

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWTOON KENALI
HEWAN DISEKITAR KITA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS III DI SD NEGERI PINGIT**

Windi Dwi Pertiwi¹, Arip Febrianto²

^{1,2}Universitas PGRI Yogyakarta

¹windidwipertiwi12@gmail.com, ² arip@upy.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop Powtoon-based learning media on the topic "Recognizing Animals Around Us" to improve the learning interest of third-grade students at SD Negeri Pingit Yogyakarta. The research used a Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data were collected through expert validation questionnaires, teacher and student response questionnaires, and learning outcome tests (pretest and posttest). The results showed that the media was highly feasible, with media expert validation of 85% and material expert validation of 84.52%. Teacher responses reached 89.7% and student responses 96.88%, indicating that the media is practical and well-received. Learning activities also showed very good results with an average observation score of 90%, reflecting high student engagement and interest. Furthermore, student learning outcomes increased significantly, with the average score rising from 63.33 (pretest) to 89.76 (posttest). Statistical analysis using the Paired Sample t-Test showed a significance value of less than 0.05, indicating a significant difference between pretest and posttest results. Thus, Powtoon-based learning media is effective in improving both students' learning interest and learning outcomes.

Keywords: Powtoon, learning media, learning interest

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Powtoon pada materi "Kenali Hewan di Sekitar Kita" guna meningkatkan minat belajar peserta didik kelas III di SD Negeri Pingit Yogyakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi ahli, angket respon guru dan peserta didik, serta tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak dengan persentase validasi ahli media sebesar 85% dan ahli materi sebesar 84,52%. Respon guru memperoleh persentase 89,7% dan respon peserta didik sebesar 96,88%, yang menunjukkan bahwa media praktis dan mudah digunakan. Proses

pembelajaran juga menunjukkan kategori sangat baik dengan rata-rata 90%, yang mencerminkan tingginya keterlibatan dan minat belajar peserta didik. Selain itu, hasil belajar mengalami peningkatan signifikan dari nilai rata-rata pretest 63,33 menjadi posttest 89,76. Hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Powtoon terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Powtoon, media pembelajaran, minat belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar mampu berpikir kritis, kreatif, serta memiliki keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan. Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain (Rahman et al., 2022). Pendidikan merupakan hal mendasar dalam kehidupan, hal ini juga sesuai dengan Undang-Undang Dasar 1945 mengatakan bahwa Pendidikan nasional berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (Fau et al., 2023). Pendidikan diwujudkan dengan 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 ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Dalam implementasinya, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga harus mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan bermakna bagi peserta didik. Dalam proses pembelajaran seorang pendidik perlu merancang kegiatan pembelajaran sebaik mungkin, mulai dari media, bahan ajar dan lain sebagainya (Latri, 2023). Pada jenjang sekolah dasar, proses pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret sehingga membutuhkan media pembelajaran yang menarik, visual, dan mudah dipahami. Tahap operasional konkret menurut Piaget, dicirikan dengan anak yang sudah

dapat berfikir berdasarkan logika (usia 7-11 tahun) dan sudah memahami tentang hukum kekekalan volume (usia 11-12 tahun) (Rizqiyati et al., 2023). Salah satu ciri yang dimunculkan pada tahap operasional konkret (7-11 tahun) adalah pada tahap ini anak sudah mulai memahami konsep kekekalan (Rahmatu et al., 2023).

Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan integrasi dari mata pelajaran IPA dan IPS yang bertujuan membantu peserta didik memahami fenomena alam dan sosial secara terpadu. Dengan melihat pentingnya pendidikan karakter dan urgensi pembelajaran IPAS khususnya pada materi IPS maka solusi yang dapat dipakai oleh guru dalam proses pembelajaran yaitu mengintegrasikan muatan materi kearifan lokal pada materi IPAS (Benu & Supriatna, 2024). Namun dalam praktiknya, pembelajaran IPAS di sekolah dasar sering kali masih dilakukan dengan metode ceramah dan berpusat pada guru sehingga peserta didik cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut dapat menyebabkan rendahnya minat belajar peserta didik

