

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI POWTOON BERBASIS PROBLEM BASED
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA MATA PELAJARAN
PPKn MATERI MUSYAWARAH DI KELAS IV SD**

Rika Eliza Matondang¹, Nila Lestari²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

Alamat e-mail : rikaelizamatondang@umnaw.ac.id, nilalestari@umnaw.ac.id

ABSTRACT

Education is a conscious and systematic effort to prepare students to face future challenges, especially in the rapidly evolving era of globalization. Based on interviews in Grade IV at SD Negeri 101879 Kanan 2, Desa Buntu Bedimbar, several issues were identified during the Civics Education (PPKn) lessons. One problem was the teacher's infrequent use of media in the learning process. The use of educational media, especially audiovisual tools like animation applications such as Powtoon, Canva, and Articulate Storyline 3, was not yet optimal. This led to student boredom and disengagement during lessons. In response to this issue, the researcher sought to develop Powtoon Animation Media based on Problem-Based Learning (PBL) for Civics Education lessons focused on deliberation material in Grade IV elementary school. The objective of this research was to evaluate student responses, the validity, practicality, and effectiveness of the developed media in increasing student engagement during Civics Education lessons on deliberation material. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE development model. Overall, the results of the media validation received a score of 90%, and the material validation scored 83%, both indicating that the media was highly feasible and valid. The teacher's response to the developed media scored 85%, indicating it was highly suitable and valid. The student response achieved a score of 82%, also indicating high feasibility. Additionally, the student engagement questionnaire showed a score of 81%, categorized as excellent. Based on these results, the Powtoon Animation Media based on Problem-Based Learning to enhance student engagement in Civics Education lessons on deliberation material in Grade IV elementary school is considered highly feasible and valid.

Keywords: Education, Powtoon, Student Engagement.

ABSTRAK

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis yang penyelenggaraannya dapat menyiapkan peserta didik untuk mampu menghadapi tantangan di kehidupan yang akan datang seperti pada era globalisasi yang terus berkembang. Berdasarkan hasil wawancara dikelas IV SD NEGERI 101879 KANAN 2 DESA BUNTU BEDIMBAR ditemukan permasalahan pada saat proses pembelajaran PPKn berlangsung. Permasalahan yang ditemukan diantaranya, Guru jarang menggunakan media dalam proses pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran guru masih belum optimal, apalagi media audio visual seperti media animasi yang berbentuk aplikasi contohnya powtoon, canva, dan articulate storyline 3. Hal ini menimbulkan rasa jenuh dan mudah bosan pada siswa saat belajar. Berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik mengembangkan media Media Animasi Powtoon Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Musyawarah Di Kelas IV SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa, kevalidan, kepraktisan, keefektifan terhadap produk pengembangan media animasi powtoon berbasis problem based learning untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata Pelajaran PPKn materi musyawarah di kelas IV SD. Metode penelitian ini menggunakan reasearch and development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Hasil keseluruhan yang diperoleh dari hasil validasi media memperoleh nilai sebesar 90% dan

validasi materi memperoleh nilai sebesar 83% dengan kriteria sangat layak atau sangat valid. Hasil respon guru terhadap media yang dikembangkan memperoleh nilai sebesar 85% dan dinyatakan sangat layak atau sangat valid. Hasil respon siswa yaitu memperoleh nilai sebesar 82% dengan kriteria sangat layak. Hasil dari angket keaktifan siswa yaitu memperoleh nilai sebesar 81% dengan kriteria sangat baik. Dari skor tersebut media animasi powtoon berbasis problem based learning untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata Pelajaran PPKn materi musyawarah di kelas IV SD dinyatakan sangat layak dan valid

Kata Kunci: Pendidikan; Powtoon; Keaktifan.

A. Pendahuluan

Dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya Pasal 1 ayat (1) dan (2) yaitu ditegaskan bahwa 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. Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai usaha pemberian informasi dan pembentukan keterampilan saja, namun diperluas sehingga mencakup usaha untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan dan kemampuan individu sehingga tercapai pola hidup pribadi dan sosial yang memuaskan, Pendidikan bukan semata-mata sebagai sarana untuk persiapan kehidupan yang akan datang, tetapi untuk kehidupan anak sekarang yang sedang mengalami perkembangan menuju tingkat kedewasaannya (Rahman et al., 2022). Artinya Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis yang penyelenggaraannya dapat menyiapkan peserta didik untuk mampu menghadapi tantangan di kehidupan yang akan datang seperti pada era globalisasi yang terus berkembang, dan Pendidikan juga selalu mengalami perubahan di dalam sistem pembelajaran.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dengan suatu tujuan, maksudnya tujuan belajar pada siswa adalah mencapai suatu perkembangan optimal, yang meliputi aspek kognitif atau disebut

