

**Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi *Powtoon* Pada Tema 7
Subtema 2 di Kelas V SDN 101610 Purbabangun T.A 2022/2023**

¹Ade Yulis Harahap, ²Erlinda Simanungkalit, ³Masta Marselina Sembiring,
⁴Elvi Mailani, ⁵Fahrur Rozi, ⁶Faisal, ⁷Dila Handayani

^{1,2,3,4,5,6,7}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri
Medan

Email: yulisharahap2001@gmail.com, erlindasimanungkalit@unimed.ac.id,
mastamarselina@unimed.ac.id, elvimailani@gmail.com, rozipgsd2015@gmail.com,
faisalpendas@gmail.com, february_8905@yahoo.com

Corresponding Mail Author: yulisharahap2001@gmail.com

Abstract

This research is motivated by the use of media in the learning process that is less skilled and creative and only uses makeshift media. This study aims to produce a valid, practical and effective powtoon-based animated video media in supporting learning success. This research is research and development using the 4D development model (define, design, development and dissemination). The subjects of this study were fifth grade students at SD Negeri 101610 Purbabangun and the object of this research was the animated video media based on the powtoon application. The results showed that the validation by material experts in stage I before revision obtained a percentage of 56.9% in the "Quite Adequate" category with revisions, then in stage II it obtained a percentage of 89.2% in the "Very Eligible" category without revisions and the design validation results obtained a percentage of 85.3% in the category "Very Eligible. Practical tests by educational practitioners get a percentage of 91.7% "Very Practical". The results of the media effectiveness test through the pre-test obtained an average of 40.42% with the "Not Complete" completeness criteria while in the post-test obtained an average of 88.125 with the "Completed" completeness criteria. It can be concluded that the product being developed is very feasible, practical and effective for use in learning in elementary schools.

Keywords: *Development, Media, Powtoon, Theme 7, sub-theme 2.*

Pendahuluan

Pada dasarnya pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengingatkan siswa pada beberapa mata pelajaran dan memberikan pengalaman yang bermakna. Pembelajaran tematik terpadu saat ini digunakan di sekolah dasar karena siswa sekolah dasar psikologi menurut usianya belum memerlukan pengetahuan khusus melainkan pengetahuan yang bersifat umum tetapi menyeluruh. Dalam kurikulum 2013, siswa tidak perlu dilatih, tetapi belajar melalui pengalaman langsung. Kemendikbud (2014, h. 26) mengatakan bahwa "Pembelajaran yang menggunakan tema untuk menghubungkan beberapa mata

pelajaran dengan pengalaman dunia nyata siswa guna memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa dikenal dengan pembelajaran tematik terpadu". Jika peristiwa atau tema otentik dijadikan kontrol dalam kegiatan pembelajaran, maka pembelajaran tematik akan terjadi. Siswa secara bersamaan akan belajar tentang proses dan isi dari berbagai mata pelajaran dengan berpartisipasi dalam eksplorasi tema.

Salah satu dari adanya pengupayaan terkait guna mewujudkan tercapainya keberhasilan perihal dari kegiatan belajar mengajar yang ada di sekolah yaitu dengan cara mempergunakan media pembelajaran. Media menjadi salah satu bagian dari pendidikan yang paling besar pengaruhnya pada tahapan belajar mengajar berlangsung. Untuk menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang kreatif, positif dan inovatif untuk menumbuhkan keinginan dan mendorong siswa untuk lebih giat adalah dengan memberikan pembelajaran yang menyenangkan. Kemudian bagaimana cara yang efektif agar informasi tersebut dipahami oleh siswa. Maka, salah satu caranya adalah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran (Mailani, 2020, h. 19). Media pembelajaran merupakan alat yang dapat menyampaikan pesan dan memajukan proses belajar mengajar. Pemanfaatan lingkungan belajar memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disajikan dan membantu menyajikan materi pembelajaran dan mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam berbagai kegiatan untuk mendapatkan informasi tentang tujuan pembelajaran mereka dan dapat menyadarkan siswa agar belajar lebih aktif dan memperjelas makna materi yang disajikan dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi harus mampu memfasilitasi diskusi tentang pemanfaatan capaian teknologi. Ini harus digunakan terutama dalam belajar mengajar, termasuk belajar dari inovasi media. Guru saat ini harus dapat menggunakan hasil teknologi yang mereka kembangkan, misalnya menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, namun hal tersebut tidak menghalangi alat tersebut untuk kompatibel dengan teknologi yang berkembang. Selain menggunakan alat yang tersedia, guru harus mampu mengembangkan lingkungan belajar berbasis teknologi yang dapat digunakan ketika media belum tersedia di sekolah. Hal ini karena tuntutan zaman, sehingga kita harus terus berinovasi untuk bertahan di era yang sudah berkembang dengan baik. Namun dalam praktiknya, pemanfaatan teknologi dalam pemanfaatan atau pengembangan lingkungan belajar yang inovatif dan kreatif masih terbatas. Oleh karena itu, guru harus memiliki pengetahuan yang baik dalam memilih dan merencanakan lingkungan belajar yang menarik dan sering digunakan agar siswa dapat lebih memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan guru wali kelas V Ibu Legy Anisafitri di SDN 101610 Purbabangun, Kamis 6 Oktober 2022 dapat diketahui bahwa terdapat permasalahan dalam proses kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan penggunaan media dalam proses pembelajaran kurang terampil dan kreatif dan hanya menggunakan media seadanya. Hal ini lah yang membuat proses pembelajaran kurang menyenangkan dan kurang menarik, sehingga membuat siswa kurang aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Serta memperoleh informasi bahwa proses pembelajaran cenderung menggunakan metode ceramah ataupun metode yang kurang bervariasi sehingga membuat pembelajaran menjadi monoton. Penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran membuat siswa hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa

melakukan kegiatan apapun sehingga membuat siswa menjadi cepat bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Peneliti juga memperoleh bahwa dalam proses pembelajaran di SDN 101610 Purbabangun belum menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dikarenakan keterbatasan media yang tersedia disekolah. Media pembelajaran berbasis teknologi yang dilakukan guru dalam pembelajaran masih kurang

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN 101610 Purbabangun. Berikut adalah data hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditentukan yaitu 70. Dimana nilai rata-rata tematik siswa kelas V yang tuntas yaitu 16 orang sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa yang belum tuntas adalah 20 orang. Hal tersebut dapat dilihat dari data table berikut.

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Siswa Mencapai KKM		Siswa Tidak Mencapai KKM	
			Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
V	24 siswa	70	5 siswa	29%	19 siswa	79%

Tabel 1. Persentase Nilai Harian Tematik Siswa Kelas V

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa tingkat persentase hasil belajar siswa pada nilai harian tematik siswa kelas V SDN 101610 Purbabangun masih rendah yaitu 29%. Artinya dari seluruh siswa kelas V SDN 101610 Purbabangun yang berjumlah 24 orang siswa hanya 5 orang siswa yang tuntas dalam pembelajaran tematik. Sementara persentase siswa yang tidak lulus yaitu 19 orang siswa atau sebesar 79%.

Memanfaatkan inovasi berupa pengembangan media pembelajaran untuk menciptakan materi pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Guru harus mempertimbangkan mendukung pembelajaran siswa mereka melalui penggunaan bahan pembelajaran berbasis teknologi. Antusiasme siswa untuk belajar dapat meningkat sebagai hasilnya, dan belajar dapat menjadi lebih efisien. Media pembelajaran berupa video animasi merupakan salah satu jenis media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut. Media video merupakan media audio visual yang dapat menampilkan pesan dan informasi melalui unsur gambar dan suara. Video animasi merupakan kumpulan gambar bergerak yang berasal dari berbagai objek, yaitu gambar dan tulisan yang diatur sesuai dengan alat yang sudah ditentukan dan juga menghasilkan suara.

Diharapkan dengan menggunakan aplikasi *Powtoon* akan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka dan meningkatkan lingkungan belajar di kelas. Selain itu, diyakini bahwa dengan menampilkan video animasi yang menarik pada mata pelajaran, *powtoon* dapat meningkatkan kemauan siswa untuk belajar. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik seperti media video animasi *powtoon*, guru juga dapat mengembangkan berbagai metode pengajaran agar siswa lebih aktif, siswa tidak akan bosan saat belajar, dan materi pembelajaran akan mudah dipahami, yang akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan pernyataan di atas maka, Peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berbantuan teknologi berupa video

animasi berbasis aplikasi powtoon untuk menunjang proses pembelajaran di SDN 101610 Purbabangun, dimana media ini juga belum pernah digunakan atau dikembangkan sebelumnya oleh guru. Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis aplikasi powtoon media pembelajaran yang dimainkan oleh aplikasi video editing. Dengan kata lain, Powtoon dapat menampilkan video dengan dukungan animasi, suara, dan teks yang dapat berisi materi pembelajaran. Tampilannya yang menarik dan unik menjadikannya alat edukasi bagi siswa sekolah dasar.

Landasan Teori

Media

Media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan dalam menentukan efektifitas proses pembelajaran. Media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Karena media dapat digunakan untuk belajar dengan cara yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tentu masih ada batasan pemahaman guru dalam menyampaikan bahan ajar. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan tersebut, sehingga media pembelajaran harus ditingkatkan semaksimal mungkin. Media memiliki arti yang lebih luas lagi seperti yang dikatakan oleh Asyhar (2012, h. 8) bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, Ini menciptakan lingkungan belajar yang kondusif di mana penerima dapat menyelesaikan proses pembelajaran secara efektif dan efisien. Ananda L J, dan Nuraini (2019, h. 9) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan solusi yang tepat untuk digunakan mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, karena media dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan dari beberapa pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang memudahkan guru dalam menyajikan materi dan memudahkan siswa memahami pembelajaran yang diajarkan sehingga proses pembelajar lebih efisien dan efektif segala sesuatu yang dijadikan menjadi mediator pada menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar di diri peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Video Animasi

Ditambah dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat memberikan dampak yang sangat positif dalam bidang pendidikan khususnya proses pembelajaran di dalam kelas. Kualitas pendidikan dan peningkatan kemampuan belajar siswa sangat dipengaruhi oleh desain dan penggunaan media pendidikan yang baik dan bermakna. Salah satunya adalah media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk membantu siswanya dengan bahan ajar yaitu media video animasi.

Arsyad (2017, h. 50) menyatakan bahwa video dapat menggambarkan berupa objek yang bergerak dengan suara yang sesuai atau suara alamiah.”Sedangkan pendapat Sukiman (2019, h. 188) bahwa video adalah seperangkat komponen atau kumpulan media yang dapat menampilkan gambar dan suara secara bersamaan. Pada dasarnya, sifat video adalah mengubah suatu ide dan gagasan menjadi presentasi

audiovisual yang mana proses perekaman dan penayangan yang melibatkan teknologi khusus.

Berdasarkan dari beberapa pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa video merupakan media pembelajaran yang terdapat menyajikan gambar bergerak serta disajikan pula suara atau audio yang disesuaikan dengan gambar yang bergerak yang ikut serta mendukung. Media video sering disebut sebagai media audio visual, media yang bisa membuat peserta didik lebih bersemangat dan minat dalam proses belajar. Video animasi ini juga dapat mempermudah guru dalam memperkenalkan pembelajaran kepada siswa.

Aplikasi Powtoon

Teknologi pembelajaran diharapkan dapat membantu pendidikan menginisiasi inovasi dalam pembelajaran. Inovasi yang mungkin dapat diterapkan adalah harus dilakukan melalui pemanfaatan berbagai jenis sumber daya yang akan didukung oleh sarana dan prasarana yang tersedia. Salah satu sumber yang mungkin akan dapat kita gunakan adalah menggunakan media pembelajaran untuk membantu guru menjelaskan materi yang relevan sehingga melalui media tersebut siswa dapat lebih memahami materi dan terlibat dalam pembelajaran dengan cara yang lebih kreatif. Video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* merupakan video animasi pembelajaran yang sarat dengan materi pendidikan dan dapat dijadikan media untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menyenangkan dan menarik, serta sangat cocok untuk siswa sekolah dasar.

Menurut Ponza, dkk (2018, h. 11) menyatakan bahwa “*powtoon* program aplikasi online pengembangan media pembelajaran berbasis video yang dapat di akses dengan mudah melalui di Internet”. Hal yang serupa pendapat Ngenda, dkk (2021, h .138) bahwa “media *powtoon* merupakan media pembelajaran berbasis video animasi yang dapat diunggah ke YouTube pribadi, sebuah situs Web Video Sharing, dengan iklan animasi untuk membuat video dengan cara yang menarik serta menyangkannya secara gratis, dan memudahkan siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan dari beberapa pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa, *powtoon* merupakan aplikasi yang bersifat online yang dapat di pakai semua orang. Aplikasi ini berfungsi sebagai aplikasi membuat video untuk presentasi yang berguna sebagai media pembelajaran, yang mana pada aplikasi ini terdapat banyak jenis fitur seperti gaya teks, background, sound pendukung, gambar, serta rekaman suara pengguna, dan animasi pendukung yang tersedia secara gratis yang membuat media jadi lebih menarik.