serta kurang optimalnya pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

Minat belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Minat belajar mempunyai peran yang sangat besar terhadap pelajar karena minat belajar ini merupakan salah satu kunci keaktifan seorang pelajar dengan ada minat belajar yang tinggi maka pelajar tersebut akan memiliki keaktifan yang berasal dari dalam dirinya sendiri (Muliani & Arusman, 2022). Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih aktif, antusias, dan memiliki motivasi yang kuat dalam memahami materi pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menyebabkan peserta didik kurang memperhatikan pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Minat belajar adalah suatu konsep yang mencerminkan kecenderungan seseorang untuk terlibat dalam proses pembelajaran dengan perasaan senang dan tanpa adanya paksaan (Arif et al., 2025). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik dan

meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar. Minat belajar mendorong siswa memusatkan perhatian dan terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga bisa memahami materi yang disajikan (A. B. C. Waruwu & Sitinjak, 2022).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik adalah media berbasis animasi digital seperti Powtoon. Media animasi powtoon ini dirancang untuk bisa menghadirkan sesuatu yang abstrak ke sesuatu yang konkret dan ini sangat cocok dengan semua materi ajar (Tiwow et al., 2022). Powtoon merupakan platform yang memungkinkan pembuatan video animasi interaktif dengan kombinasi gambar, teks, suara, dan efek visual yang menarik sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah. penggunaan media powtoon bukan hal yang baru.

Penggunaan media Powtoon juga dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, serta meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran (Nugroho et al., 2024). Produk akhir dari Powtoon ini berupa

video yang seperti diketahui, video menjadi salah satu media pembelajaran yang mampu mengatasi masalah keterbatasan ruang dan waktu serta membuat materi abstrak menjadi lebih kongkret (Diyah & Syah, 2022).

Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga sejalan dengan perkembangan era digital yang menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran. Peserta didik saat ini cenderung lebih tertarik pada media yang bersifat visual dan interaktif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Media digital adalah media yang kontennya berbentuk gabungan data, teks, suara, dan berbagai jenis gambar yang disimpan dalam format digital dan disebarluaskan melalui jaringan berbasis kabel optic broadband, satelit dan sistem gelombang mikro (Ondang et al., 2023). Oleh karena itu, pemanfaatan media animasi seperti Powtoon dapat menjadi alternatif solusi dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media Powtoon dalam pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media ini mampu menyajikan materi secara lebih menarik sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep yang dipelajari. Dengan demikian, penggunaan media Powtoon memiliki potensi yang besar untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih inovatif dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis Powtoon pada materi Kenali Hewan di Sekitar Kita dalam pembelajaran IPAS. Pengembangan media ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas III sekolah dasar serta membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan efektif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Powtoon yang valid, layak, dan efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas III di SD Negeri Pingit.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Menurut (Waruwu, 2024) metode penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk melalui proses penemuan potensi masalah, mendesain dan mengembangkan suatu produk sebagai solusi terbaik. Penelitian ini dilakukan dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation (Siregar & Rhamayanti, 2025). Model ini dipilih karena memiliki tahapan yang terstruktur dan sistematis dalam proses pengembangan produk pembelajaran sehingga dapat menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon pada materi mengenal siklus pada makhluk hidup dalam pembelajaran IPAS kelas III sekolah dasar.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Tegalrejo II pada tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian melibatkan peserta didik kelas III yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas III A dan kelas III B dengan jumlah total 54

peserta didik. Prosedur penelitian diawali dengan tahap analisis kebutuhan pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan proses perancangan media, tahap pengembangan produk, serta penerapan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu angket validasi yang diberikan kepada para ahli, angket respon guru dan peserta didik, serta tes hasil belajar yang terdiri dari pretest dan posttest. Instrumen penelitian yang digunakan terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan kelayakan instrumen. Selanjutnya, data yang telah diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif guna mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan serta untuk melihat peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran berbasis Powtoon.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran berbasis Powtoon pada materi mengenali siklus pada makhluk hidup dilatarbelakangi oleh rendahnya

motivasi belajar peserta didik kelas III di SD Negeri Tegalrejo II. Media ini dikembangkan untuk menghasilkan media yang layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Proses pengembangan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Model ini dipilih karena memiliki langkah yang sistematis dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran. Adapun hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap Analisis