dengan pemahaman, afektif yaitu nilai sikap, dan psikomotorik yaitu keterampilan (Kustandi, 2020). Pembelajaran akan dapat berjalan baik dengan adanya panduan kurikulum, dimana kurikulum berfungsi sebagai landasan yang memberikan arah dan tujuan dalam pembelajaran, seperti kurikulum pada masa kini yaitu kurikulum Merdeka belajar.

Kurikulum Merdeka belajar menunjang tersebar luasnya Pendidikan di Indonesia secara merata dengan kebijakan afirmasi yang dibuat oleh pemerintah di Indonesia secara merata dengan kebijakan yang dibuat oleh pemerintah terhadap peserta didik yang berada di daerah tertinggal, terdepan, dan terluar (3T). Kurikulum Merdeka belajar juga tidak mematokkan kemampuan dan pengetahuan siswa hanya dari nilai saja tetapi juga melihat bagaimana kesantunan dan keterampilan siswa dalam bidang ilmu tertentu. Dalam konsep kurikulum Merdeka belajar guru dan siswa secara bersama-sama akan menciptakan konsep pembelajaran yang lebih aktif dan produktif bagi guru maupun peserta didik (Manalu, 2022). Tentu saja dalam kurikulum merdeka model pembelajaran berperan aktif dalam Pendidikan terutama pada saat proses pembelajaran, yaitu dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa, selain itu model juga menekankan pada proses bagaimana peserta didik dapat menyelesaikan suatu masalah yang ada, salah satu model yang sesuai untuk digunakan yaitu model problem based learning.

Model pembelajaran problem based learning merupakan model pembelajaran

yang menyajikan masalah sehingga merangsang peserta didik untuk belajar. Di dalam kelas peserta didik bekerjasama membentuk tim secara berkelompok untuk memecahkan masalah serta mencari solusi dari permasalahan dunia nyata (real word). Pada model ini peserta didik dapat mengaitkan masalah yang ada pada kehidupan sehari-hari contohnya kegiatan yang ada di sekolah seperti kegiatan musyawarah tentang pemilihan ketua kelas, jika terjadi perbedaan pendapat antara siswa maka harus dicari solusi sesuai masalah yang ada.

Pembelajaran PPKn dirancang berbasis aktivitas terkait dengan sejumlah tema yang diharapkan agar dapat mendorong siswa menjadi warga negara yang bertanggung jawab melalui kepeduliannya terhadap permasalahan dan tantangan yang dihadapi bangsa, negara dan masyarakat sekitar sampai peradaban dunia. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dimaksudkan sebagai upaya membentuk siswa menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air (Suharni, 2021). Tetapi pada kenyataannya peserta didik kurang berminat dalam pembelajaran PPKn dengan alasan siswa menganggap mata Pelajaran tersebut tidak berpengaruh pada kehidupan sehari-hari, dan Sebagian siswa kurang memahami bagaimana penerapan Pancasila di dalam kehidupan sehari-hari, seperti contoh adanya kegiatan musyawarah yang berkaitan dengan sila ke-4 yaitu kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan, maka dari itu pembelajaran PPKn harus lebih dioptimalkan agar peserta didik minat dalam pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan agar berhasilnya sebuah pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan, seorang guru juga harus dituntut untuk lebih kreatif dalam membuat sebuah media yang dapat memberikan dampak positif kepada siswa agar siswa lebih

tertarik untuk belajar dan tidak mudah bosan saat proses pembelajaran maka dari itu guru harus menciptakan media dalam pembelajaran.

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu (Wulandari et al., 2023).

