

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO POWTOON BERBASIS PROBLEM BASED
LEARNING (PBL) PADA PEMBELAJARAN IPAS
DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

Ovi Haryani¹, Yeni Erita²

¹²Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

Alamat e-mail : oviharyani361@gmail.com¹, yenierita@fip.unp.ac.id²

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of variety in learning media used in the learning process. Therefore, learning media is needed that is tailored to students' preferences. One of them is the development of Powtoon video media in science learning. This research aims to produce learning media in the form of animated videos for science and science learning in Class V Elementary Schools that are valid and practical. This research is Research & Development research, the development model used is the ADDIE model. The ADDIE development model consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, evaluation. This research was conducted at SDN SDN 02 Campago Guguk Bulek and SDN 17 Manggis Ganting. The designed media is validated by validators using a validation sheet in the form of a questionnaire. This product validation consists of material experts, language experts and media experts. Then it was tested in Class V at SDN 02 Campago Guguk Bulek and SDN 17 Manggis Ganting to find out the practicality of the media being developed. The research results showed that learning media had a media validity level of 82.5%, material validity of 86.25%, and linguistic validity of 91% in the very valid category. The practicality test results of teacher responses received an average score of 92% and the practicality score of students received an average score of 94% in the very practical category. Thus, it can be concluded that the learning media in the form of animated powtoon videos for science and science learning in Class V Elementary School has been declared valid and practical.

Keywords: Learning Media, Powtoon, ADDIE

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya variatif media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukannya media pembelajaran yang disesuaikan dengan kesukaan peserta didik. Salah satunya dengan pengembangan media video *powtoon* pada pembelajaran IPAS. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa video animasi pada pembelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar yang valid dan praktis. Penelitian ini merupakan penelitian *Research & Development*, model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu *analysis, design, development, Implementation, evaluation*. Penelitian

ini dilakukan di SDN SDN 02 Campago guguk Bulek dan SDN 17 Manggis Ganting. Media yang dirancang divalidasi oleh validator menggunakan lembar validasi berupa angket. Validasi produk ini terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Kemudian diujicobakan di Kelas V SDN 02 Campago Guguk Bulek dan SDN 17 Manggis Ganting untuk mengetahui praktikalitas media yang dikembangkan. Hasil penelitian diperoleh media pembelajaran yang memiliki tingkat validitas media sebesar 82,5%, validitas materi sebesar 86,25%, dan validitas kebahasaan 91% dengan kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas respon guru mendapat nilai rata-rata 92% dan nilai praktikalitas peserta didik mendapat nilai rata-rata 94% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa video animasi *powtoon* pada pembelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar telah dinyatakan valid dan praktis.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Powtoon*, Model ADDIE

A. Pendahuluan

Perubahan perkembangan teknologi yang begitu pesat dan begitu cepat mengakibatkan banyak pengaruh terhadap bidang kehidupan terkhususnya bidang pendidikan, hal ini senada dengan pendapat Achyanadia yang menyatakan bahwa kemajuan dan perkembangan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi dapat menghasilkan banyak sekali sumber belajar, serta pembelajaran yang berlangsung dapat berjalan dengan efektif dan efisien tentu dengan penggunaan berbagai macam perangkat yang ada. Perkembangan terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi yang terjadi saat ini mendorong terjadinya pembaharuan terhadap segala bentuk yang ada dalam proses pembelajaran sebagai salah satu bentuk upaya yang

dilakukan dalam meningkatkan kualitas pendidikan melalui inovasi pembelajaran, pembaharuan kurikulum, melengkapi sarana dan prasarana pendidikan dan lain sebagainya .