Tahap pertama dalam penelitian pengembangan ini adalah tahap analisis yang bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai informasi terkait permasalahan dan potensi dalam proses pembelajaran di kelas. Tahap ini dilakukan melalui analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis kinerja mencakup analisis kurikulum, media pembelajaran, dan karakteristik peserta didik. Berdasarkan hasil analisis, SD Negeri Pingit telah menerapkan Kurikulum Merdeka yang bertujuan

membentuk peserta didik sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Namun, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru masih kurang bervariasi dan cenderung konvensional, sehingga peserta didik kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Padahal, peserta didik lebih tertarik pada media visual yang interaktif dan berbasis teknologi. Media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan berbasis teknologi dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik (Wiliyanti et al., 2024:6794). Selain itu, hasil analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan wali kelas III menunjukkan bahwa beberapa peserta didik memiliki minat belajar yang rendah karena keterbatasan fasilitas serta penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis Powtoon dilakukan sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhan peserta didik sekaligus meningkatkan minat belajar mereka dalam

proses pembelajaran di kelas III SD Negeri Pingit.

2. Tahap Desain

Tahap desain dalam penelitian ini dilakukan setelah diperoleh hasil observasi dan wawancara pra-penelitian yang menunjukkan beberapa permasalahan, yaitu rendahnya minat belajar peserta didik kelas III SD Negeri Pingit, penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional dan kurang interaktif, serta belum adanya media pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti bersama wali kelas III SD Negeri Pingit sepakat untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Powtoon. Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan, yaitu penyusunan alur media (storyboard), perancangan tampilan visual, dan penyusunan draft media. Storyboard dirancang dengan tiga bagian utama, yaitu bagian pembuka yang menampilkan cover dan animasi pembelajaran, bagian inti yang berisi penyampaian materi tentang hewan di sekitar peserta didik disertai animasi, teks, serta

interaksi tanya jawab, dan bagian penutup yang memuat refleksi, motivasi, serta salam penutup. Selanjutnya, tampilan visual dirancang menggunakan animasi dengan pemilihan warna, font, dan elemen visual yang menarik serta disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Rancangan tersebut kemudian direalisasikan dalam bentuk draft media dengan menggabungkan seluruh elemen yang telah disusun sehingga menghasilkan media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan materi pembelajaran.

3. Tahap Pengembangan

a. Tahap Pembuatan

Tahap selanjutnya dalam penelitian ini adalah tahap development (pengembangan), yaitu proses pembuatan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi Powtoon berdasarkan storyboard yang telah disusun sebelumnya. Pada tahap ini, seluruh rancangan media direalisasikan menjadi produk pembelajaran yang utuh dan siap digunakan dalam proses

pembelajaran. Media pembelajaran dirancang dengan menggabungkan berbagai elemen visual, animasi, serta teks agar materi dapat disampaikan secara menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Media pembelajaran diawali dengan halaman cover yang menampilkan animasi berbagai jenis hewan sebagai gambaran awal materi yang akan dipelajari. Selanjutnya, bagian pembukaan menampilkan animasi guru yang sedang memulai kegiatan pembelajaran di kelas melalui salam, sapaan, serta pengantar materi. Setelah itu, video menampilkan orientasi materi yang memberikan contoh interaksi anak dengan hewan peliharaan untuk membantu peserta didik memahami konsep awal tentang hewan.

Pada bagian inti, media menyajikan materi tentang hewan di sekitar kita, termasuk perbedaan antara hewan peliharaan dan hewan yang hidup bebas di alam. Materi

juga menjelaskan pengelompokan hewan berdasarkan ada atau tidaknya tulang belakang serta fungsi bagian tubuh hewan yang mendukung kelangsungan hidupnya. Selain itu, media dilengkapi dengan kegiatan menulis kembali materi serta evaluasi pembelajaran berupa soal untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.

b. Pengujian Produk

1) Uji kelayakan oleh ahli materi

Tabel 1 Hasil uji kelayakan oleh ahli materi

No.	Aspek	Jumlah	Skor maks	Persentase	Kriteria
1.	Kelayakan isi	10	12	83,33%	Sangat layak
2.	Kelayakan bahan	24	28	85,71%	Sangat layak
Persentase rata-rata				84,52%	Sangat layak

Berdasarkan hasil uji kelayakan materi, diperoleh bahwa pada aspek kelayakan isi media mendapatkan skor 10 dari skor maksimal 12 dengan persentase 83,33%, sedangkan pada aspek kelayakan bahan memperoleh skor 24 dari skor maksimal 28 dengan persentase 85,71%. Kedua aspek

tersebut termasuk dalam kategori sangat layak, yang menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan telah sesuai dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran serta karakteristik peserta didik kelas III sekolah dasar. Secara keseluruhan, uji kelayakan materi memperoleh persentase rata-rata sebesar 84,52% dengan kriteria sangat layak, sehingga materi pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas III SD Negeri Pingit dan mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