Dari penjabaran di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media dalam pembelajaran adalah sebuah perantara dalam menyampaikan materi agar siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru juga dapat menyampaikan pesan yang baik bagi siswa, juga dapat memberikan rasa ketertarikan pada siswa sehingga siswa tidak merasa jenuh atau bosan saat belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dikelas IV SD Negeri 101879 Kanan 2 Desa Buntu Bedimbar ditemukan permasalahan pada saat proses pembelajaran PPKn berlangsung. Permasalahan yang ditemukan diantaranya, Guru jarang menggunakan media dalam proses pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran guru masih belum optimal, apalagi media audio visual seperti media animasi yang berbentuk aplikasi contohnya powtoon, canva, dan articulate storyline 3, dan siswa kurang memahami isi bacaan atau materi

sehingga siswa cenderung menganggap mata Pelajaran PPKn tidak berpengaruh pada kehidupan sehari-hari kemudian siswa juga kurang memahami bagaimana penerapan Pancasila di

dalam kehidupan sehari-hari, Guru hanya menggunakan buku paket saja dalam menyampaikan materi pembelajaran, Siswa kurang konsentrasi dalam pembelajaran PPKn, Siswa merasa jenuh dan mudah bosan saat belajar, dikarenakan pada saat guru menyampaikan materi hanya dengan sumber belajar yaitu buku paket saja sehingga siswa merasa pembelajaran monoton dan kurang menarik. Hal ini juga dinyatakan oleh guru kelas IV, bahwa guru kelas IV jarang menggunakan media dalam menyampaikan materi pembelajaran PPKn sehingga siswa kurang konsentrasi dan mudah merasa bosan saat belajar. Padahal dengan menggunakan media pembelajaran dapat memberikan dampak yang positif dan pengaruh yang baik terhadap siswa, sehingga siswa dapat mudah memahami materi dan dapat membuat siswa menjadi konsentrasi saat belajar juga mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi saat berlangsungnya proses pembelajaran.

Media yang sesuai dengan materi pembelajaran, diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa saat proses pembelajaran PPKn berlangsung. Mungkin dengan adanya media animasi powtoon dapat memudahkan siswa dalam memahami materi musyawarah. Powtoon adalah aplikasi web berbasis IT yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran, ada fitur keren seperti fitur untuk membuat presentasi animasi atau video yang mudah digunakan dan menarik. Melalui Powtoon guru harus difasilitasi dalam hal ini membuat subjek terlihat menarik dan kreatif (Apriliani et al., 2021).

Berdasarkan permasalahan pengembangan media ajar yang tepat untuk permasalahan di atas, guru dapat mengembangkan media animasi powtoon untuk membantu siswa memahami materi musyawarah yang disampaikan oleh guru dan dapat meningkatkan cara berfikir siswa sehingga dapat memberikan rasa percaya diri kepada siswa di depan kelas dalam mengulang materi yang sudah dijelaskan oleh guru pada saat pembelajaran berlangsung.

B. Metode Penelitian

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini adalah Research and Development (R&D). Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan atau yang dikenal dengan Research and Development (R&D) ini berorientasi pada produk bidang Pendidikan. Adapun kegunaannya adalah untuk membantu guru agar lebih efisien dan efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penelitian dan pengembangan atau Research and Development merupakan penelitian yang menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji produk tersebut.

Menurut pengembangan atau Research and Development (R&D) yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan Model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan suatu model yang bisa digunakan untuk mengembangkan media, bahan ajar, model pembelajaran, maupun strategi pembelajaran. Mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan model ADDIE dapat menjadikan media pembelajaran yang praktis sehingga dapat mempermudah peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, karena model pengembangan ADDIE merupakan suatu kerangka yang digunakan untuk mengembangkan produk penelitian (Nurmalasari et al., 2022). Adapun model ADDIE terdapat lima tahapan yaitu: 1) Analysis (Analisis), (2) Design (Perancangan), (3) Development (Pengembangan), (4) Implementation (Implementasi), dan (5) Evaluation (Evaluasi). Maka dari itu dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan Media animasi powtoon berbasis problem based learning pada mata Pelajaran PPKn di kelas IV SD.

Subjek dalam penelitian adalah siswa kelas IV SD NEGERI 101879 KANAN II DESA BUNTU BEDIMBAR dan ahli pembelajaran yaitu Guru kelas IV

untuk mengetahui respon guru terkait media yang dikembangkan, dan para validator yaitu ahli materi dan ahli media pembelajaran yaitu dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan. Objek dalam penelitian ini yaitu Pengembangan Media Animasi Powtoon Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Musyawarah Di Kelas IV SD.

