepas dari kekurangan, maka dari itu diharapkan untuk peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis *powtoon* untuk memberi dukungan dan semangat belajar terhadap siswa.

### DAFTAR PUSTAKA

Aziz, F. (2020). Pengembangan Cerpen Tematik Tema Menyayangi Tumbuhan Dan Hewan Menggunakan Aplikasi Powtoon Berbasis Video. *Jurnal Pendidikan Islam*, 41-50.

Dwi Pidi Pranata, Aren Frima , & Asep Sukenda Ekok. (2021). Pengembangan LKS Matematika Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Bangun Datar

Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 2287.

Elly Anjarsari, Donny Dwi Frisdiyanto, & Abdul Wahid Asadullah. (2020). Pengembangan Media Audiovisual Powtoon Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 41.

Hafizil Haq, Purwantono, Irzal, & Bulkia Rahim. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Dengan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Fabrikasi. *Jurnal Vokasi Mekanika*, 90.

Handaruni Dewanti, Anselmus J E Toenlie, & Yerry Soepriyanto. (2018). Pengembangan Media Pop-Up Book Untk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV Sdn Pakunden Kabupaten PonorogO. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 221.

Henny Zurika Lubis, & Nina Ismaya. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Akuntansi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Kelas. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 211.

Izoma Awalia, Aan S. Pamungkas, & Trian P. Alamsyah. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Matematika i Kelas IV SD. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 51.

Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar . *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, 46.

Lebyana Norma Belinda, Sofyan Iskandar, & Dede Trie Kurniawan. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Papa Tulis Interaktif di Kelas Pada Abad 21. *Jurnal Lensa Pendas*, 26.

Muhammad Ramdhan. (2021). *Metode Penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara (CMN).

Novita Puspa Dewi Prianti, & Vanda Rezanita. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran IPS Berbasis Powtoon Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Jenggog Krembung Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2.

Nurfadhila Bakhtiar Hamza, Rahman Rahim, & Iskandar. (2022). Kekerasan Verbal pada Media Sosial Fecebook ditinjau dari perspektif Penyimpangan kesantunan Berbahasa. *Jurnal Konsepsi*, 121.

- Relawati. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Powtoon Materi Aritmatika Sosial Di Kelas VII Smp Negeri 9 Muaro Jambi. *Jurnal Math-UMB.EDU*, 30-35.
- Ridha Yoni Astika, Bambang Sri Anggoro, & Siska Andriani. (2019). pengembanagan video media pembelajaran matematika dengan bantuan powtoon. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Matematika*, 87-94.
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatf. *Jurnal Alhadhara*, 84.
- Rini Dwi Muliani, & Arusman. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa. *Jurnal Riset dan pengabdian Masyarakat*, 134.
- Siti Malikhah, & Wafroturrohmah. (2022). Konsep Pendidikan Abad 21: Untuk Pengembangan Sumber Daya Manusia SMA. *JHIP (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 2613.
- Sri Devi Apriliani, & Zainal Azis. (2022). Development of Powtoon-Based Mathmetics Learning Media on Set Materials. *Jurnal Nasiona Holistic Science*, 102.
- Septriani Telaumbanua, Sadiana Lase, & Yakin Niat Telaumbanua. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis Inkuiri di Kelas VIII SMP Swasta Kristen Agois Nikolaos. *Formosa Journal of Applied Sciences (FJAS)*, 615-617.
- Sulfemi, W. B. (2018). HUBUNGAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR IPS DI SMP KABUPATEN BOGOR. *Jurnal Pendidikan dan Adminitrasi Pendidikan*, 2.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, cv.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 103.