2) Uji kelayakan oleh ahli media

Tabel 2 Hasil uji kelayakan oleh ahli media

No.	Aspek	Jumlah	Skor maks	Persentase	Kriteria
1.	Konstruksi	17	20	85%	Sangat layak
2.	Teknis	17	20	85%	Sangat layak
Persentase rata-rata				85%	Sangat layak

Berdasarkan hasil penilaian, aspek konstruksi memperoleh skor 17 dari skor maksimal 20 dengan persentase sebesar 85%, sedangkan aspek teknis juga memperoleh skor yang sama yaitu 17 dari skor maksimal 20 dengan persentase 85%. Kedua aspek tersebut termasuk

dalam kriteria sangat layak, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar dari segi penyusunan, struktur, keterpaduan, serta kemudahan penggunaan. Secara keseluruhan, persentase rata-rata yang diperoleh adalah 85% dengan kriteria sangat layak, sehingga media pembelajaran dinyatakan layak digunakan tanpa memerlukan perbaikan yang signifikan.

3) Uji kelayakan berdasarkan respon guru

Tabel 3 Hasil uji kelayakan berdasarkan respon guru

No.	Aspek	Jumlah	Skor maks	Persentase	Kriteria
1.	Kemudahan	29	32	90,63%	Sangat layak
2.	Kepraktisan	7	8	87,5%	Sangat layak
Persentase rata-rata				89,7%	Sangat layak

Berdasarkan hasil penilaian respon guru terhadap media pembelajaran, aspek kemudahan memperoleh skor 29 dari skor maksimal 32 dengan persentase sebesar 90,63%, sedangkan aspek kepraktisan memperoleh skor 7 dari skor maksimal 8 dengan persentase sebesar 87,5%. Kedua aspek tersebut termasuk dalam kriteria sangat layak,

yang menunjukkan bahwa media pembelajaran mudah digunakan, praktis, serta mampu mendukung kelancaran proses pembelajaran di kelas. Secara keseluruhan, persentase rata-rata yang diperoleh adalah 89,7% dengan kriteria sangat layak, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran IPAS kelas III SD Negeri Pingit.

4) Uji kelayakan berdasarkan respon peserta didik

Tabel 4 Hasil uji kelayakan berdasarkan respon peserta didik

No.	Aspek	Jumlah	Skor maks	Persentase	Kriteria
1.	Kemudahan	30	32	93,75%	Sangat layak
2.	Kepraktisan	8	8	100%	Sangat layak
Persentase rata-rata				96,88%	Sangat layak

Berdasarkan hasil respon peserta didik, media video pembelajaran berbasis Powtoon memperoleh penilaian yang sangat positif. Aspek kemudahan memperoleh persentase sebesar 93,75% dengan kriteria sangat layak, sedangkan aspek kepraktisan memperoleh persentase sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Secara keseluruhan, rata-rata

persentase respon peserta didik mencapai 96,88% dengan kriteria sangat layak, sehingga media pembelajaran dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

c. Hasil observasi penelitian

Tabel 5 Hasil observasi penelitian

No.	Aspek	Jumlah	Skor	Persentase	Kriteria
			maks		
1.	Perhatian	5	6	83,33%	Sangat baik
2.	Rasa senang	6	6	100%	Sangat baik
3.	Keterlibatan aktif	6	6	100%	Sangat baik
4.	Ketekunan	4	6	66,67	Baik
5.	Keinginan	6	6	100%	Sangat baik
Persentase rata-rata				90%	Sangat layak

Berdasarkan hasil penilaian, aspek perhatian memperoleh persentase sebesar 83,33% dengan kriteria sangat baik, sedangkan aspek rasa senang, keterlibatan aktif, dan keinginan masing-masing mencapai 100% dengan kriteria sangat baik. Sementara itu, aspek ketekunan memperoleh persentase sebesar 66,67% dengan kriteria baik, yang menunjukkan masih perlu adanya peningkatan pada konsistensi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Secara keseluruhan, rata-rata persentase mencapai 90% dengan kriteria sangat baik, sehingga dapat

disimpulkan bahwa proses pembelajaran telah berlangsung dengan sangat baik, peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi, serta terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