Model yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis powtoon melalui model pembelajaran problem based learning ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Menurut Hidayat dan Nizar, (2021) ADDIE

merupakan singkatan dari Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Konsep model ADDIE ini menerapkan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran, yakni konsep mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran. Oleh sebab itu ADDIE diterapkan dalam Pendidikan dan berbagai produk lainnya seperti dalam pencarian pekerja baru untuk sebuah perusahaan, strategi, dan metode pembelajaran, atau bahan ajar. Disini peneliti menggunakan 5 Tahapan pada Pengembangan Media Animasi Powtoon Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Musyawarah Di Kelas IV SD.

Instrumen penelitian digunakan untuk menilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan, oleh karena itu disusunlah instrument dan teknik pengumpulan data. Menurut Sugiyono (2020) instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Uji instrument penelitian meliputi uji validitas dan realibilitas. Dalam penelitian ini instrument yang digunakan yaitu: Observasi, Wawancara, Angket Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti pada penelitian ini berupa observasi, angket dan dokumentasi. Dalam penelitian ini analisis data yang

digunakan dapat diperoleh dari ketentuan yang sesuai yaitu meliputi analisis kevalidan, analisis kepraktisan, analisis keefektifan agar dapat mengetahui kelayakan media yang dikembangkan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran animasi *powtoon* yang terdapat pada mata Pelajaran PPKn pada materi musyawarah di kelas IV SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan, kelayakan, kepraktisan, keefektifan dan implementasi media pembelajaran animasi *powtoon* berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan keaktifan siswa pada materi musyawarah di kelas IV SD.

Media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi oleh validator telaah materi, validator telaah media, dan hasil uji coba oleh guru. Media pembelajaran animasi *powtoon* pada materi musyawarah dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa dan dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Pada tahap pengembangan ini peneliti melakukan penyempurnaan terhadap media pembelajaran video animasi *powtoon*. Proses ini dilakukan dengan cara merevisi media pembelajaran video animasi *powtoon*, maka dari itu sebelum

melakukan revisi media pembelajaran akan terlebih dahulu dinilai oleh telaah media, telaah materi sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih baik.

A. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menguji validitas dari segi materi yang terdapat dalam media pembelajaran animasi *powtoon* pada materi musyawarah. Ahli materi diharapkan mampu memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti. Materi divalidasi dengan cara mengisi lembar angket penilaian dan memberikan

tanggapan sebagai dasar untuk revisi produk. Validasi materi ini dilakukan oleh bapak M. Faisal Husna, S.Sos., S.Pd., M.H selaku dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan. Validasi ini dilakukan satu kali tahapan, dilakukan pada 17 juli 2024. Lembar validasi materi ini berupa angket yang berisi 12 pernyataan yang dibagi menjadi 3 aspek yaitu, kelayakan isi penyajian, penyajian, dan kebahasaan. Berdasarkan validasi materi, maka peneliti memperoleh hasil sebagai berikut:

$$\text{Hasil Validasi} = \frac{40}{48} \times 100\% = 83\%$$

Dapat dilihat pada tabel hasil validasi di atas, diketahui bahwa kualitas materi yang digunakan oleh peneliti mendapatkan persentase sebesar 83%. Dengan kriteria layak digunakan tanpa revisi.

B. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan dengan cara menguji kevalidan sari segi kegrafikan yang terdapat dalam media pembelajaran animasi *powtoon* pada materi musywarah. Ahli media diharapkan untuk memberikan nilai dan saran terhadap produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Validasi media animasi *powtoon* dilakukan oleh ibu Dr. Cut Latifah Z M.Pd Selaku dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Waashliyah Medan. Validasi tersebut dilakukan pada dua tahap. Tahap pertama dilakukan pada 22 Juli 2024. Validasi dilakukan dengan cara memberikan media kepada dosen validator untuk dapat dilihat dan diberi penilaian terhadap media yang dikembangkan, dan memberikan lembar validasi berupa angket. Angket yang diberikan kepada validator media berisi 13 pernyataan yang terdiri dari 3 aspek, yakni kemenarikan warna, kejelasan huruf dan bahasa yang digunakan, dan kualitas desain. Adapun persentase yang diperoleh dari hasil validator media pada tahap pertama adalah sebagai berikut

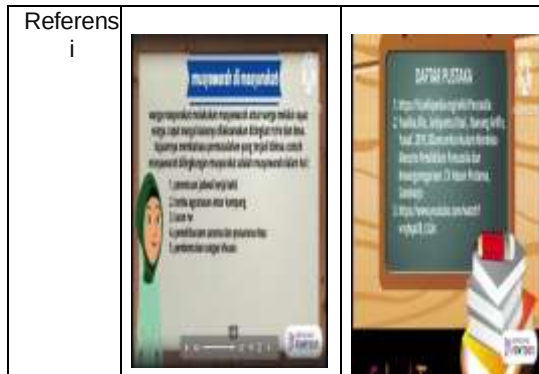
$$\text{Hasil Validasi} = \frac{33}{52} \times 100\% = 63\%$$