Peran seorang guru didalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator, yaitu bertugas memfasilitasi pembelajaran dengan memberikan kemudahan belajar kepada peserta didik di dalam kelas agar mereka berani mengemukakan pendapat dan aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karna itu dibutuhkan inovasi baru yang menarik untuk proses pembelajaran di kelas. Salah satu inovasi tersebut dapat diterapkan melalui media pembelajaran. Pemanfaatan media sangat penting bagi guru untuk menunjang proses pembelajaran

karena dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam belajar sehingga tingkat pemahamannya dapat meningkat. Dalam proses pembelajaran harus banyak melibatkan peserta didik agar mereka mampu bereksplorasi untuk membentuk kompetensi dengan menggali berbagai potens. Untuk itu, perlunya kreativitas guru agar mereka mampu menjadi fasilitator bagi siswa. Kreativitas guru dapat dilakukan dengan membuat dan mengembangkan media pembelajaran serta alat peraga lain yang berguna bagi peningkatan kualitas pembelajaran (Devi and Arwin 2023).

Salah satu peran media pembelajaran adalah menjadi fasilitator dalam proses pembelajaran (Syakur 2020) . Media pembelajaran juga membantu pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan materi kepada peserta didik serta membantu peserta didik agar tidak mudah bosan di kelas selama proses pembelajaran berlangsung (Dewi et al. 2021). Fungsi utama media yaitu untuk menunjang keberhasilan belajar peserta didik. Salah satu media yang dapat mendukung proses pembelajaran adalah powtoon.

Powtoon merupakan perangkat lunak *online* yang inovatif dan sederhana dalam membuat animasi yang menarik dalam bentuk video animasi. Powtoon tersedia secara *online* atau diunduh sebagai File MP4.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah penulis lakukan pada SDN Gugus VIII Kecamatan Mandiangin Koto Selayan, kota Bukittinggi yaitu di SDN 09 Manggis Ganting, SDN 17 Manggis Ganting, SDN 02 Campago Guguk Bulek, SDN 11 Campago Guguk Bulek dan SDN 18 Campago Guguk Bulek padata tanggal 16, 19, 20, 21 dan 22 februari 2024. Pada pembelajaran IPAS di kelas V di sekolah dasar tersebut sudah memakai kurikulum merdeka. Berdasarkan observasi yang telah penulis lakukan penulis menemukan beberapa masalah baik dari segi peserta didik dan pendidik. Dari segi peserta didik penulis menemukan permasalahan yaitu: (1) peserta didik sulit untuk berkonsentrasi pada saat proses pembelajaran yang sedang berlangsung serta terlihat mudah bosan, (2) ketika dalam tugas diskusi berkelompok peserta didik kurang aktif dalam bekerja sama dalam kelompok, sehingga yang terjadi

adalah mengobrol bersama teman kelompoknya, (3) peserta didik menjadi pasif dan diam ketika disuruh menjawab pertanyaan dan memecahkan masalah pada materi pembelajaran. Peserta didik belum diarahkan untuk dapat mempunyai kemampuan memecahkan masalah secara aktif dalam pembelajaran, hal ini terlihat ketika guru memberikan suatu permasalahan yang membutuhkan pemecahan peserta didik masih kebingungan dalam menyelesaikan masalah tersebut, peserta didik belum terbiasa untuk menggali sendiri pengetahuan dalam pembelajaran, hal ini terlihat ketika guru sedikit membedakan cara pengajuan pertanyaan kepada peserta didik, peserta didik kebingungan dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, peserta didik dalam pembelajaran hanya menggunakan sumber yang terbatas pada penjelasan buku guru dan buku siswa, sedangkan sumber-sumber belajar lain seperti media pembelajaran masih jarang dioptimalkan dalam penggunaannya, peserta didik kurang aktif karena terbiasa menerima penyampaian materi saja, peserta didik sulit mengungkapkan ide atau gagasan

dalam bentuk tertulis maupun lisan karena kesempatan peserta didik untuk berfikir menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari belum maksimal, peserta didik sulit untuk bertanya dan mengungkapkan pendapat karena belum paham dengan materi pembelajaran, peserta didik belum sepenuhnya dilibatkan dalam menyelesaikan masalah yang terdapat pada pembelajaran, peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pelajaran sehingga kurang meningkatnya keaktifan, kreativitas serta keterampilan peserta didik.