4. Tahap Implementasi

a. Hasil tes peserta didik

1) Hasil uji deskriptif pretest

Tabel 6 hasil uji deskriptif pretest

Statistics		
Pretest		
N	Valid	14
	Missing	0
Mean		63,33
Median		63,33
Minimum		53
Maximum		83

Berdasarkan hasil pretest peserta didik kelas III SD Negeri Pingit, diperoleh nilai rata-rata sebesar 63,33 dari total skor 226 dengan jumlah 14 peserta didik, yang menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik berada pada kategori cukup. Sebagian besar peserta didik memperoleh nilai pada rentang 60–66,67, yang menandakan bahwa mereka telah memiliki pemahaman dasar terhadap materi, namun belum optimal. Hasil analisis deskriptif juga menunjukkan nilai minimum sebesar 53 dan maksimum sebesar 83, dengan mean dan median

yang sama yaitu 63,33, sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data relatif seimbang, tetapi masih diperlukan peningkatan hasil belajar melalui pembelajaran yang lebih efektif.

2) Hasil uji deskriptif posttest

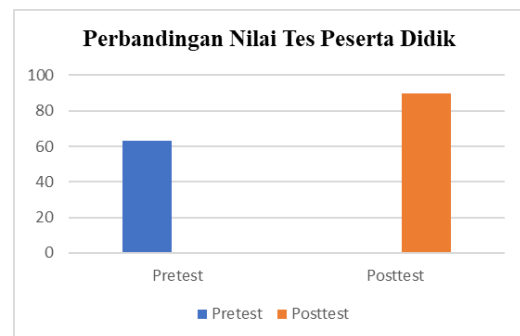
Tabel 7 Hasil uji deskriptif posttest

Statistics		
Posttest	N	
	Valid	14
	Missing	0
Mean		89,76
Median		90,00
Minimum		83
Maximum		97

Berdasarkan hasil posttest peserta didik kelas III SD Negeri Pingit, diperoleh nilai rata-rata sebesar 89,76 dari total skor 377 dengan jumlah 14 peserta didik, yang menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik berada pada kategori tinggi. Hasil analisis deskriptif menunjukkan nilai minimum sebesar 83 dan maksimum sebesar 97, dengan nilai mean 89,76 dan median 90,00, sehingga sebaran data relatif merata dan berada pada kategori tinggi. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan hasil pretest, sehingga dapat disimpulkan

bahwa pembelajaran yang dilakukan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3) Perbandingan hasil pretest dan posttest



Gambar 1 Diagram perbandingan hasil pretest dan posttest

Berdasarkan perbandingan nilai pretest dan posttest, terlihat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik yang signifikan, ditunjukkan dari kenaikan nilai rata-rata dari 63,33 menjadi 89,76. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Powtoon pada materi "Kenali Hewan di Sekitar Kita" mampu meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Powtoon terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SD Negeri Pingit.

b. Hasil analisis statistik

1) Uji normalitas

Tabel 8 Hasil uji normalitas

Kelas	Tests of Normality						
	Statistic	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Pretest	,197	14	,148	,910	14	,158	
Posttest	,170	14	,200 [*]	,930	14	,309	

^{*} This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode Shapiro–Wilk, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) pada data pretest sebesar 0,158 dan pada data posttest sebesar 0,309, yang keduanya lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal. Dengan demikian, data penelitian telah memenuhi salah satu syarat untuk dilakukan uji parametrik.

2) Uji homogenitas

Tabel 9 Hasil uji homogenitas

Nilai	Test of Homogeneity of Variance				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Based on Mean	2,593	1	26	,119	
Based on Median	2,691	1	26	,113	
Based on Median and with adjusted df	2,691	1	17,976	,118	
Based on trimmed mean	2,793	1	26	,107	

Berdasarkan hasil uji homogenitas varians menggunakan Levene Test, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) pada dasar pengujian yaitu Based on Mean sebesar 0,119, yang menunjukkan nilai > 0,05. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa data nilai pretest dan posttest memiliki varians yang

homogen. Dengan demikian, data penelitian ini telah memenuhi syarat uji homogenitas, sehingga analisis statistik lanjutan menggunakan uji parametrik.