Dapat dilihat hasil persentase yang diperoleh pada tahap pertama memperoleh nilai 63%. Pada tahap pertama ini peneliti masih memperbaiki media yang dikemabngkan berdasarkan saran dari validator. Adapun saran yang diberikan terhadap pengembangan media tersebut adalah sebagai berikut:

1. Durasi ditambah minimal 10 menit
2. Tambahkan suara pada media
3. Gerakan video jangan terlalu cepat
4. Tambahkan masalah dalam media tentang musyawarah (PBL)
5. Masukkan referensi materi yang di ambil dari buku.

Setelah menerima saran dari validator, peneliti segerama memperbaiki media yang dikembangkan. Dibawah ini merupakan gambar perbandingan media sebelum dan sesudah direvisi, dapat dilihat sebagai berikut:

Keterangan	Sebelum diperbaiki	Sesudah diperbaiki
Durasi		
Masalah (Problem Based Learning)		



Setelah melakukan perbaikan media, kemudian peneliti memvalidasi kembali media yang dikembangkan pada tahap kedua. Tahap kedua dilaksanakan pada 1 Agustus 2024. Hasil validasi pada tahap kedua adalah sebagai berikut:

$$\text{Hasil Validasi} = \frac{47}{52} \times 100\% = 90\%$$

Berdasarkan hasil penilaian oleh validator setelah dilakukan revisi pada media yang dikembangkan memperoleh hasil sebesar 90% dari 13 pernyataan. Dari hasil tersebut media animasi *powtoon* dinyatakan sangat layak digunakan pada pembelajaran PPKn materi musyawarah di kelas IV SD.

C. Hasil Respon Guru

Pada tahap validasi respon guru ini dilakukan oleh guru kelas IV yaitu ibu Indah Lestari, S.Pd. Pada tahap validasi respon guru ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian dan pendapat terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti, selain itu juga bertujuan dalam memperbaiki media yang dikembangkan oleh peneliti. Lembar angket respon guru terdapat 10 pernyataan yang terdiri dari 3 aspek, yaitu kualitas materi, tampilan media, dan bahasa. Adapun hasil respon

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{34}{40} \times 100\% = 85\%$$

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat hasil persentase yang di dapatkan terhadap media animasi *powtoon* pada materi musyawarah sebesar 85%. Hal ini berarti media yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan valid dan dapat diterapkan disekolah sebagai media pembelajaran.

D. Hasil Respon Siswa

Adapun respon siswa kelas IV SDN 101879 KANAN 2 terhadap media pembelajaran animasi *powtoon* pada materi musyawarah dapat dilihat dari lembar angket yang diberikan kepada siswa. Angket tersebut berisi 10 pertanyaan yang harus diisi oleh siswa untuk mengetahui bagaimana respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran animasi *powtoon*. Siswa kelas IV berjumlah 25 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Adapun respon siswa terhadap media animasi *powtoon* yaitu sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Respon Siswa

No	Nama Siswa	No Item Angket										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Ariunari Skiandani	3	3	4	2	3	3	4	3	4	4	33
2	Angel Clarisa Saragih	4	4	3	3	2	4	3	2	4	4	33
3	Arindita Khairi Niswa	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	34
4	Azka Aditya R	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	33
5	Adri Tanto Suwariadi	4	4	3	3	4	4	4	2	3	4	35
6	Bilkis	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	35
7	Beby Helena Pakpahan	4	4	3	3	2	4	3	3	4	4	34
8	Elisia Sata Hauratan	4	4	3	3	2	4	3	2	4	4	33
9	Emil Yudistira	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	35
10	Habib	2	3	2	3	3	3	3	2	4	4	29
11	Habibi Nabil R Mawan	4	4	2	4	4	3	4	4	3	3	35
12	Kerine Vania Br. Barus	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	32
13	Muhammad Sabba Ramadan	4	3	4	3	4	3	2	2	4	3	32
14	Mhd Rafa	3	4	3	2	3	3	4	2	3	3	30
15	Mhd Azka Zaidan	3	4	3	4	3	3	4	2	3	3	32
16	M. Primis Abidzar	4	4	4	4	4	2	3	3	3	4	35
17	Prisyah Khayana Aqila	3	4	2	3	4	3	2	3	3	3	30
18	Ruwi Akbar Ananda	4	4	4	3	3	4	4	2	3	4	35
19	Rozaqiy Musarot	4	4	3	3	2	4	3	3	4	4	34
20	Robinsen Gusnadi	2	3	3	3	3	2	3	4	4	4	31
21	Shafira Almaura	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	35
22	Vanessa Suci Nola Br. Bacin	4	4	3	3	3	4	2	3	4	3	33
23	Yohana Chlara N. S	4	2	3	4	3	2	3	4	3	3	31
24	Zaidan	2	4	3	2	3	2	3	3	3	4	29
25	Zahira Youra Pradita	3	4	3	3	4	2	3	4	3	3	32
Total												820