Masalah yang terdapat dari segi pendidik yaitu: (1) pendidik masih cenderung menggunakan metode ceramah ketika menyampaikan materi pembelajaran (2) pendidik masih terkendala dalam menggunakan media pembelajaran, (3) pendidik terlihat masih belum menuntut peserta didik dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran.

Jika masalah tersebut dibiarkan dan tidak segera diatasi maka akan berdampak pada peserta didik. Maka dari itu salah satu cara yang tepat dan sesuai untuk mengatasi masalah tersebut yaitu, penulis mengembangkan media

pembelajaran Video animasi *powtoon* berbasis model Problem Based Learning (PBL). Video animasi pembelajaran aplikasi *powtoon* bertujuan agar melatih peserta didik untuk fokus didalam pembelajaran yang mana dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan sehingga peserta didik ikut terlibat. Peserta didik juga diharapkan dapat memecahkan masalah pada materi pembelajaran serta peserta didik dapat bekerja sama di dalam kelompok. Pada video animasi pembelajaran disajikan dengan gambar yang bergerak, tidak monoton, serta warna-warna yang disukai oleh peserta didik SD. Peserta didik SD juga mempunyai karakteristik tersendiri, pertama peserta didik SD senang bermain sesuai usianya yang masih anak-anak, kedua peserta didik SD senang dan aktif dalam bergerak, dari sisi itulah penulis mencoba untuk mengembangkan suatu video animasi pembelajaran yang didalamnya juga mengandung unsur-unsur edukatif.

Penulis juga menggunakan model pembelajaran yang tepat dan sesuai untuk memaksimalkan uji coba produk ke lapangan yaitu dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL). Model Problem

Based Learning (PBL) merupakan suatu model yang mengarahkan peserta didik secara aktif mampu mencari jawaban atas masalah-masalah yang diberikan pendidik. Dalam hal ini pendidik lebih banyak sebagai mediator dan fasilitator untuk membantu peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuan secara aktif (Ramadani and Nana 2020).

Menurut Eka (2019) langkah-langkah *Problem Based Learning* (PBL) sebagai berikut: 1) orientasi peserta didik pada masalah 2) mengorganisasikan peserta didik untuk belajar 3) membimbing pengalaman Individual atau kelompok 4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, 5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah Penelitian terdahulu tentang media video aplikasi *powtoon* ini telah dilakukan oleh Nisa, dkk (2023) melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* pada Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan Sebagai Sumber Pembelajaran di Sekolah Dasar”. Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari, dkk (2020) melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Vidio Berbasis *Powtoon* Pada Mata

Pelajaran IPA Di Kelas V". Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Lestari, Dewi, dkk (2018) mengenai "pengembangan media menggunakan *powtoon* pada Pembelajaran Tematik Di kelas I Sekolah Dasar".

Berdasarkan Uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Video *Powtoon* Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas V Sekolah Dasar"

B. Metode Penelitian

Penelitian yang akan dilaksanakan merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development). Model Pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Menurut Branch model ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang memperlihatkan tahapan dasar sistem pembelajaran yang mudah untuk dilakukan. Prosedur Pengembangan (Handayani, Yulianti, and Erita 2022)

Tahap-tahap dengan media pembelajaran adalah tahap analisis (kebutuhan guru, kebutuhan peserta didik, serta analisis kurikulum), tahap desain, tahap pengembangan, tahap

implementasi dan evaluasi (Maivi and Erita 2023).

Setelah melakukan observasi di kelas V SD Gugus VIII Mandiangin Koto Selayan Kota Bukittinggi, maka subjek uji coba produk yang akan dikembangkan, penulis memilih kondisi sekolah yang membutuhkan adanya ketersediaan dari pihak sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi Video *Powtoon* serta lokasi yang mudah dijangkau oleh penulis. Dengan pertimbangan itulah penulis subjek uji coba di kelas V SDN 02 Campago Guguk Bulek, sedangkan subjek penelitian yaitu SDN 17 Manggis Ganting, Kota Bukittinggi dengan peserta didik yang berjumlah 19 orang.

