

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWTOON UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA TEMA 6 CITA CITAKU KELAS IV
SD NEGERI 104255 PALUH SIBAJI**

Nadya Fitasya Mahfira¹, Muhammad Noer Fadlan²
^{1,2}FKIP Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan

Alamat e-mail : nadyafitasyamahfira@umnaw.ac.id, muhammadnoerfadlan@umnaw.ac.id

ABSTRACT

The objective of the research was to develop powtoon-based learning media to increase students' interest in learning on the theme 6 My Ambitions in grade IV. This research was a development research (Research and Development) using the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) development procedure consisting of 5 stages. The instrument used to collect data was a questionnaire given to several expert reviewers, namely material expert reviewers, learning media expert reviewers, learning expert reviewers, teacher response reviewers, and student learning interests. The validation score obtained from the material expert reviewer was 96%, learning media experts were 96%, learning experts were 95%, and teacher response was 95%. And students' learning interest was 90.8%. From this score, it can be said that the powtoon-based learning media on the theme of my 6 ideals that was developed is "Very Appropriate" for use in the learning process. From the results of the implementation, it is known that there was an increase in the learning interest of fourth grade elementary school students after using the developed learning media. The overall score of students' learning interest after using powtoon-based learning media on the theme 6 My Ambitions was 90.8%. At the evaluation stage, the average score obtained from all experts was 96%. From this score, it can be said that the powtoon-based learning media on the theme of my 6 ideals that was developed is "Very Appropriate" for use in the learning process

Keywords: Development, Media, Powtoon, Thematic

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *powtoon* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada tema 6 cita citaku kelas IV SD. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan prosedur pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang terdiri dari 5 tahap. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket atau kuesioner yang diberikan kepada beberapa penelaah ahli, yaitu penelaah ahli materi, penelaah ahli media pembelajaran, penelaah ahli pembelajaran, penelaah respon guru, dan minat belajar siswa. Skor validasi yang didapatkan dari penelaah Ahli materi adalah sebesar 96%, Ahli media pembelajaran sebesar 96%, Ahli pembelajaran sebesar 95%, dan Respon Guru sebesar 95%. Dan minat belajar siswa sebesar 90,8%. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis *powtoon* pada tema 6 cita citaku yang dikembangkan sudah "Sangat Layak" untuk digunakan pada proses pembelajaran. Dari hasil implementasi diketahui terjadi peningkatan pada minat belajar siswa kelas IV SD setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Skor keseluruhan minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *powtoon* pada tema 6 cita citaku, yaitu sebesar 90,8%. Pada tahap evaluasi rata-rata skor yang didapatkan dari keseluruhan ahli, yaitu sebesar 96%. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis

powtoon pada tema 6 cita citaku yang dikembangkan sudah “Sangat Layak” digunakan pada proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Media, *Powtoon*, Tematik

A. PENDAHULUAN

Pada dasarnya setiap orang pasti pernah mengalami yang namanya pendidikan. Pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menompang kehidupan di masa yang akan datang (Rangkuti & Sukmawati, 2022). Seiring dengan perkembangan zaman didunia pendidikan bahwa tidak dapat memungkiri zaman akan terus berubah sehingga terjadi banyak mengubah pola pikir yang dulu menjadi pola pikir yang modern ini. Di dalam UU No. 20 tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Maka pendidikan harus mengusahakan perubahan untuk megembangkan dan mewujudkan dari pembelajaran agar mencapai tujuan dari pendidikan.

Dalam mencapai tujuan dari pendidikan perlu adanya dukungan dalam segala aspek. Salah satu pendukungnya adalah aspek afektif, kognitif dan psikomotorik dan juga kurikulum. Pertama karakter manusia indonesia yang hendak dicapai melalui pendidikan menyangkut aspek (afektif), yaitu keimanan dan ketaqwaan, akhlak mulia, demokratis, bertanggung jawab dan mandiri. Kedua, aspek intelektual (kognitif) yaitu berilmu dan cakap kecerdasan. Ketiga, berkenaan dengan aspek (psikomotorik) yakni membangun manusia yang cakapan, kreatif, dan mandiri.

Selanjutnya kurikulum pendidikan di Indonesia sendiri mengalami banyak

perubahan. Adanya perubahan kurikulum ini adalah hasil dari analisis kurikulum yang dilakukan oleh pemangku kebijakan. Menurut (Karima Nabila Fajri, 2019) Proses Pengembangan Kurikulum bahwa kurikulum adalah suatu program yang mana program tersebut diperuntukkan untuk peserta didik. Kurikulum adalah sistem dari pendidikan yang diperuntukkan untuk peserta didik yang dimaksudkan untuk melakukan perkembangan perubahan dari pendidikan dalam pembelajaran. Saat ini kurikulum yang digunakan dalam sistem pendidikan adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu dan lebih menekankan fenomena alam, budaya, dan sosial yang dapat dirasakan langsung oleh siswa serta ada kompetensi yang diharapkan pada peserta didik yaitu kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang lebih mendalam. Pada kurikulum 2013 peserta didik dituntut untuk kreatif, memecahkan masalah dan dapat aktif serta lebih inovatif.

Dalam penerapan kurikulum 2013 didalam pembelajarannya masih terjadi banyak permasalahan yang menyulitkan guru untuk mengimplementasikan sistem pendidikan. Menurut (Kurniawati, 2022) Adapun permasalahan tersebut terbagi kedalam dua bagian, di mana ada permasalahan dalam lingkup makro dan permasalahan dalam lingkup mikro. Permasalahan pendidikan dalam lingkup makro, yaitu kurikulum yang membingungkan dan terlalu kompleks, pendidikan yang kurang merata, masalah penempatan guru, rendahnya kualitas guru dengan biaya pendidikan yang mahal. Dalam lingkup mikro yaitu metode pembelajaran yang monoton, sarana dan prasarana yang kurang memadai, dan rendahnya prestasi siswa.

Dari permasalahan yang terjadi di dalam pembelajaran adalah

permasalahan dalam mikro karena guru kurang bisa membuat pembelajaran yang menarik dan masih terfokus pada buku cetak. Terkait sarana dan prasarana, hal itu terkait media pembelajaran yang kurang sesuai dengan perkembangan zaman dan bisa berbentuk digital. Guru bisa mengembangkan media pembelajaran di tengah majunya perkembangan zaman.

Pengembangan media ini dilakukan karena semakin majunya era digital pada masa sekarang. Agar pendidikan tak lepas dengan adanya perkembangan zaman, maka dari itu dibuatlah media video animasi, video animasi pembelajaran ini diisi oleh materi-materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan juga lucu, cocok untuk anak sekolah dasar. Menurut (Nirfayanti & Nurbaeti, 2019) Media pembelajaran harus selalu di upgrade sesuai dengan adanya perkembangan zaman dan juga teknologi untuk kebutuhan dunia pendidikan. Media yang dapat siswa rasakan baik suara dan gambar secara bersamaan yaitu berupa video. Media ini untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajarannya. Selain itu, platform pembelajaran online telah memungkinkan siswa untuk mengakses sumber belajar secara fleksibel, termasuk video pembelajaran, modul interaktif, dan forum diskusi yang memfasilitasi kolaborasi dan berbagi pengetahuan antar siswa.

Namun yang terjadi di sekolah SD Negeri 104255 Paluh Sibaji pada saat proses belajar mengajar guru mengalami problematika kurang tepat dalam pemilihan media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. Hal itu yang menunjukkan belum diterapkannya media pembelajaran berbasis digital. Hanya berfokus pada buku cetak.

Permasalahan yang terjadi belum diterapkannya model pembelajaran PjBL (Project Based Learning). Siswa menjadi tidak mandiri dan model pembelajaran berbasis proyek masih jarang digunakan. Maka dari itu akan menyebabkan rendahnya minat belajar pada proses

pembelajaran. Yang menunjukkan bahwa kurangnya minat belajar siswa dapat membuat siswa bosan saat proses pembelajaran.

Selain itu standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang belum tercapai. KKM ini mengacu pada standar kompetensi lulusan. KKM juga menjadi acuan untuk menentukan apakah seorang siswa telah mencapai standar kompetensi yang ditetapkan oleh kurikulum pendidikan. Untuk mengatasi permasalahan yang sudah dijelaskan maka pengembangan media video animasi berbasis Powtoon ini menjadi salah satu bentuk pengembangan media pembelajaran yang dapat memudahkan guru dan siswa mencapai tujuan pembelajaran sehingga dianggap penting karena sistem pembelajaran yang semakin menarik dan berbasis digital dan menuntut guru untuk lebih kreatif dalam memodifikasi media pembelajaran. Dengan menggunakan media yang unik dan menyenangkan maka diharapkan siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran dan merasakan hal yang baru. Menurut (Munir, 2015) Salah satu kelebihan dari video yakni dapat memperkaya penyajian atau penjelasan secara efektif dan efisien. Guru dapat menggunakan beberapa aplikasi yang dapat disajikan dalam bentuk video, diantaranya yaitu video scribe, Powtoon, animaker, dan sebagainya.

Powtoon merupakan aplikasi berbasis web yang disediakan bagi pengguna untuk membuat video animasi dengan memanipulasi benda, gambar impor, menyediakan musik dan pengguna dapat menambahkan suara. Powtoon adalah salah satu solusi untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan berbasis digital.

Media video animasi dengan berbasis Powtoon ini merupakan suatu inovasi media pembelajaran baru yang menarik dan cukup mudah untuk digunakan. Menurut (Graham, 2015), "Media video animasi Powtoon yaitu suatu presentasi berupa animasi bergerak yang dilengkapi dengan suara latar dan transisi yang membuat materi

pelajaran menjadi bagus dan menarik bagi siswa sehingga peserta didik lebih mudah untuk memahaminya”.

Pemanfaatan media Powtoon untuk pembelajaran yaitu penyajian materi dapat diperjelas dengan adanya fitur animasi yang kreatif dan inovatif, dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Dengan adanya media Powtoon dapat berdampak positif bagi guru untuk memberikan batasan ruang supaya materi jelas dan tersusun rapi, materi yang luas dapat dijabarkan lebih rinci menggunakan Powtoon.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti ingin melakukan penelitian untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan memilih media pembelajaran dalam video animasi melalui berbasis Powtoon dikarenakan peneliti merasa bahwa media pembelajaran ini memiliki banyak kelebihan dan manfaat yang sangat tepat untuk siswa kelas IV SD. Sehingga berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan tersebut, peneliti tertarik untuk mengambil judul skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Tema 6 Cita Citaku Kelas IV SD Negeri 104255 Paluh Sibaji”.

B. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Pada metode penelitian dan pengembangan terdapat beberapa jenis model. Model yang digunakan adalah pengembangan model ADDIE. Model pengembangan yang dipilih dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ini dikembangkan oleh sugiyono 2015. Model ADDIE adalah model pengembangan yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran Sukmadinata (2008). Model pengembangan ADDIE terdiri atas 5 tahap tetapi dibatasi yaitu: *Analyze, Design, Development* (Sugiyono, 2015:200)

Subjek Penelitian

Dalam Subjek pada penelitian ini adalah Validator Ahli Materi yaitu Dosen UMN AI Wasliyah, Ahli Media Dosen UMN AI Wasliyah dan Ahli pembelajaran yaitu Guru SD Negeri 104255 Paluh Sibaji. Untuk mengetahui respon guru terhadap keefektifan video pembelajaran berbasis Powtoon yang dikembangkan untuk siswa dan guru.

Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah media animasi berbasis Powtoon pada Tema 6 Cita Citaku Kelas IV SD Negeri 104255 Paluh Sibaji yang terdiri dari 25 siswa.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data Teknik analisis data merupakan proses pengolahan data hasil penelitian berupa informasi yang sudah dikumpulkan. Untuk menganalisis data-data yang telah dikumpulkan dari angket dapat dikelompokkan menjadi 2 jenis data. Analisis data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan ahli media dan ahli materi digunakan oleh peneliti untuk melakukan revisi terhadap pengembangan media yang dibuat. Analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil data yang sudah dikumpulkan dari evaluasi para ahli dengan cara melakukan penyebaran angket menggunakan pengukuran skala likert lalu akan dihitung. Kemudian skala likert digunakan untuk mengetahui penilaian validator apakah media pembelajaran Powtoon layak digunakan. rumus agar mengetahui skor kelayakan pada media. Kemudian skala likert digunakan untuk mengetahui penilaian validator apakah media pembelajaran Powtoon layak digunakan.

Tabel 1 Skala Likert

Pernyataan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Sumber: Arifin (2010:137)

Perhitungan nilai rata-rata memiliki rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Purwanto, 2013: 103)

Keterangan :

- P = nilai persen yang dicari atau diharapkan
 - F = skor yang diperoleh
 - N = skor maksimal 100%= skor tertinggi
- Hasil persentase dan kelayakan1. kemudian dikategorikan dengan kriteria di2. bawah ini

Tabel 2 Kriteria Penilaian Kelayakan Produk

Persentase	Kriteria
80% < skor ≤ 100%	Sangat layak
60% < skor ≤ 80%	Layak
40% < skor ≤ 60%	Cukup layak
20% < skor ≤ 40%	Kurang layak
0% < skor ≤ 20%	Tidak layak

Sumber: Hera, dkk., (2014:225)

Berdasarkan kriteria diatas, media pembelajaran dinyatakan valid jika memenuhi kriteria skor 60%-80% yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli materi, ahli media, dan respon guru. Media pembelajaran yang dibuat harus memenuhi kriteria valid. Oleh karena itu, dilakukan revisi apabila masih belum memenuhi kriteria.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Bab ini menjelaskan proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran Aplikasi Powtoon pada pembelajaran tematik Cita Citaku kelas IV SD. Berdasarkan pada tahap-tahap pengembangan yang dijelaskan pada BAB III, bahwa peneliti menggunakan model ADDIE, tetapi disini hanya

menggunakan 5 tahap saja yaitu : tahap analysis (analisis), tahap design (desain), tahap development (pengembangan), tahap implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi). Adapun hasil dari setiap tahap pengembangan media pemnbelajaran tersebut dapat diuraikan berikut ini :

Hasil Tahap Analyze (Analisis)

- a. Analisis pendidik (guru)
- b. Analisis kebutuhan peserta didik
- c. Analisis perangkat pembelajaran
- d. Analisis kurikulum

Hasil Tahap Design (desain)

1. Mengumpulkan sumber belajar
2. Menyusun garis besar isi media
3. Menyusun peta materi
4. Penyusunan Naskah

Hasil Tahap Pengembangan (Development)

1. Validasi Ahli Media

- a. Validasi ahli media Tema 6 Subtema

1

Pada validasi media dilakukan oleh ahli media yaitu Ibu Wira Apriani, M.Kom. Hasil penilaian dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 3 Hasil Penilaian Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Pewarnaan (Colour)	-Kombinasi warna media menarik					✓
		-Warna tidak mengganggu materi					✓
2	Pemakaian Kata Atau Bahasa (Teks Layout)	-Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
		-Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD					✓
		-Bahasa yang					✓

		digunakan konsisten						
3	Grafis (Graphics)	-Ukuran font pada media jelas						✓
		-Desain tampilan original						✓
		-Penyajian mudah dipahami dan materi pada media jelas						✓
		-Tampilan media yang menarik						✓
4	Desain (Interface)	-Media dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran						✓
		-Media kuat dan tidak mudah rusak						✓
		-Media mudah dan aman untuk digunakan						✓
Jumlah total maksimum		60						
Jumlah total skor yang diperoleh		58						
Presentase		96%						
Tingkat presentase		80-100%						
Kriteria		Sangat Layak						

Tabel 3 diatas merupakan hasil penilaian aspek media oleh ahli media terhadap video animasi berbasis *Powtoon* pada validasi ini peneliti memperoleh nilai sebesar 96% dengan kategori sangat layak. Namun setelah memeriksa video animasi berbasis *Powtoon* yang dikembangkan oleh validator memberikan komentar dan juga saran. Setelah itu komentar dan saran tersebut antara lain yaitu untuk penambahan suara minimal pada judul judul besar dan memasukan logo kampus didalam setiap video yang ditayangkan tersebut.

2. Validasi Ahli Materi

a. Validasi Ahli Materi Tema 6 Subtema 1

Pada validasi materi ini yang dilakukan oleh ahli materi yaitu Bapak Rahmat Kartolo,S.Pd,M.Pd.,PH.D. Ahli materi ini memberikan penilaian terhadap aspek isi maupun materi. Hasil penilaian

aspek isi maupun materi dapat dilihat paada tabel berikut ini:

**Tabel .4 Hasil
Penilaian Angket Validasi Ahli Materi**

NO	Aspek Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar (KD) dan tujuan pembelajaran					✓
2	Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator yang akan di capai				✓	
3	Kelengkapan materi dalam penyajian materi					✓
4	Kejelasan dan tujuan pembelajaran					✓
5	Kemaknaan dalam materi pembelajaran					✓
6	Pemberian minat untuk siswa				✓	
7	Urutan materi dalam pembelajaran					✓
8	Kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar					✓
9	Kemaknaan dalam materi pembelajaran					✓
10	Kebutuhan materi dengan cerita yang akan disajikan					✓
	Jumlah total maksimum	50				
	Jumlah total skor yang diperoleh	48				
	Presentase	96%				

	Tingkat presentase	80-100%
	Kriteria	Sangat Layak

Tabel 4 diatas ialah hasil dari penilaian aspek isi maupun materi pada video animasi berbasis *Powtoon* pada validasi. Peneliti memperoleh nilai presentasi yang dapat dikategorikan dengan sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa video animasi berbasis *Powtoon* yang dikembangkan sudah sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

3. Validasi Ahli Pembelajaran

a. Validasi Ahli Pembelajaran Tema 6 Cita Citaku

Pada validasi materi ini yang dilakukan oleh ahli materi yaitu Ibu Linda Erlida, S.Pd. Ditahap ini peneliti memaparkan secara singkat mengenai video animasi berbasis *Powtoon* yang telah dikembangkan dan sudah menjelaskan bagaimana cara mengisi angket validasi tersebut. Hasil penilaian aspek isi maupun materi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel .5 Hasil Penilaian Angket Validasi Ahli Pembelajaran

NO	Aspek Penilaian	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
			1	2	3	4	5
1	Aspek Isi	-Media dapat digunakan untuk pembelajaran perorangan dan kelompok					
		- Penggunaa an judul menarik dan membuat peserta didik termotivasi					✓
2		-Media relevan					✓

Kurikulum (<i>Curriculum</i>)	dengan materi yang harus dipelajari siswa					
	-Media sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku					✓
	-Tujuan dan manfaat disampaikan dengan jelas					✓
	-Isi materi memiliki konsep yang benar dan tepat					✓
3	- Isi materi sesuai dengan Kompetensi Inti (KI)					✓
	-Isi materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD)					✓
	-Media mudah dioperasikan/digunakan					✓
	-Pengguna tidak bosan menggunakan media					✓
	-Materi meliputi ilustrasi dan contoh soal					✓
	-Dalam latihan soal media mendorong siswa berusaha memperoleh jawaban yang benar					✓

Total skor maksimal	60
Jumlah total skor yang diperoleh	57
Presentase	95%
Tingkat Presentase	80-100%
Kriteria	Sangat Layak

Pada tabel 5 diatas ialah hasil penilaian validasi ahli pembelajaran terhadap video animasi berbasis *Powtoon*. Peneliti memperoleh nilai presentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Jadi dapat disimpulkan bahwa video animasi berbasis *Powtoon* yang telah dikembangkan sudah sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

4. Penilaian Respon Guru

Pada validasi materi ini yang dilakukan oleh guru wali kelas yaitu Ibu Linda Erlida, S.Pd. Ditahap ini peneliti memaparkan secara singkat mengenai video animasi berbasis *Powtoon* yang telah dikembangkan dan sudah menjelaskan bagaimana cara mengisi angket penilaian tersebut. Hasil penilaian aspek isi maupun materi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 6 Hasil Penilaian Angket Respon Guru

N O	Aspek Penilaian	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
			1	2	3	4	5
1	Pembelajaran	-Media dapat digunakan untuk pembelajaran perorangan dan kelompok					
		- Penggunaan judul menarik dan membuat peserta didik termotivasi					✓
2		-Media relevan dengan					✓

Kurikulum (<i>Curriculum</i>)	materi yang harus dipelajari siswa						
	-Media sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku						✓
	-Tujuan dan manfaat disampaikan dengan jelas						✓
	-Isi materi memiliki konsep yang benar dan tepat						✓
	- Isi materi sesuai dengan Kompetensi Inti (KI)						✓
3	Isi Materi (<i>Content of Matter</i>)	-Isi materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD)					✓
		-Media mudah dioperasikan /digunakan					✓
		-Pengguna tidak bosan menggunakan media					✓
		-Materi meliputi ilustrasi dan contoh soal					
	-Dalam latihan soal media mendorong siswa berusaha memperoleh jawaban yang benar						✓
Total skor maksimal		60					
Jumlah total skor yang diperoleh		57					
Presentase		95%					
Tingkat Presentase		80-100%					
Kriteria		Sangat Layak					

Pada tabel 4.5 diatas ialah hasil penilaian respon guru terhadap video animasi berbasis *Powtoon*. Peneliti memperoleh nilai presentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Jadi dapat disimpulkan bahwa video animasi berbasis *Powtoon* yang telah dikembangkan sudah sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran

Hasil Tahap Implementasi (Implementation)

Pada tahap implementasi ini, video animasi berbasis *Powtoon* yang telah dikembangkan lalu akan diimplementasikan dalam proses pembelajaran dikelas yaitu kelas IV dengan jumlah 20 peserta didik. Sebelum mengimplementasikan video animasi berbasis *Powtoon* kekelas IV , peneliti melakukan uji coba melalui hasil minat belajar siswa terlebih dahulu. Hasil tes minat belajar siswa pada tabel dibawah ini :

Tabel7 Hasil Tes Angket Minat Belajar Siswa

No Item Angket	Peserta Didik																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2.	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5
3.	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4
4.	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4
5.	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	3	4	5	3	4
6.	5	5	4	3	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5
7.	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	3	4	5	5
8.	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	3	4	5	5
9.	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4
10.	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	3	4	3
Jumlah	47	48	46	47	47	43	46	47	45	47	46	47	46	50	43	44	42	41	43	43
Total skor	47+48+46+47+47+43+46+47+45+47+46+47+46+50+43+44+42+41+43+43																			
Presentase Kelayakan	$\frac{908}{1.000} \times 100\%$ = 90,8 %																			
Kategori	Sangat Layak																			

Berdasarkan tabel di atas, dari Minat Belajar terhadap media animasi berbasis *Powtoon* memperoleh persentase keefektifan 77,3 % dari 10 butir instrumen angket yang disebar kepada 20 peserta didik. Dengan hasil persentase untuk mencapai kategori "Layak".

Hasil Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap paling akhir dari langkah-langkah pengembangan model ADDIE ialah tahap evaluasi. *Tahap* evaluasi adalah tahap yang akan menyempurnakan produk yang ingin dikembangkan. Pada tahap evaluasi ini mempunyai dua tahapan yaitu tahap formatif dan sumatif. Evaluasi formatif adalah tahapan untuk mengumpulkan data disetiap tahapan sedangkan tahapan sumatif adalah penyempurnaan diakhir tahapan. Pada penelitian ini menggunakan evaluasi formatif sesuai dengan model ADDIE. Tahap evaluasi formatif yang digunakan untuk melihat kualitas video animasi berbasis *Powtoon* pada aspek kelayakan dan keefektifan.

1. Aspek kelayakan

Aspek kelayakan video animasi berbasis *Powtoon* dapat dilihat dari hasil validasi oleh para ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran.

a. Ahli media

Rekapitulasi hasil dari validasi video animasi berbasis *Powtoon* oleh ahli media mendapatkan total nilai 58, dan bila dipresentasikan memperoleh 96% sehingga termasuk kategori sangat layak sebagai perangkat pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi tersebut maka kualitas video animasi berbasis *Powtoon* ini dari segi materi dinyatakan layak.

b. Ahli materi

Rekapitulasi hasil dari validasi video animasi berbasis *Powtoon* oleh ahli materi mendapat total senilai 58, namun bila dipresentasikan memperoleh 96% sehingga termasuk kategori sangat layak sebagai perangkat pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi tersebut maka kualitas video animasi berbasis *Powtoon* ini dari segi materi dinyatakan layak.

c. Ahli pembelajaran

Rekapitulasi hasil dari validasi video animasi berbasis *Powtoon*

oleh ahli media mendapatkan total nilai 57 dan bila dipresentasikan memperoleh 95% sehingga termasuk kategori sangat layak sebagai perangkat pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi tersebut maka kualitas video animasi berbasis *Powtoon* ini dari segi materi dinyatakan layak.