$$\text{Presentase kelayakan} = \frac{820}{1000} \times 100\% = 82\%$$

Keterangan = Sangat Layak

Berdasarkan tabel hasil respon siswa terhadap media yang dikembangkan peneliti memperoleh hasil sebesar 82% dengan kategori sangat layak.

Pada tahap implementasi didapat berdasarkan hasil respon siswa kelas IV SDN 101879 KANAN 2 terhadap media pembelajaran animasi *powtoon* pada materi musyawarah yang dapat dilihat dari lembar angket yang diberikan kepada siswa. Angket tersebut berisi 10 pertanyaan yang harus diisi oleh siswa untuk mengetahui bagaimana respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran animasi *powtoon*. siswa kelas IV berjumlah 25 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

Setelah melakukan validasi media dan validasi materi kepada masing-masing validator, untuk validasi materi dilakukan sebanyak satu kali tahapan dan validasi media sebanyak dua kali. Pada saat dilakukan validasi media tahap pertama, telaah media memberikan beberapa revisi yang dikembangkan oleh peneliti, kemudian peneliti memperbaiki media sesuai dengan revisi yang diberikan, selanjutnya pada tahap kedua media animasi *powtoon* sudah dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran dan memperoleh nilai yang sesuai dari telaah media, Media pembelajaran animasi *powtoon* dinyatakan sangat layak untuk digunakan. Tidak hanya itu melihat hasil respon guru dan respon siswa terhadap media yang dikembangkan juga menyatakan bahwa media sangat layak. Pada validasi media memperoleh nilai sebesar 90% dan validasi materi memperoleh nilai sebesar 83% dengan kriteria sangat layak atau sangat valid.

PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media

animasi *powtoon* yang terdapat pada mata Pelajaran PPKn materi musyawarah di kelas IV SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan, kelayakan, kepraktisan, keefektifan dan implementasi media animasi *powtoon* berbasis *problem based learning* pada mata Pelajaran PPKn materi musyawarah di kelas IV SD. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di UPT SD NEGERI 101879 KANAN II BUNTU BEDIMBAR. Pada proses pengembangan, menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yakni *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Berdasarkan hasil respon guru terhadap media yang dikembangkan memperoleh nilai sebesar 85% dan dinyatakan sangat layak atau sangat valid. Kemudian dari hasil respon siswa dengan memberikan lembar angket yang harus diisi oleh siswa, yang berjumlah 10 pernyataan. Setelah itu menghitung dari skor yang diberikan oleh siswa, maka jika dipresentasikan secara keseluruhan memperoleh nilai sebesar 82% dengan kriteria sangat layak. Sebelum menerapkan media dan melakukan uji coba lapangan, tentu saja peneliti memvalidasikan terlebih dahulu media yang akan dikembangkan kepada telaah media. Validasi media dilakukan dengan dua tahapan. Pada tahap pertama memperoleh hasil sebesar 63%. Tentu saja dari hasil yang diperoleh pada tahap pertama masih ada yang harus diperbaiki berdasarkan saran yang diterima.

Selanjutnya pada tahap kedua, memperoleh hasil validasi sebesar 90% dengan kriteria sangat layak. Selanjutnya validasi materi dilakukan hanya satu tahapan dengan memperoleh hasil presentase sebesar 83% dengan kriteria sangat layak.