Jenis data yang digunakan oleh penulis yaitu data primer diantaranya data validasi para ahli yang diperoleh dari angket validasi para ahli yaitu terdiri dari ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Sedangkan untuk jenis data yang didapat dari praktikalisasi yaitu dari angket guru dan peserta didik yang menjadi subjek uji coba dan subjek penelitian.

Untuk instrumen pengumpulan data adalah Instrumen Validitas Media

Pembelajaran, Instrumen Praktikalitas
Media Pembelajaran

Dari hasil analisis media pembelajaran yang diperoleh, seluruh aspek yang dianalisa disajikan dalam bentuk tabel dengan menggunakan Skala Likert.

Tabel 3. 1 Penskoran Validitas Media Pembelajaran

Kategori	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

* Sumber: Modifikasi Saputri, dkk (2015)

Untuk menentukan nilai validitas digunakan rumus yang dimodifikasi dari Purwanto (dalam Saputri, 2015) sebagai berikut:

$$V = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan:

V : Nilai validitas

x : Skor yang diperoleh

y : Skor maksimu

Tabel 3. 2 Kategori Kevalidan Media Pembelajaran

Presentase	Kriteria
86% - 100%	Sangat Valid
76% - 85%	Valid
60% - 75%	Cukup Valid
55% - 59%	Kurang Valid

0 - 54%	Tidak Valid
---------	-------------

Sumber: Modifikasi Purwanto (dalam Isnayanti, 2016)

Data dari respon peserta didik dan pendidik mengenai proses pembelajaran yang dianalisis dengan menggunakan ketentuan pada tabel berikut:

Tabel 3. 3 Skala Penilaian Angket Guru

Rentang	Konversi
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Kurang Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Sumber : Modifikasi dari Purwanto (2013)

Tabel 3. 4 Skala Penilaian Angket Peserta Didik

Rentang	Konversi
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Kurang Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Sumber : Modifikasi dari Purwanto (2013)

Nilai akhir perhitungan dan angket dianalisis dengan menggunakan rumus dari Purwanto (2013) yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang dicari
atau diharapkan

R : Skor yang diperoleh

SM : Skor Maksimum

Kemudian untuk kategori kepraktikalitas media pembelajaran berdasarkan perhitungan nilai akhir dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 5 Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran

Presentase	Kriteria
86% - 100%	Sangat Praktis
76% - 85%	Praktis
60% - 75%	Cukup Praktis
55% - 59%	Kurang Praktis
0 - 54%	Tidak Praktis

Sumber : Modifikasi dari Purwanto
(2013)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Pengembangan menggunakan model ADDIE adalah sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Peserta didik sekolah dasar memiliki karakteristik yang unik dalam proses pembelajaran mereka. Mereka cenderung memiliki rentang perhatian yang pendek dan lebih mudah terlibat dalam pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi

Powtoon dapat menjadi solusi yang efektif untuk memenuhi kebutuhan mereka

Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Powtoon* dapat membantu mereka dalam menyajikan materi pelajaran dengan lebih efektif dan efisien. Guru membutuhkan alat yang dapat membantu mereka menciptakan konten pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa mereka. *Powtoon* menyediakan berbagai template dan elemen desain yang dapat memudahkan guru dalam membuat video pembelajaran, bahkan tanpa keahlian desain grafis yang mendalam.

Adapun analisis kurikulum sebagai berikut:

Capaian Pembelajaran :

Siswa mengaitkan jenis keberagaman sosial budaya masyarakat yang ada di lingkungan sekitarnya.

Alur Tujuan Pembelajaran.
Kegiatan Belajar 1

- Mengidentifikasi pengertian keberagaman sosial budaya Indonesia.
- Menemukan faktor penyebab keberagaman sosial budaya di Indonesia.

Kegiatan Belajar 2

- Menganalisis jenis-jenis keberagaman sosial budaya Indonesia.
- Menentukan cara mengatasi masalah perbedaan dalam keberagaman sosial budaya di Indonesia.

2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap perancangan, peneliti merancang media video pembelajaran *Powtoon*. Media pembelajaran dirancang sesuai dengan kebutuhan. Pada tahap ini peneliti menyiapkan skenario mengenai materi, karakter animasi dan gambar sesuai mata pelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar. Hasil produk yang peneliti buat bisa dilihat pada akun youtube @oviharyani49 dan bisa juga melalui link <https://youtu.be/gabAOuEM2kY>

3. *Development*

(Pengembangan)

Tahap pengembangan media Video animasi *powtoon* meliputi tahap sebagai berikut:

Hasil uji validitas media diperoleh dengan cara penilaian berupa angket validasi dan validator media memeriksa secara langsung media pembelajaran yang peneliti kembangkan.

Uji validasi pertama dilakukan pada hari senin tanggal 03 Juni 2024. Validator media memberikan saran terkait produk yang peneliti kembangkan. Setiap pernyataan pada aspek media berkisar 2 s/d 4 dengan perolehan skor 31 dengan presentase 77,5% kategori valid. Dan dilanjutkan dengan revisi

Setelah direvisi sesuai dengan saran validator validasi kedua memperoleh skor yang lebih baik yaitu 87,5% termasuk pada kategori sangat valid. Maka hasil dari validator aspek materi diperoleh hasil sebagai berikut:

Validasi pertama yaitu 77,5% dan validasi kedua yaitu 87,5%

$$X = \frac{77,5\% + 87,5\%}{2} = \frac{165}{2} = 82,5\% \text{ (Valid)}$$

Hasil Uji Validitas Materi

]Pengambilan data uji validitas materi oleh validator materi dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 04 Juni 2024 untuk validasi pertama. Validator materi memberikan saran terkait produk yang peneliti kembangkan. Setiap pernyataan pada aspek materi penilainnya berkisar 3 s/d 4 dengan perolehan skor 32 dengan presentase 80% kategori valid. Setelah direvisi sesuai dengan saran validator dilakukan validasi yang kedua pada hari Jum'at

tanggal 07 Juni 2024 dengan hasil bahwa produk yang peneliti kembangkan sudah valid dan layak digunakan dilapangan. Validasi kedua memperoleh skor yang lebih baik yaitu 92,5% termasuk pada kategori sangat valid. Berdasarkan penjelasan diatas, maka hasil dari validator aspek materi diperoleh hasil sebagai berikut:

Validasi pertama yaitu 80 % dan validasi kedua yaitu 92,5%

$$X = \frac{80\% + 92,5\%}{2} = \frac{172,5}{2} = 86,25\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Hasil Uji Validitas Kebahasaan

Pengambilan data uji validitas kebahasaan oleh validator bahasa dilaksanakan pada tanggal 10 Juni 2024 untuk validasi yang pertama.

Validasi pertama diperoleh dari validator bahasa dengan cara memberikan saran secara langsung terkait media pembelajaran yang peneliti kembangkan. Saran dari validator bahasa yaitu pertama buat teks bacaan isi dari dubling rekaman suara audio yang akan direkam, kemudian tambahkan subtitle dalam video pembelajaran yang dibuat, tambahkan biodata pengenalan singkat menggunakan foto sendiri agar lebih menarik.

Pada validasi kedua pada tanggal 13 Juni 2024 setelah melakukan perbaikan sesuai saran dari validator bahasa diperoleh skor 29 dengan presentase 91% termasuk pada kategori sangat valid. Berdasarkan penjelasan diatas, maka hasil akhir dari validator aspek bahasa diperoleh hasil 91% termasuk pada kategori sangat valid.