3) Uji paired sample T-Test

Tabel 10 Hasil uji paired sample T-Test

Pair 1	Pretest	Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
	Posttest	63,33	14	8,059	2,154
		89,76	14	4,022	1,075

Berdasarkan hasil uji Paired Sample t-Test, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,05, sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima, yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Nilai rata-rata pretest sebesar 63,33 meningkat menjadi 89,76 pada posttest, yang menandakan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran berbasis Powtoon. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar sekaligus mendukung peningkatan minat belajar peserta didik.

5. Tahap Evaluasi

Media video pembelajaran berbasis Powtoon yang dikembangkan telah melalui tahap

evaluasi dan perbaikan untuk memastikan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik peserta didik. Evaluasi dilakukan melalui validasi oleh para ahli guna memperoleh masukan, kritik, dan saran yang konstruktif sebagai dasar penyempurnaan produk. Hasil evaluasi tersebut kemudian digunakan oleh peneliti untuk melakukan revisi agar media pembelajaran yang dihasilkan menjadi lebih optimal dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Revisi pertama dilakukan dengan menambahkan back sound serta unsur interaksi berupa tanya jawab dalam video pembelajaran. Penambahan back sound bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan tanpa mengganggu konsentrasi peserta didik, dengan pemilihan musik yang ringan dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, penyisipan pertanyaan sederhana dalam beberapa bagian materi bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan keterlibatan peserta didik,

sehingga mereka lebih responsif dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Revisi kedua dilakukan dengan menyesuaikan durasi media pembelajaran agar lebih efektif dan tidak terlalu panjang. Penyesuaian ini dilakukan dengan merangkum materi tanpa mengurangi isi pokok dan tujuan pembelajaran, sehingga tetap mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan durasi yang lebih singkat dan terfokus, media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan perhatian, mengurangi kejenuhan, serta membantu guru dalam mengelola waktu pembelajaran secara lebih efisien.

Pengembangan media video pembelajaran berbasis Powtoon pada mata pelajaran IPAS materi Kenali Hewan di Sekitar Kita dilakukan untuk mengatasi rendahnya minat belajar peserta didik kelas III SD Negeri Pingit Yogyakarta. Berdasarkan hasil penelitian, media yang dikembangkan terbukti layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Fadilah et al., 2023) yang dibuktikan dari hasil

diagram persentase minat belajar siswa dalam penggunaan media powtoon, dengan 10 pernyataan positif memperoleh persentase rata-rata antara 60,42% -75,00% dengan Kriteria Tinggi dan 10 pernyataan negatif memperoleh persentase rata-rata antara 45,83% -56,25% dengan Kriteria Sedang.

Ditinjau dari hasil validasi ahli media dan ahli materi, media pembelajaran berbasis Powtoon memperoleh kriteria sangat layak dengan persentase masing-masing sebesar 85% dan 84,52%. Hal ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek konstruksi, teknis, serta kelayakan isi dan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III. Selain itu, respon guru dan peserta didik juga menunjukkan hasil yang sangat positif dengan rata-rata persentase masing-masing sebesar 89,7% dan 96,88%, sehingga media dinilai mudah digunakan, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Hasil observasi kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa peserta didik memiliki tingkat perhatian, rasa senang, keterlibatan aktif, dan keinginan belajar yang

sangat tinggi dengan rata-rata persentase sebesar 90%. Meskipun demikian, aspek ketekunan masih perlu ditingkatkan agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih optimal. Dari sisi hasil belajar, terjadi peningkatan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest, yaitu dari 63,33 menjadi 89,76, yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik secara menyeluruh.

Peningkatan hasil belajar ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Tiwow et al., 2022) yang menunjukkan jika minat belajar peserta didik setelah diterapkan media pembelajaran powtoon menunjukkan skor 82,45 sedangkan hasil belajar 90,33 dari data berikut menunjukkan bahwa saat minat belajar peserta didik meningkat maka hasil belajar peserta didik juga meningkat. Selain itu penelitian serupa juga dikemukakan oleh (Wati & Wibawa, 2024) terlihat dari hasil rata-rata nilai kelompok control 73.6 sedangkan pada kelompok eksperimen rata-rata nilainya 85.2. Powtoon memungkinkan pengalaman belajar yang visual dan menarik, memfasilitasi pemahaman konsep-konsep matematika yang kompleks

bagi berbagai tingkat kemampuan peserta didik (Norma et al., 2024).