Dengan demikian dari keseluruhan presentase yang didapatkan media animasi *powtoon* yang dikembangkan sudah dapat diterapkan sebagai media pembelajaran yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, maka dari itu peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa media animasi powtoon berbasis problem based learning untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata Pelajaran PPKn materi musyawarah dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yakni Analysis (analisis), Design (perencanaan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Dapat disimpulkan bahwa: Hasil validasi materi memperoleh presentase sebesar 83%. Hasil validasi media pada tahap pertama memperoleh presentase sebesar 63%. Pada tahap kedua memperoleh presentase sebesar 90%. Hasil respon siswa berdasarkan angket yang diberikan kepada seluruh siswa sebanyak 25 siswa memperoleh presentase 82%. Hasil respon guru terhadap media yang dikembangkan memperoleh presentase sebesar 85%. Media yang dikembangkan sudah dapat diterapkan sebagai media pembelajaran yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Karena media yang dikembangkan sudah dinyatakan sangat layak dan valid.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiilah, I. I., & Haryanti, Y. D. (2023). Selanjutnya menurut Hosnan (2014:295) Model Problem Based Learning (PBL) adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga siswa dapat Menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuh kembangkan keterampilan yang lebih t. Papanda *Journal of Mathematics and Science Research*, 2(1), 49–56.
- Adristi, A. S., Damanik, W. A., & Nadira, D. A. (2024). Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan Untuk SD / MI dalam Persepektif Islam. *Jurnal Pendidikan Tembusai*, 8, 682–690.
- Alanur, S. N., Jamaludin, J., & Amus, S. (2023). Analisis Profil Pelajar Pancasila Dalam Buku Teks Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(1), 179–190. <https://doi.org/10.31571/jpkn.v7i1.5787>
- Anggita, Z. (2021). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 44–52. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4538>
- Apriliani, M. A., Maksum, A., Wardhani, P. A., Yuniar, S., & Setyowati, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 129. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.129-145>
- Aryanti, D. Y., Ulandari, S., & Nuro, A. S. (2023). Model Problem Based Learning Di Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian*, 1915–1925.
- Ashar, S. A., & Supriansyah, S. (2023). Media Video Animasi Berbasis Powtoon Materi Keragaman Budaya Indonesia di Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 167–176. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.384>
- Hamida, N. A., Sein, L. H., & Ma'rifatunnisa', W. (2022). Implementasi Teori Meaningfull Learning David Ausubel Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Nursyamiyah Tuban. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1386.
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5.
- Kustandi. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia

- Pendidikan. Indonesian Journal of Primary Education, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Lailatul Mufidah, K. T. (2021). APLIKASI TEORI JEROME BRUNNER DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN GEOMETRI MATEMATIKA KELAS III SD. 7(3), 6.
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains, 3(2), 312–325.
- Manalu. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik, 3(2), 81–87.
- Noviana. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP DUNIA PENDIDIKAN (STUDI LITERATUR. 2(6), 784–808.
- Nurmalasari, L., Akhbar, M. T., & Syaflin, S. L. (2022). Pengembangan Media Kartu Hewan dan Tumbuhan (TUHETU) Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri. Jurnal Riset Pendidikan Dasar, 5(1), 1–8. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd>
- Pitriani, H., Faslah, D., & Masitoh, I. (2023). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Pada Anak Usia Dini. Jurnal Ilmiah Al-Muttaqin, 9(1), 33–38. <https://doi.org/10.37567/al-muttaqin.v9i1.2218>
- Rachmawati, N. Y., & Rosy, B. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), 9(2), 246–259.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam, 2(1), 1–8.
- Rodiyah, S. K. (2023). Implementasi Metode Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Jurnal Riset Rumpun Agama Dan Filsafat (JURRAFI), 2(1), 130–149. <http://prin.or.id/index.php/JURRAFI/article/view/1098/1187>
- Sholihah, I. N., & Handayani, T. (2020). Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Bimbingan Klasikal Pada Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). PD ABKIN JATIM Open Journal System, 1(2), 50–58.
- Suharni. (2021). Jurnal Pengaruh Pemberian Reward Dan Punishment Terhadap Motivasi. Jurnal Bimbingan Dan Konseling, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta, Vol. 6 No. 1(7).
- Suparlan, S. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. Islamika, 1(2), 79–88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 5(7), 2070–2080. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. Journal on Education, 5(2), 3928–3936.
- Yudha, J. R. P. A., & Sundari, S. (2021). Manfaat Media Pembelajaran YouTube terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa. Journal of Telenursing (JOTING), 3(2), 538–545.
- Yuniartika, M. D. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran.