



Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Noorhidayah¹, Monry Fraick Nicky Gillian Ratumbuysang², Adrie Satrio³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

E-mail: noorhidayah1904@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-11-05 Revised: 2023-12-22 Published: 2024-01-05 Keywords: <i>Instructional Media; Animation Video; Powtoon Based; Student Learning Outcomes.</i>	<p>The lack of use of media in the teaching and learning process makes students less interested and interested in paying attention to lessons so that this affects students' learning outcomes. This can be seen during observation activities and is proven by the low learning outcomes of students as seen from daily test assessments, namely with less than 50% of students achieving the KKM score in thematic subjects. With the above problems, a solution is needed to create active classroom conditions, namely by using audio-visual learning media with additional animation that is interesting for students, namely the development of Powtoon-based animated video media. This research uses the R&D development method with the Borg and Gall development model which has been modified into 7 stages according to development needs. This research aims to: 1) determine the feasibility of Powtoon-based animated video learning media 2) improve student learning outcomes. Data collection techniques include observation, interviews, questionnaires and tests. The research results show that the Powtoon animated video learning media is suitable for use based on the results of assessments from material experts with a score of 96.73%, media experts with a score of 95% and media practicality with a score of 91.66%. There was an increase in student learning outcomes based on pretest posttest analysis with an N-gain value of 0.69, which is in the "medium" category. Thus, Powtoon-based animated video learning media is suitable for use and can improve student learning outcomes.</p>
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-11-05 Direvisi: 2023-12-22 Dipublikasi: 2024-01-05 Kata kunci: <i>Media Pembelajaran; Video Animasi; Berbasis Powtoon; Hasil Belajar Siswa.</i>	<p>Kurangnya penggunaan media dalam proses belajar mengajar membuat siswa menjadi kurang tertarik dan berminat untuk memperhatikan pelajaran sehingga hal tersebut mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat pada saat kegiatan observasi dan dibuktikan dengan rendahnya hasil belajar peserta didik yang dilihat dari penilaian ulangan harian yaitu dengan kategori kurang dari 50% siswa yang mencapai nilai KKM pada mata pelajaran Tematik. Dengan permasalahan diatas maka diperlukan solusi agar tercipta kondisi kelas yang aktif yaitu dengan menggunakan media pembelajaran audio visual dengan tambahan animasi yang menarik bagi peserta didik yaitu pengembangan media video animasi berbasis Powtoon. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan R&D dengan model pengembangan Borg and Gall yang telah dimodifikasi menjadi 7 tahapan sesuai kebutuhan pengembangan. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon 2) meningkatkan hasil belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, kuesioner dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi Powtoon layak digunakan berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi dengan nilai 96,73%, ahli media dengan nilai 95% dan kepraktisan media dengan nilai 91,66%. Adanya peningkatan hasil belajar peserta didik berdasarkan analisis pretest posttest dengan nilai N-gain sebesar 0,69 yang mana nilai tersebut masuk dalam kategori "sedang". Dengan demikian, media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon layak digunakan serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.</p>

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam pembangunan bangsa, pendidikan berfungsi untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia. Menurut Undang-undang nomor 20 tahun 2003 pasal 40

ayat 2 menyebutkan bahwa pendidik dan tenaga pendidik berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Namun pada realita yang terjadi, guru kurang optimal dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga membuat siswa tidak tertarik belajar

dan hal tersebut tentu akan memperngaruhi hasil belajar siswa. Hal ini terjadi disebabkan oleh berbagai alasan, seperti sulit menemukan media yang sesuai, waktu persiapan dalam mengajar terbatas, atau alasan lainnya (Sumardi, 2019:13). Untuk menunjang kegiatan pembelajaran diperlukan adanya sebuah media pembelajaran yang bisa meningkatkan pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran pendidik sebagai sumber belajar utama proses pembelajaran yang memiliki peran penting dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik dan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu perlu adanya penggunaan media video pembelajaran yang menarik pada saat kegiatan pembelajaran demi terciptanya suasana pembelajaran yang aktif dan menarik. Begitu juga dalam kegiatan pembelajaran tematik, dengan adanya penggunaan media pembelajaran dan dukungan dari guru, maka siswa akan tertarik untuk belajar dan mudah paham terhadap materi yang disampaikan.

Pembelajaran tematik merupakan salah satu gagasan dalam kurikulum 2013, hal ini sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 67 Tahun 2013 yang menjelaskan bahwa Kurikulum 2013 pada jenjang Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiya didesain menggunakan pembeThe lack of use of media in the teaching and learning process makes students less interested and interested in paying attention to lessons so that this affects students' learning outcomes. This can be seen during observation activities and is proven by the low learning outcomes of students as seen from daily test assessments, namely with less than 50% of students achieving the KKM score in thematic subjects. With the above problems, a solution is needed to create active classroom conditions, namely by using audio-visual learning media with additional animation that is interesting for students, namely the development of Powtoon-based animated video media. This research uses the R&D development method with the Borg and Gall development model which has been modified into 7 stages according to development needs. This research aims to: 1) determine the feasibility of Powtoon-based animated video learning media 2) improve student learning outcomes. Data collection techniques include observation, interviews, questionnaires and tests. The research results show that the Powtoon animated video learning media is suitable for use based on the results of

assessments from material experts with a score of 96.73%, media experts with a score of 95% and media practicality with a score of 91.66%. There was an increase in student learning outcomes based on pretest posttest analysis with an N-gain value of 0.69, which is in the "medium" category. Thus, Powtoon-based animated video learning media is suitable for use and can improve student learning outcomes.

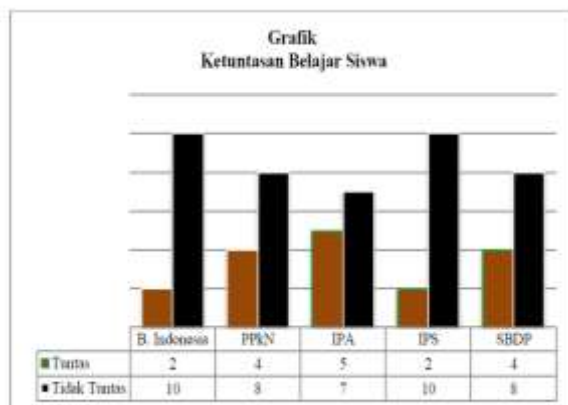
Ajaran tematik-terpadu mulai dari kelas I sampai dengan kelas VI. Permendikbud No 24. Tahun 2016 Bab I Pasal 1 Ayat 3 menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah dilakukan dengan pendekatan pembelajaran tematik terpadu, kecuali untuk mata pelajaran Matematika dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri untuk kelas IV, V dan VI. Hal tersebut akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pembelajaran Tematik di sekolah dasar terkadang ada beberapa yang bersifat abstrak, sehingga kadang siswa bingung untuk memahaminya. Konsep Tematik di SD/MI selalu berkaitan dengan lingkungan sehari-hari. Oleh karena itu, banyak fenomena yang bisa dijadikan sebagai sumber dalam belajar Tematik di lingkungan, karena pada hakekatnya lingkungan merupakan laboratorium dalam belajar mengenai hakikat. Kekurangan yang ditimbulkan dari pembelajaran tematik yaitu guru dituntut memiliki keterampilan yang tinggi namun tidak setiap guru mampu mengintegrasikan kurikulum dengan konsep- konsep yang ada dalam mata pelajaran secara tepat.

Salah satu permasalahan pada pembelajaran Tematik kurangnya penggunaan media dalam proses belajar mengajar membuat siswa menjadi kurang tertarik dan berminat untuk memperhatikan pelajaran sehingga hal tersebut mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat pada saat kegiatan observasi terkadang guru menggunakan media seperti media gambar dan media video. Namun untuk penggunaan media video tersebut dikatakan masih minim/jarang serta media yang digunakan juga kurang maksimal sehingga siswa kurang tertarik dan berminat dalam belajar. Pada saat pembelajaran, sebagian siswa terlihat kurang aktif dan kurang memperhatikan guru saat mengajar didepan kelas, bahkan pada saat diskusi yang terlihat aktif hanyalah siswa yang lebih pandai. Hal tersebut terlihat bahwa minat dan kemauan belajar siswa kurang sehingga menyebabkan hasil belajar mereka tergolong rendah. Rendahnya hasil

belajar siswa tersebut dapat dilihat dari penilaian ulangan harian (UH) dengan kategori kurang dari 50% siswa yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Tematik.

Tabel 1. Hasil Ulangan Harian Siswa Kelas VI

Nama	Hasil UH Mata Pelajaran Tematik				
	B. Indo	PPKn	IPA	IPS	SBDP
Lidia Nor Apipah	65	60	70	65	60
Muhammad Hafizal Azza	70	70	75	80	70
Muhammad Hazam Ilham	60	65	80	70	60
Muhammad Nisfi Sya'ban	65	80	65	65	60
Muhammad Rafi A'mal Falah	75	65	70	60	65
Muhammad Rakha Fairuz Azhar	70	75	65	70	75
Muhammad Rizky	50	65	60	80	65
Muhammad Syaidu Rahman	55	65	65	65	80
Nor Gina Ramadhani	60	60	70	65	75
Rahmad Akhzam Azim	65	70	80	70	75
Rikky Aditya	60	60	60	60	65
Saprina Mulia	70	75	65	70	65



Gambar 1. Hasil Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas VI

Dengan permasalahan diatas maka diperlukan solusi agar tercipta kondisi kelas yang aktif yaitu dengan menggunakan media pembelajaran audio visual dengan tambahan animasi yang menarik bagi peserta didik yaitu media video animasi berbasis Powtoon. Media animasi Powtoon merupakan salah satu media interaktif online yang didalamnya terdapat berbagai macam template yang digunakan untuk membuat materi yang akan disampaikan kepada peserta didik melalui visualisasi yang menarik (Nurdiansyah et al., 2018), Sejalan dengan (Ponza, dkk ;2018) menyatakan bahwa video animasi pembelajaran berbasis powtoon merupakan video animasi kartun yang diisi oleh materimateri pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu dan cocok untuk anak sekolah dasar. Selain itu, powtoon sudah direkomen- dasikan menjadi program yang cocok digunakan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam bidang nasional. Karena sudah memiliki alat dan

berbagai efek yang cocok untuk mempengaruhi kreativitas, pemikiran dinamis, serta hasil belajar anak (Pais et al., 2017).

Pernyataan diatas juga didukung oleh hasil penelitian terdahulu yang dilakukan (Rio Ariyanto, 2018), Peranan penggunaan media pembelajaran Powtoon dapat membuat siswa lebih memahami pelajaran dan membangkitkan semangat belajar. Dengan suasana pembelajaran yang menarik perhatian, maka siswa dapat mempengaruhi minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Selain itu, penelitian (Kusumawati, D., R., P.; 2022) menyatakan bahwa video animasi berbasis Powtoon juga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik terlihat dari hasil perhitungan N-Gain dengan kategori sedang. Penelitian (Intan Alia M., 2022) juga menyatakan melalui hasil akhir penelitian yang sudah dilakukan, bisa ditarik kesimpulan bahwa meningkatnya hasil proses belajar-mengajar dipengaruhi secara positif oleh penggunaan Powtoon.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan pada saat observasi di kelas VI SDN Hulu Rasau, maka penggunaan media pembelajaran yang sering menarik untuk proses belajar mengajar sangat penting dalam menumbuhkan minat, kemauan serta keaktifan siswa dalam belajar dikelas. Selain itu media pembelajaran yang menarik juga mampu mengatasi kebosanan siswa dalam belajar serta mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelaj- aran, yang mana hal tersebut akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ""Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas VI SDN Hulu Rasau", dengan harapan media yang peneliti kembangkan nanti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SDN Hulu Rasau.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Borg and Gall. Menurut Gall, Gall, & Borg dalam Effendi & Hendriyani (2016: 64) karakteristik khusus dari penelitian ini yaitu: (a) mengembangkan produk, seperti: buku teks, buku ajar, cara peng- organisasian pengajaran, alat evaluasi, model pembelajaran, dan sebagainya; (b) berjenjang dalam penilaian model/produk; (c) menjem-

batani kesenjangan yang terjadi antara education research dengan education practice; (d) bersifat kuantitatif dalam memvalidasi efektivitas, efisiensi, keberterimaan model/produk, dan bersifat kualitatif dalam penyusunan model/produk, validasi ahli, dan revisinya; (e) ada uji lapangan dan distribusi, uji lapangan dilakukan untuk memvalidasi prototype, dan distribusi sebagai suatu diseminasi prototype yang telah teruji (model/produk); (f) menekankan pada masalah khusus yang berhubungan dengan masalahmasalah praktis dalam pengajaran melalui applied research; dan (g) ada tahapan-tahapan evaluasi terhadap model/produk yang disusun. Seperti yang telah disebutkan, model pengembangan Borg and Gall memiliki ciri khasnya tersendiri yang dapat dilihat dari tahapan dalam melaksanakan penelitian dan pengembangannya. Penelitian ini dimodifikasi menjadi 7 langkah yang kemudian dibagi dalam 4 tahap. Penelitian dilaksanakan di SDN Hulu Rasau dari bulan Juli hingga bulan Agustus tahun 2023. Populasi penelitian terdiri dari siswa SDN Hulu Rasau dengan sampel penelitian di kelas VI yang berjumlah 12 orang siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantatif deskriptif. Data kuantatif dan data kualitatif diperoleh dari hasil penilaian, dan saran dari ahli instrumen, ahli materi, ahli ahli media, ahli praktisi dan siswa melalui observasi, dokumentasi, wawancara dan tes.

Adapun indikator-indikator dalam instrumen tersaji pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, dan Tabel 4.

Tabel 2. Instrumen Validasi Ahli Materi

Instrumen Validasi Ahli Materi	
Aspek	Indikator
Desain Pembelajaran	Rumusan Tujuan pembelajaran
	Pengorganisasian dan sistematika penyajian
	Kesesuaian dengan karakteristik pengguna
Isi Materi (Konten)	Ketepatan isi
	Ke-up-to-date an
	Cakupan
	Kecukupan
Bahasa dan Komunikasi	Ketepatan referensi
	Kesesuaian dengan EYD
	Kesantunan bahasa
	Ketepatan dialog/teks
	Kesesuaian dengan pengguna
	Kesesuaian visual
Pemanfaatan Media	Kualitas visual
Penyajian/ Presentasi	Ketepatan pemilihan huruf
	Ketepatan pemilihan latar
	Ketepatan pemilihan ilustrasi
	Konsistensi
	Kemenarikan

Tabel 3. Instrumen Validasi Ahli Media

Instrumen Validasi Ahli Media	
Aspek	Indikator
Pendahuluan Program	Judul
	Petunjuk pengoperasian
Presentasi Teks	Font
	Tata letak
Penilaian Kelayakan Aspek Penyajian	Keruntutan
Presentasi Video	Kesesuaian dengan materi
	Durasi
Presentasi Audio	Kesesuaian dengan materi
	Kualitas
Penilaian Aspek Media terhadap Strategi Pembelajaran	Kemudahan bagi pengguna
	Sumber kemandirian pengguna
	Kemampuan pengetahuan
	Kemampuan memperluas wawasan
Penilaian Aspek Program Media	Fokus minat , pemahaman,dan hasil belajar pengguna
Video Pembelajaran	Tujuan pembelajaran

Tabel 4. Instrumen Kepraktisan Media

Instrumen Kepraktisan Media	
No	Aspek yang dinilai
1.	Media yang digunakan lebih bermanfaat untuk belajar Tematik.
2.	Pembelajaran Tematik dengan menggunakan video pembelajaran membuat materi terlihat lebih menarik.
3.	Musik penggiring yang digunakan dalam video pembelajaran sesuai dan menarik.
4.	Materi yang disajikan dalam video pembelajaran Tematik mudah dipahami.
5.	Warna dalam video pembelajaran Tematik ini sesuai dan menarik.
6.	Penjelasan materi Tematik dalam video akan membuat siswa lebih mudah memahami materi.
7.	Video pembelajaran akan membuat siswa menjadi lebih aktif dalam belajar.
8.	Belajar Tematik melalui video pembelajaran membuat siswa tertarik untuk memperhatikan.



Gambar 2. Diagram Modifikasi Langkah Model Pengembangan Borg and Gall

Analisis data uji validasi ahli menggunakan format Likert yaitu dari skala 1-4. Analisis validasi para ahli dapat meliputi ahli instrumen, ahli materi, ahli media dan ahli kepraktisan

media. Teknik analisis validasi para ahli dilakukan dengan langkah yaitu: 1) mengecek kelengkapan penilaian angket; 2) menghitung skor yang diperoleh dari para ahli, kemudian dianalisis berdasarkan patokan konversi nilai; 3) membuat tabulasi data; dan 4) menghitung presentase nilai (Lestari, 2018).

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Persentase penilaian (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Setelah persentase perhitungan nilai terkumpul, selanjutnya melakukan transformasi dari data kuantitatif menjadi kualitatif untuk memperoleh kriteria hasil uji para ahli.

Tabel.5 Interpretasi Data Kualitatif Hasil Uji Para Ahli

Interval Koefisien	Kategori
<21%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber: Mansur, dkk (2021: 138)

Analisis pengukuran data hasil Pretest dan Posttest didapatkan dengan menggunakan rumus N-gain. Berikut rumus N-gain:

$$N\text{-gain (g)} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor pretest}}$$

Keterangan:

N-gain (g) : besar faktor gain

Skor posttest : hasil tes akhir (sesudah)

Skor pretest : hasil tes awal (sebelum)

Skor maks : nilai maksimal

Sumber : Melzer (Fadhilah, 2019: 52)

Setelah persentase perhitungan nilai terkumpul, selanjutnya melakukan transformasi dari data kuantitatif menjadi kualitatif untuk dapat memperoleh hasil kategori N-gain.

Tabel 6. Nilai Kriteria/ Kategori N-gain

Interval	Kriteria/Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Melzer (Fadhilah, 2019: 53)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Hasil Pengembangan

Hasil akhir dari penelitian pengembangan ini adalah sebuah produk media pembelajaran. Peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis powtoon untuk mata pelajaran tematik sebagai sebuah solusi dari permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Pengembangan produk video pembelajaran ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang telah peneliti modifikasi menjadi 7 langkah yang kemudian dibagi dalam 4 tahap. pada penelitian ini yaitu tahap Problem & potential data collection (Penelitian Awal dan Pengumpulan data) tahap ini diperoleh dari hasil wawancara dan observasi, Product design (pengembangan produk), Design validation (Validasi desain) tahap ini terdiri dari validasi produk kepada para ahli serta uji coba pengembangan untuk dapat mengetahui kelayakan pengembangan produk, Dessimination and implementation.



Gambar 3. Hasil Media Video Animasi Berbasis Powtoon

Penelitian ini diawali dengan tahap awal yaitu penelitian awal dan pengumpulan data (Problem & potential data collection). Pada tahap ini peneliti melakukan observasi di SDN Hulu Rasau dan melakukan wawancara dengan wali kelas VI untuk menganalisis permasalahan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan temuan yang peneliti temukan pada saat observasi dan wawancara, peneliti akan mengembangkan sebuah produk yang disesuaikan dengan karakteristik dari peserta didik tingkat sekolah dasar. Selanjutnya peneliti melakukan konsultasi dengan guru wali kelas VI terkait materi Tematik yang akan diajarkan yang kemudian akan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan juga disesuaikan dengan RPP guru. 1. Materi yang akan dikembangkan adalah materi yang berasal dari buku panduan siswa dan guru "Tematik

Kelas VI Tema 1" K13 edisi revisi 2018 oleh Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia 2018.

Tahap kedua yaitu pengembangan produk (Product Design). Kegiatan peneliti pada tahap ini meliputi: (1) penyusunan naskah, di mana peneliti merangkum dan memodifikasi materi pembelajaran yang akan disampaikan agar menjadi padat dan mudah dipahami beserta gambaran visualisasi yang akan ditampilkan yang kemudian disusun menjadi naskah video pembelajaran; (2) pembuatan Video Animasi, pembuatan video Animasi ini disesuaikan dengan gambaran visualisasi yang telah disusun pada naskah sebelumnya; (3) Mempublish Video, Setelah selesai pembuatan video animasi diPowtoon tersebut, untuk bisa mengunduh hasilnya harus di publish ke youtube dulu; (4) Unduh video, Untuk mengunduh hasil video kegeleri, salin link video youtube tersebut lalu masuk ke Y2mate untuk mengunduh video; (5) Penambahan durasi, Selanjutnya masuk ke aplikasi Capcut untuk menambah durasi video, karena durasi video di powtoon cukup pendek; (6) Dubbing & backsound, setelah penambahan durasi, silahkan tambahkan dubbing langsung dicapcut.

Apabila backsond bawaan dari powtoon tidak sesuai, bisa tambahkan baksound lain di aplikasi capcut tersebut; (7) Selanjutnya ekspor video di capcut sesuai dengan resolusi yang diinginkan. Tahap ketiga yaitu validasi produk pengembangan (Design validation). Pada tahap ini, validasi dilakukan oleh para ahli yaitu ahli instrumen, ahli materi, ahli media dan ahli kepraktisan media. Setelah tahap validasi maka dilakukan revisi produk sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli. Kemudian produk media yang telah direvisi diuji cobakan pada subjek penelitian yaitu peserta didik kelas VI SDN Hulu Rasau. Uji coba dilakukan untuk melihat bagaimana respon dan peningkatan hasil belajar peserta didik dengan memberikan soal pretest sebelum menggunakan media video animasi powtoon dan soal posttest setelah menggunakan media video animasi powtoon. Soal pretest dan posttest terdiri dari 20 soal bentuk pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban. Kemudian dilanjutkan dengan

tahap keempat yaitu Desiminasi dan implementasi.

2. Hasil analisis kelayakan media video animasi berbasis powtoon

Media video animasi berbasis powtoon telah melalui tahap uji kelayakan sehingga media tersebut dikatakan benar-benar layak digunakan pada kegiatan pembelajaran berdasarkan penilaian dari para ahli yaitu; ahli materi, ahli media dan ahli kepraktisan media yang dihitung kemudian dikategorikan sesuai dengan persentase kelayakan.

a) Uji kelayakan/validasi instrumen

Validator ahli instrumen penelitian ini adalah dosen dari Teknologi Pendidikan FKIP ULM yang kompeten dibidangnya yaitu Bapak Agus Hadi Utama, M. Pd. Aspek yang dinilai dalam validasi instrumen penelitian ini diantaranya angket validasi materi, angket validasi media, dan angket kepraktisan media. Hasil validasi (uji kelayakan) instrumen penelitian dapat dilihat pada tabel berikut ini;

Tabel 7. Hasil Penilaian Ahli Instrumen Penelitian

Aspek	Index Peraspek	Kategori Peraspek
Angket Validasi Materi	100%	Sangat Layak
Angket Validasi Media	100%	Sangat Layak
Angket Kepraktisan Media	100%	Sangat Layak
Rata-Rata Index Keseluruhan	100%	
Kategori Keseluruhan		Sangat Layak

Berdasarkan dari hasil penilaian ahli instrumen penelitian, instrumen penelitian yang telah dibuat dan juga direvisi sesuai saran telah memperoleh persentase 100%, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian masuk kedalam kategori "Sangat Uji kelayakan atau validasi materi Layak". Pada penilaian setelah revisi tersebut, validator ahli mengatakan bahwa instrumen penelitian sudah layak digunakan.

b) Uji kelayakan/validasi materi

Ahli materi adalah guru wali kelas 6 SDN Hulu Rasau yang berkompeten dalam mata pelajaran Tematik Kelas 6, bernama Khairullah, S. Pd. Ahli materi memberi penilaian pada instrumen yang telah divalidasi yang meliputi aspek desain pembelajaran, isi materi, bahasa dan komunikasi, pemanfaatan media, penyajian/presentasi. Hasil

penilaian video pembelajaran oleh ahli materi dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 8. Hasil Penilaian Ahli Materi

Aspek	Index Peraspek	Kategori Peraspek
Desain Pembelajaran	80%	Layak
Isi Materi (Konten)	80%	Layak
Bahasa dan Komunikasi	95%	Sangat Layak
Pemanfaatan Media	100%	Sangat Layak
Penyajian/Preentasi	100%	Sangat Layak
Rata-Rata Index Keseluruhan	96,73%	
Kategori Keseluruhan		Sangat Layak

Berdasarkan dari hasil penilaian ahli materi, materi pada media yang telah dikembangkan memperoleh persentase 96,73%, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian masuk ke dalam kategori “Sangat Layak”. Pada penilaian tersebut, validator ahli mengatakan bahwa materi sudah layak digunakan tanpa revisi.

c) Uji kelayakan/validasi media

Ahli media adalah dosen dari UIN Antasari Banjarmasin yang berkompeten dalam pengembangan media pembelajaran, bernama Moh. Iqbal Assyauqi, M. Pd. Ahli media memberi penilaian pada instrumen yang telah divalidasi yang meliputi aspek pendahuluan program, presentasi teks, penilaian kelayakan aspek penyajian, presentasi video, presentasi audio, penilaian aspek media terhadap strategi pembelajaran, serta penilaian aspek program media video pembelajaran. Hasil penilaian video pembelajaran oleh ahli materi dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 9. Hasil Penilaian Ahli Media

Aspek	Index Peraspek	Kategori Peraspek
Pendahuluan Program	75%	Layak
Presentasi Teks	100%	Sangat Layak
Penilaian Kelayakan Aspek Penyajian	91%	Sangat Layak
Presentasi Video	100%	Sangat Layak
Presentasi Audio	100%	Sangat Layak
Penilaian Aspek Media terhadap Strategi Pembelajaran	100%	Sangat Layak
Penilaian Aspek Program Media Video Pembelajaran	100%	Sangat Layak
Rata-Rata Index Keseluruhan	95%	
Kategori Keseluruhan		Sangat Layak

Berdasarkan hasil penilaian ahli media, media yang telah dikembangkan memperoleh persentase 95% maka dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian masuk ke dalam kategori “Sangat Layak”. Pada penilaian tersebut, validator ahli mengatakan bahwa media sudah layak digunakan tanpa revisi.

d) Uji Lapangan awal/kepraktisan media

Pada uji coba lapangan awal (kelompok kecil) saya meminta kepada 6 guru pengajar tingkatan SD untuk memberikan penilaian kepraktisan media terhadap media video pembelajaran tersebut. Peneliti akan menayangkan video atau mengirimkan video tersebut untuk dilihat oleh 6 guru pengajar tingkatan SD tersebut. Setelah guru menyaksikan video pembelajaran tersebut, peneliti akan membagikan angket kepraktisan media untuk diisi oleh guru. Hasil penilaian uji coba lapangan awal dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel.10 Hasil Uji Lapangan awal

Pernyataan	Jumlah Pernyataan	Index Pernyataan	Kategori Pernyataan
1	22	91,66%	Sangat Praktis
2	22	91,66%	Sangat Praktis
3	23	95,83%	Sangat Praktis
4	22	91,66%	Sangat Praktis
5	21	87,5%	Sangat Praktis
6	20	83,33%	Sangat Praktis
7	23	95,83%	Sangat Praktis
8	23	95,83%	Sangat Praktis
Rata-Rata Index Keseluruhan		91,66%	
Kategori Keseluruhan			Sangat Praktis

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa penilaian para guru terhadap kepraktisan video pembelajaran animasi berbasis powtoon secara keseluruhan, diperoleh rata-rata index persentase kepraktisan media sebesar 91,66% dengan kategori “Sangat Praktis”. Tahap uji coba lapangan awal ini mendapat respon yang sangat baik oleh para guru. Berdasarkan hasil uji coba lapangan awal (kelompok kecil) dinyatakan bahwa video pembelajaran telah memenuhi aspek kepraktisan media dan dapat digunakan untuk uji coba lapangan utama (kelompok besar) tanpa adanya revisi.

3. Hasil peningkatan belajar peserta didik (uji coba lapangan utama)

Uji coba lapangan utama (kelompok besar) dilakukan pada kelas 6 SDN Hulu Rasau yang berjumlah 12 orang peserta didik. Peneliti menyediakan soal pretest dan soal posttest yang terdiri dari 20 butir soal. Soal pretest diberikan sebelum video pembelajaran diberlakukan, sedangkan soal posttest diberikan setelah video pembelajaran diberlakukan. Tes dilakukan

langsung di kelas dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil Uji Lapangan Utama

No	Nama	Hasil	
		Pretest	Posttest
1.	Lidia Nor Apipah	55	85
2.	M. Nafrizal Azzura	35	80
3.	M. Nazam Ilham	70	95
4.	Nisfi Sya'bani	50	85
5.	M. Rafi A'mal Falah	45	75
6.	M. Rakha Fairuz Azhar	50	85
7.	M. Rizky	50	85
8.	M. Syaidu Rahman	40	80
9.	Nor Gina Ramadhani	45	85
10.	Rahmad Ahzam Azim	40	80
11.	Rifky Aditya Saprina Mulia	55	85
12.	Saprina Mulia	55	90
Total		49,16	84,33

Berdasarkan tabel diatas, terlihat bahwa nilai rata-rata Pretest sebesar 49,16 Sedangkan nilai Posttest sebesar 43,33. Selanjutnya nilai dihitung menggunakan rumus N-Gain sehingga memperoleh hasil dengan nilai N-Gain sebesar 0,69 yang mana nilai tersebut termasuk dalam kategori atau kriteria "sedang". Hal ini membuktikan adanya peningkatan kemampuan berhitung peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis powtoon.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Pengembangan video pembelajaran animasi berbasis powtoon dikembangkan dengan model pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari 10 langkah yang telah dimodifikasi menjadi 7 langkah yaitu, penelitian awal dan pengumpulan informasi, perencanaan, pembuatan produk awal, validasi ahli, uji coba lapangan awal (kelompok kecil) dan revisinya, uji coba lapangan utama (kelompok besar) dan revisinya, penyempurnaan produk akhir dan juga desiminasi. Kelayakan video pembelajaran animasi berbasis powtoon ini dapat dilihat dari hasil validasi ahli materi, ahli media, uji kepraktisan media serta uji oba produk. Hasil dari validasi ahli materi memperoleh nilai sebesar 96,73% dengan kategori "Sangat Layak", hasil validasi ahli media memperoleh nilai sebesar 95% dengan kategori "Sangat Layak" dan uji kepraktisan media dari 7 orang guru tingkat Sekolah Dasar (SD) yang memperoleh nilai sebesar 91,66% dengan kategori "Sangat Praktis".

Terjadi peningkatan hasil belajar pada siswa kelas VI setelah penggunaan media

pembelajaran video animasi powtoon pada saat uji coba lapangan besar dengan memperoleh hasil rata-rata pretest sebesar 49,16 dan hasil rata-rata posttest sebesar 84,16 dengan hasil analisis N-gain sebesar 0,69 dengan kategori "Sedang" yang diperoleh dari perhitungan rumus N-gain. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis powtoon dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Saran

Saran yang bisa peneliti berikan kepada peneliti selanjutnya adalah agar melakukan inovasi pengembangan media yang lebih menarik lagi sesuai dengan tingkatan peserta didik agar mampu meningkatkan minat belajar peserta didik, menjadikan peserta didik lebih aktif dalam belajar dan mampu membuat pembelajaran lebih menarik.

DAFTAR RUJUKAN

- Ariyanto, R, Kantun, S, Sukidin. (2018). Penggunaan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeksripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial* Vol 12, No.1. 2018:122. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12il.7622>
- Effendi, H., & Hendriyani, Y. (2016). Pengembangan Model Blended Learning Interaktif dengan Prosedur Borg and Gall. *International Seminar on Education (ISE)* 2nd, 62-70. <https://doi.org/10.31227/osf.io/zfajx>
- Fadhilah, H. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Penjasorkes (Senam) untuk Meningkatkan Minat Belajar Kepada Siswa Kelas V SDN Sekumpul Martapura. In *Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents*. Universitas Lambung Mangkurat
- Kusumawati, D., R., P. (2022). Pengembangan Video Animasi Berbasis Powtoon Materi Gaya Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *PENDIPA Journal of Science Education* 6(3):853-858. <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.3.853-858>

- Mansur, H., & Utama, A. H. (2016). Implementasi Sumber Belajar Berbasis Learning Management System (LMS) Edmodo untuk Meningkatkan Kinerja Dosen Prodi Teknologi Pendidikan FKIP ULM Banjarmasin. Universitas Lambung Mangkurat.
- Maudi, A., I. & Supriansyah. (2023). Pengaruh Media Video Animasi Powtoon terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SDN Pejaten Timur. 01Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika. Vol 07, No. 1, December 2022 -March 2023, pp. 372-379. <https://doi.org/10.26618/jk.v7i2.4538>
- Nurdiansyah, E., El Faisal, E., & Sulkipani. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis Powtoon pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. Jurnal Civics, 15. <https://doi.org/10.21831/jc.v15i1.16875>
- Pais, M. H. R., Nogués, F. P., & Muñoz, B. R. (2017). Incorporating Powtoon as a Learning Activity into a Course on Technological Innovations as Didactic Resources for Pedagogy Programs. iJET, Vol. 12, No. 6. <https://doi.org/10.3991/ijet.v12i06.7025>
- Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 Tentang KI KD Kurikulum 2013
- Permendikbud RI No. 67 tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. Jurnal Edutech Undiksha, 6(1), 9-19. <https://journal.undiksha.ac.id/>
- Sumardi. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Melalui pemanfaatan Media Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA PGRI 4 Palembang. Jurnal Neraca, Vol.3 No.1, Juni 2019: 122-26.