Penyajian data hasil uji praktikalitas media pembelajaran. Hasil Uji Praktikalitas Respon Guru. Pertama dilaksanakan di SDN 02 Campago Guguk Bulek. Setiap pernyataan pada aspek media berkisar 3 s/d 4 dengan perolehan skor 36 dan presentase 90% dengan kategori sangat Praktis.

$$NP = \frac{S}{RM} \times 100\%$$

$$NP = \frac{36}{40} \times 100\% = 90\%$$

Kedua dilaksanakan di SDN 17 Manggis Ganting. Setiap pernyataan pada aspek media berkisar 3 s/d 4 dengan perolehan skor 37 dan presentase 93% dengan kategori sangat Praktis.

$$NP = \frac{S}{RM} \times 100\%$$

$$NP = \frac{37}{40} \times 100\% = 93\%$$

Hasil Uji Praktikalitas Peserta Didik. Uji praktikalitas respon peserta didik dilakukan di SDN 02 Campago Guguk Bulek dan di SDN 17 Manggis Ganting, kota Bukittinggi.

Berdasarkan perhitungan praktikalitas respon peserta didik diatas diperoleh 95,6% dengan kategori sangat praktis presentase pertama 86%- 100%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa secara umum peserta didik merasa senang dan merasa terbantu dalam memahami materi pembelajaran dengan menggunakan media video animasi powtoon.

Kedua uji praktikalitas respon peserta didik dilakukan di SDN 17 Manggis Ganting, kota Bukittinggi. Peserta didik diberikan angket yang akan diisi untuk melihat respon setelah menggunakan media pembelajaran video animasi powtoon.

Berdasarkan perhitungan praktikalitas respon peserta didik diatas diperoleh 96,71% dengan kategori sangat praktis presentase pertama 86%- 100%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa secara umum peserta didik merasa senang dan merasa terbantu dalam memahami materi pembelajaran dengan

menggunakan media video animasi powtoon.

4. Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi, peneliti menerapkan media video animasi Powtoon yang sudah dikembangkan sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Penelitian dilaksanakan di SDN 02 Campago Guguk Bulek dan SDN 17 Manggis Ganting, kota Bukittinggi. Subjek penelitian di SDN O2 Campago Guguk Bulek yaitu sebanyak 25 orang yang terdiri dari 13 orang laki-laki dan 12 orang perempuan. Pnelitian dilakukan pada hari selasa tanggal 18 Juni 2024 dan pada hari rabu tanggal 19 Juni 2024 pukul 08.05- 09.50 WIB. Penelitian juga dilaksanakan di SDN 17 Manggis Ganting, kota Bukittinggi. Subjek penelitian sebanyak 19 orang yang terdiri dari 6 orang laki-laki dan 13 orang perempuan. Penelitian dilakukan pada hari Rabu tanggal 19 Juni 2024 dan pada hari kamis 20 Juni 2024 pukul 10.20- 12.05 WIB.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi diperoleh berdasarkan hasil penilaian dari angket praktikalitas respon guru dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan (Syadida and Erita

2022). Model ADDIE digunakan karena sesuai dengan penelitian pengembangan serta tahapan model ADDIE juga berurutan sesuai dengan jenis penelitian pengembangan yang peneliti lakukan. Hal ini didukung oleh (Almelhi 2021) bahwasanya model pembelajaran ADDIE berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif antara siswa dengan guru dan lingkungan. Hasil evaluasi setiap langkah pembelajaran dapat membawa pengembangan pembelajaran ke langkah atau fase selanjutnya (Kirschner and Van Merriënboer 2008).

Menurut Sugiyono (2019) penelitian pengembangan merupakan suatu proses untuk meningkatkan produk yang sudah ada serta menguji kevalidan dan kepraktisan produk tersebut. Berikut ini hasil uji validitas dan hasil uji praktikalitas media pembelajaran video animasi powtoon:

Hasil uji validitas ahli media memperoleh hasil sebesar 82,5% dengan kategori valid. Hasil uji validitas ahli materi memperoleh hasil 86,25% dengan kategori sangat valid. Hasil uji validitas kebahasaan memperoleh hasil 91% dengan kategori sangat valid. Dan diperoleh

rata-rata sebesar 87% dengan kategori sangat valid. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media video animasi powtoon yang peneliti kembangkan ini layak untuk diujicobakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang layak diujicobakan adalah yang validitasnya dengan kategori sangat valid.