2. Aspek keefektifan

Berdasarkan hasil tes minat belajar siswa yang telah diberikan kepada siswa kelas IV SD Negeri 104255 Paluh Sibaji dari minat belajar terhadap media animasi berbasis *Powtoon* memperoleh persentase keefektifan 77,3 % dari 10 butir instrumen angket yang disebar kepada 20 peserta didik. Dengan hasil persentase untuk mencapai kategori layak.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang dihasilkan adalah video animasi berbasis *Powtoon* pada pembelajaran tematik tema 6 Cita citaku.
2. Pengembangan video animasi berbasis *Powtoon* pada tema 6 Cita citaku menggunakan model pengembangan ADDIE.
3. Kualitas video animasi berbasis *Powtoon* berdasarkan aspek kelayakan dan keefektifan adalah sebagai berikut :
 - a. Kualitas video animasi berbasis *Powtoon* pada aspek kelayakan dilihat berdasarkan ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Hasil validasi dari ahli media memperoleh presentase rata-rata sebesar 96%, , ahli materi memperoleh presentase rata-rata sebesar 96% , dan untuk ahli pembelajaran memperoleh presentase rata-rata sebesar 95% dan dinyatakan layak. Berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut, maka video animasi

berbasis *Powtoon* dinyatakan layak.

- b. Kualitas video animasi berbasis *Powtoon*, hasil tes minat belajar siswa yang telah diberikan kepada siswa kelas IV SD Negeri 104255 Paluh Sibaji dari minat belajar terhadap media animasi berbasis *Powtoon* memperoleh persentase keefektifan 77,3 % dari 10 butir instrumen angket yang disebar kepada 20 peserta didik. Dengan hasil persentase untuk mencapai kategori layak.

DAFTAR PUSTAKA

- Achru, A. (2019). Pengembangan minat belajar dalam pembelajaran. *Jurnal idarah*, 3(2), 205-215.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal pendidikan akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72-80.
- Ahmad Ridlo S, Anggraeni Al M , Rosdiayul K , Veny A , Zhyahira Mourischa
- F.A (2023) Model Dan Media Interaktif Serta Pola Asuh Orang Tua Terhadap Pembelajaran.Semarang, Jawa Tengah 50227: Cahya Ghani Recovery
- Amanda, R., & Darwis, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Penelitian* , 4 (5), 983-990.
- Anggita, Z. (2020). Penggunaan *powtoon* sebagai solusi media pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Jurnal Konfiks*, 7(2), 44-

- 52.
- Ansari, I. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tema Hidup Bersih Dan Sehat Kelas II SDIT Syifaurrahmah Kecamatan Patumbak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu*, 4(2), 273-289.
- Fadlan, MN, Landong, A., Anshor, AS, & Dahnial, I. (2023). Sosialisasi dan pelatihan pemanfaatan media digital dan aplikasi digital untuk personal branding guru dalam tantangan Generasi Z Era Society 5.0 di Desa Tembung Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Untuk Masyarakat Indonesia* , 1 (2), 65-70.
- Fatmawati E., Yalida A., Wahab A. (2012) Pembelajaran Tematik : Jalan Kompleks Pelajar Tijue Desa Baroh Kec. Pidie Kabupaten Pidie Provinsi Aceh
- Faujiah, N., Septiani, S. N., & Putri, T. (2022). Kelebihan dan kekurangan jenis- jenis media. *JUTKEL: Jurnal Telekomunikasi, Kendali Dan Listrik*, 3(2), 81-87.
- Gajah, T. A., & Dwi, D. F. (2023). Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Marendal 104211 Kec. Medan Amplas. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 1541-1551.