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media video pembelajaran berbasis Powtoon pada materi Kenali Hewan di Sekitar Kita untuk peserta didik kelas III SD Negeri Pingit Yogyakarta, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria layak, praktis, dan efektif. Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi ahli media dengan persentase rata-rata 85% (kriteria sangat layak) dan validasi ahli materi sebesar 84,52% (kriteria sangat layak). Selain itu, respon guru menunjukkan persentase rata-rata 89,7%, serta respon peserta didik mencapai 96,88%, yang menandakan bahwa media pembelajaran mudah digunakan, praktis, dan diterima dengan sangat baik oleh pengguna.

Dari aspek proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran video Powtoon mampu meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik. Hasil observasi menunjukkan persentase rata-rata 90% dengan kriteria sangat baik, di mana aspek rasa senang, keterlibatan aktif, dan keinginan belajar masing-

masing mencapai 100%. Meskipun aspek ketekunan memperoleh persentase 66,67% (kriteria baik), secara keseluruhan peserta didik menunjukkan antusiasme, perhatian, serta partisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis Powtoon mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar.

Ditinjau dari hasil belajar, media pembelajaran berbasis Powtoon terbukti efektif meningkatkan pemahaman peserta didik. Nilai rata-rata pretest sebesar 63,33 meningkat menjadi 89,76 pada posttest, dengan selisih peningkatan sebesar 26,43 poin. Nilai minimum meningkat dari 53 menjadi 83, sedangkan nilai maksimum meningkat dari 83 menjadi 97. Hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$, yang menandakan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Powtoon efektif digunakan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas III SD Negeri Pingit Yogyakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, M. N., Parawansyah, M. I., & Fiqi Haikal Huda, M. N. Z. (2025). Strategies to develop students' learning interest through a deep learning approach. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 4(1), 8–16.
- Benu, A. Y., & Supriatna, N. (2024). Akselarasi Pendidikan Karakter Melalui Integrasi Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran IPAS. *Journal Education Innovation*, 2(3), 328–333.
- Diyah, R., & Syah, E. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon dalam Materi Membaca Dongeng di Kelas III SDN Cijeruk Kabupaten Serang. *Research & Learning in Primary Education*, 2(1), 447–461.
- Fau, J. F., Mendrofa, K. J., Wau, M., & Waruwu, Y. (2023). *Pendidikan Jendela Dunia*. 04(02), 69–77.
- Lastri, Y. (2023). PENGEMBANGAN DAN PEMANFAATAN BAHAN AJAR E-MODUL DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1139–1146.
- Muliani, R. D., & Arusman. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139.
<https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>
- Nugroho, P. D. L., Hariyadi, & Nuryatin, A. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Powtoon pada Pembelajaran Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X SMA Taruna Nusantara Tahun Ajaran 2023 / 2024. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa Dan Sastra*, 10(1), 232–237.
- Ondang, R. J., Kalangi, S. R., Rumah, S. T. T., & Kristus, M. (2023). Pemanfaatan Media Digital dalam Pelayanan Gerejawi Pendahuluan. *TELEIOS: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen*, 32(1), 62–76.
- 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.
- Rahmatu, A., Ariyas, I., & Syita, N. (2023). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Tahap Operasional Konkret Pada Anak Usia 6-11 Tahun Terhadap Hukum Kekekalan Luas. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 6, 440–444.
- Rizqiyati, I., Wardani, A., & Rizqi, Z. (2023). Penelitian Teori Perkembangan Piaget Tahap Operasional Konkret Pada Usia 11-12 Tahun Terhadap Hukum Kekekalan Volume. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 6, 634–638.
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi Pengembangan Model ADDIE pada Dunia Pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP)*, 3(2), 85–100.
- Tiwow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022).

PENGARUH MEDIA
PEMBELAJARAN ANIMASI
POWTOON PESERTA DIDIK
merupakan metode pengajaran
yang peraturan seperti
pembatasan sosial proses. *Focus
ACTion Of Research Mathematic*,
4(2), 107–122.
<https://doi.org/10.30762/factor>

Waruwu, A. B. C., & Sitinjak, D.
(2022). Jurnal Pendidikan MIPA.
Jurnal Pendidikan MIPA, 12(2),
298–305.

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian
dan Pengembangan (R&D):
Konsep, Jenis, Tahapan dan
Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi
Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
[https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.
2141](https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141)