Penilaian uji praktikalitas dari respon guru dan peserta didik memperoleh hasil yang baik. Hasil uji praktikalitas respon guru di SDN 02 Campago Guguk Bulek memperoleh presentase sebesar 90% dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya hasil uji praktikalitas respon guru di SDN 17 Manggis Ganting memperoleh presentase sebesar 93% dengan kategori sangat praktis. Untuk hasil uji praktikalitas respon guru memperoleh rata rata sebesar 92% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji praktikalitas respon peserta didik di SDN 02 Campago Guguk Bulek, kota Bukittinggi memperoleh presentase sebesar 95,6% dengan kategori sangat praktis dan adapun hasil uji praktikalitas respon peserta didik di SDN 17 Manggis Ganting, kota Bukittinggi memperoleh presentase sebesar 96,71%.. Untuk hasil uji praktikalitas respon peserta didik

memperoleh presentasi rata-rata sebesar 96% dengan kategori sangat praktis. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media video animasi powtoon yang peneliti kembangkan ini sudah praktis digunakan dalam pembelajaran IPAS Kelas V Fase B Topik C tentang Keberagaman Budaya. Sejalan dengan yang disampaikan oleh dan (Elvinas and Erita 2022) bahwa sebuah media pembelajaran dapat dikatakan praktis jika sudah mampu mencapai taraf praktikalitas sangat praktis dalam penggunaannya.

D. Kesimpulan

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi aplikasi Powtoon yang dikembangkan sudah valid dan layak digunakan di lapangan. Hasil validasi ahli media memperoleh presentase 82,5% dengan kategori valid. Hasil uji validitas ahli materi memperoleh 86,25% dengan kategori sangat valid. Hasil uji validitas kebahasaan memperoleh hasil 91% dengan kategori sangat valid.

Hasil uji praktikalitas media pembelajaran berupa video animasi aplikasi powtoon yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis digunakan

siswa kelas V SD. Hasil uji praktikalitas ini diperoleh melalui respon guru dan respon peserta didik dari dua sekolah dasar negeri yaitu SDN 02 Campago Guguk Bulek dan SDN 17 Manggis Ganting, kota Bukittinggi. Pertama hasil respon guru wali kelas V di SDN 02 Campago Guguk Bulek, kota Bukittinggi memperoleh presentase 90% dengan kategori sangat praktis. Kedua hasil respon guru wali kelas V di SDN 17 Manggis Ganting, kota Bukittinggi memperoleh presentase 93% dengan kategori sangat praktis.

Hasil uji praktikalitas dari hasil respon peserta didik kelas V di SDN 02 Campago Guguk Bulek, kota Bukittinggi memperoleh presentase 95,6% dengan kategori sangat praktis. Dan hasil uji praktikalitas dari hasil respon peserta didik kelas V di SDN 17 Manggis Ganting, kota Bukittinggi memperoleh presentase 96,71% dengan kategori sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Almelhi, Abdullah M. 2021. "Effectiveness of the ADDIE Model within an E-Learning Environment in Developing Creative Writing in EFL Students." *English Language Teaching* 14(2):20–36.
- Devi, Meila Yufriana, and Arwin Arwin.

2023. "Penggunaan Model PBL Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Sekolah Dasar." *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar* 9(1):11–20.
- Dewi, R. Roro Vemmi Kesuma, Ade Muslimat, Kharisma Danang Yuangga, Denok Sunarsi, Ahmad Khoiri, Soleh Suryadi, Makmur Solahudin, and Udi Iswadi. 2021. "E-Learning as Education Media Innovation Inthe Industrial Revolution and Education 4.0 Era." *The Journal of Contemporary Issues in Business and Government* 27(1):2868–80.
- Elvinas, Rini, and Yeni Erita. 2022. "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Untuk Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Aplikasi Nearpod Di Kelas III Sekolah Dasar." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8(4):1296–1307.
- Handayani, Fitri, Niki Yulianti, and Yeni Erita. 2022. "Desain Pembelajaran IPS Dan PKn Berbasis Teknologi Informasi Di Tingkat Sekolah Dasar Serta Penggunaan Media Teknologi Informasi Dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal Basicedu* 6(1):767–81.
- Kirschner, Paul, and Jeroen J. G. Van Merrienboer. 2008. "Ten Steps to Complex Learning: A New Approach to Instruction and Instructional Design." Pp. 244–53 in *21st century education: A reference handbook*. SAGE Publications Ltd.
- Maivi, Comala, and Yeni Erita. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Menggunakan Articulate Storyline 3 Berbasis Discovery Learning Di Kelas IV Sekolah Dasar." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3(2):1188–98.
- Ramadani, Elia Maryam, and Nana Nana. 2020. "Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Virtual Lab Phet Pada Pembelajaran Fisika Guna Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sma: Literature Review." *JPFT (Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online)* 8(1).
- Syadida, Qoulun, and Yeni Erita. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator Pada Pembelajaran Tematik Terpadu." *Journal of Practice Learning and Educational Development* 2(1):17–25.
- Syakur, Abd. 2020. "The Effectiveness of English Learning Media through Google Classroom in Higher Education." *Britain International of Linguistics Arts and Education (BloLAE) Journal* 2(1):475–83.
- Almelhi, Abdullah M. 2021. "Effectiveness of the ADDIE Model within an E-Learning Environment in Developing Creative Writing in EFL Students." *English Language Teaching* 14(2):20–36.
- Devi, Meila Yufriana, and Arwin Arwin. 2023. "Penggunaan Model PBL Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Sekolah Dasar." *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar* 9(1):11–20.

- Dewi, R. Roro Vemmi Kesuma, Ade Muslimat, Kharisma Danang Yuangga, Denok Sunarsi, Ahmad Khoiri, Soleh Suryadi, Makmur Solahudin, and Udi Iswadi. 2021. "E-Learning as Education Media Innovation Inthe Industrial Revolution and Education 4.0 Era." *The Journal of Contemporary Issues in Business and Government* 27(1):2868–80.
- Elvinas, Rini, and Yeni Erita. 2022. "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Untuk Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Aplikasi Nearpod Di Kelas III Sekolah Dasar." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8(4):1296–1307.
- Handayani, Fitri, Niki Yulianti, and Yeni Erita. 2022. "Desain Pembelajaran IPS Dan PKn Berbasis Teknologi Informasi Di Tingkat Sekolah Dasar Serta Penggunaan Media Teknologi Informasi Dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal Basicedu* 6(1):767–81.
- Kirschner, Paul, and Jeroen J. G. Van Merrienboer. 2008. "Ten Steps to Complex Learning: A New Approach to Instruction and Instructional Design." Pp. 244–53 in *21st century education: A reference handbook*. SAGE Publications Ltd.
- Maivi, Comala, and Yeni Erita. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Menggunakan Articulate Storyline 3 Berbasis Discovery Learning Di Kelas IV Sekolah Dasar." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3(2):1188–98.
- Ramadani, Elia Maryam, and Nana Nana. 2020. "Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Virtual Lab Phet Pada Pembelajaran Fisika Guna Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sma: Literature Review." *JPFT (Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online)* 8(1).
- Syadida, Qoulun, and Yeni Erita. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator Pada Pembelajaran Tematik Terpadu." *Journal of Practice Learning and Educational Development* 2(1):17–25.
- Syakur, Abd. 2020. "The Effectiveness of English Learning Media through Google Classroom in Higher Education." *Britain International of Linguistics Arts and Education (BloLAE) Journal* 2(1):475–83.