Langkah-Langkah Menggunakan Aplikasi Powtoon

Sebelum menggunakan aplikasi berbasis *Powtoon* perlu kiranya untuk mengetahui bagaimana langkah-langkah awal penggunaan aplikasi *Powtoon*, Adapun langkah-langkah untuk dalam menggunakan atau membuat media pembelajaran dari aplikasi *powtoon* adalah sebagai berikut:

1. Pertama, buka aplikasi menggunakan website <https://www.powtoon.com> setelah website terbuka akan muncul tampilan beranda *Powtoon*, masukkan email dan password untuk membuat akun *Powtoon*.

2. Jika tampilan telah menjadi seperti gambar dibawah ini, maka akun sudah masuk pada aplikasi *powtoon*.
3. Selanjutnya klik blank page pada tampilan beranda, kemudian akan muncul beberapa pilihan ukuran layar untuk pembuatan video dan sesuaikan dengan kebutuhan.
4. Selanjutnya pilih menu template yang ingin digunakan sebagai background lalu pilih use.
5. Mulailah mendesain video dengan memanfaatkan fitur – fitur atau tools yang tersedia pada aplikasi *powtoon* dan masukkan materi ajar kedalam slide dan edit sesuai kebutuhan.
6. Selanjutnya yaitu tersedia text elements untuk menambahkan teks seolah olah guru sedang berbicara yang akan digunakan pada pembuatan media video pembelajaran.
7. Jika perancangan dan pembuatan media video telah selesai sampai akhir, maka klik menu export untuk mengunduh dan membagikan video animasi tersebut ke youtube maupun social media lainnya.

Pembelajaran Tematik

Pembelajaran yang digunakan pada program kurikulum 2013 menggunakan pendekatan pembelajaran tematik. Pendekatan pedagogis yang menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu tema. Diharapkan siswa mampu berkomunikasi dalam situasi nyata. Menurut Faisal & Lova (2018, h. 25) berpendapat bahwa pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai fokus utama adalah pembelajaran tematik. Selanjutnya Majid (2014, h. 85) juga menjelaskan bahwa pembelajaran tematik adalah metode yang sengaja menghubungkan beberapa aspek pembelajaran baik intrakurikuler maupun antar mata pelajaran.

Berdasarkan dari beberapa pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah kegiatan dengan pembelajaran yang menggunakan tema serta dengan menggabungkan beberapa mata pelajaran sehingga menjadi satu tema dan dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa dan juga memungkinkan mendorong siswa, lebih baik sebagai individu maupun kelompok dalam menggali prinsip ilmiah.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R & D). Penelitian dan pengembangan ini merupakan metode penelitian yang dipakai guna menciptakan suatu produk tertentu serta mengukur keefektifan prodek tersebut, dan mengarah kepada produk dibidang kependidikan. Adapun manfaat dari jenis penelitian ini yaitu untuk membantu guru menjadi lebih efektif dan efisien dalam menyampaikan materi pendidikan. Menurut Sugiyono (2020, h. 396) mengatakan bahwa “Metode penelitian dan pengembangan dapat didefinisikan sebagai cara objekif untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Sedangkan menurut Thiagaraja dalam buku Sugiyono (2020, h. 394) berpendapat bahwa salah satu kegiatan dalam model penelitian dan pengembangan (Define, design, development, Dissemination) atau dapat

disingkat dengan 4D. Model ini diangkat sebab sesuai untuk mengembangkan media pembelajaran tersebut dan sistematis.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 101610 Purbabangun dengan jumlah siswa 24, yang mana siswa laki laki berjumlah 12 orang dan siswa perempuan berjumlah 12 orang. Objek dari penelitian ini yaitu pengembangan media video animasi berbasis aplikasi *powtoon*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, observasi, uji validasi angket dan tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu Teknik analisis kualitatif dan kualitatif.

Hasil dan Pembahasan

Kelayakan Produk Media Video Animasi Berbasis Aplikasi *Powtoon*

Kelayakan dari media video animasi berbasis aplikasi *powtoon* yakni dapat diketahui dari hasil validasi yang diberikan validator dari ahli materi dan validator ahli media. Data kelayakan media video animasi berbasis aplikasi *powtoon* dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Data hasil validasi ahli materi oleh ibu Masta marselina sembiring, S.Pd.,M.Pd. dilaksanakan dengan 2 tahap agar menghasilkan media video animasi lebih baik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Adapun tahap I validasi dilakukan pada tanggal 22 mei 2023 oleh ahli materi dengan memperoleh hasil skor 37 dengan presentase sebesar 56, 9% dan termasuk kategori “Cukup Layak” dan mendapatkan saran atau revision dari ahli materi sebagai perbaikan untuk media pembelajaran. Setelah peneliti melakukan perbaikan pada media yakni tahap II validasi dilakukan pada tanggal 26 mei 2023 oleh dengan memperoleh skor 58 dengan presentase sebesar 89,2% dan tergolong kategori “Sangat Layak” untuk digunakan.
2. Data hasil validasi ahli media oleh ibu Reni rahmadani, S.Kom.,M.Kom. Penilaian validasi media video animasi berbasis aplikasi *powtoon* ini dilakukan pada tanggal 18 mei 2023 oleh ahli materi memperoleh hasil skor 64 dengan presentase sebesar 85,3% dengan klarifikasi kategori “Sangat Layak”. Maka dari klarifikasi tersebut media video animasi berbasis aplikasi *powtoon* ini dinyatakan sangat layak dipakai atau dapat digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Praktikalitas Produk Media Video Animasi Berbasis Aplikasi *Powtoon*

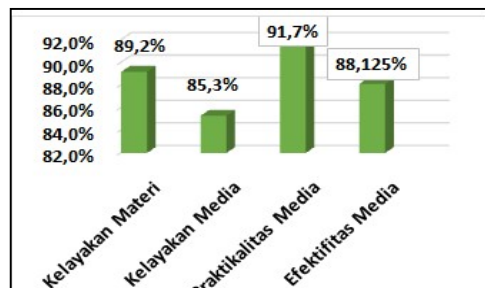
Dalam mengukur tingkat kepraktisan dari produk media video animasi berbasis aplikasi *powtoon* ini dikembangkan oleh peneliti berdasarkan penilaian angket praktikalitas Pendidik. Uji coba Praktikalitas dilakukan oleh validator yaitu Ibu Legy Annisafitri Siregar selaku guru kelas V SD Negeri 101610 Purbabangun yang dilaksanakan pada tanggal 8 juni 2023 dengan memperoleh data dari hasil praktikalitas dengan skor 78 dengan presentase sebesar 91,7% yang tergolong kategori “Sangat Layak” dan dapat digunakan tanpa revisi dan dapat di uji cobakan kepada siswa. Terdapat beberapa aspek penilaian di dalam angket yaitu aspek penyajian materi, bahasa, desain, tampilan dan kemanfaatan media.

Efektivitas Produk Media Video Animasi Berbasis Aplikasi *Powtoon*

Keefektifan Media video animasi berbasis aplikasi *powtoon* diketahui melalui uji coba produk, uji coba produk yang dilaksanakan melalui uji coba lapangan. Pada tahap ini peneliti keefektifan penggunaan media video animasi berbasis aplikasi *powtoon* dalam pembelajaran menggunakan tes hasil belajar. Kevalidan suatu tes sangat berpengaruh terhadap hasil tes belajar siswa. Validasi tes dilakukan oleh siswa kelas VI SD Negeri 101610 Purbabangun dengan jumlah siswa 25. Dimana dari 25 soal yang telah divalidasi hanya memperoleh 20 soal tes yang valid. Maka peneliti hanya menggunakan 20 soal tes yang valid dalam kegiatan pre-test dan post-test. Dimana proses keefektifan ini dilakukan dengan 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama peneliti memberikan pre-tes kepada siswa dan pertemuan kedua peneliti menerapkan media video animasi berbasis aplikasi *powtoon* kepada siswa yang mana pada saat penerapan media siswa terlihat sangat bersemangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran dan pertemuan ketiga memberikan post-test kepada siswa.

Kegiatan pre-test dimana pre-test diberikan sebelum penerapan media yang dilaksanakan di kelas V SD Negeri 101610 Purbabangun terdapat 20 soal tes yang akan diberikan kepada siswa berjumlah 24 siswa. Dimana peneliti menguji tingkat pengetahuan siswa terhadap materi yang akan disampaikan peneliti dalam hasil pre-test. Dari hasil pre-test tersebut diketahui masih banyak siswa yang belum paham tentang materi tema 7 subtema 2 pembelajaran 1 tersebut. Dimana dari 24 siswa hanya 3 siswa yang telah tuntas dan 21 siswa yang tidak tuntas dengan diperoleh rata-rata 42.42% dalam hasil pre-test. Adapun kegiatan post-test yang dilaksanakan setelah penerapan media yang mana hasil yang diperoleh bahwa siswa telah memahami materi tema 7 subtema 2 pembelajaran 1. hal tersebut dapat dilihat dari hasil yang meningkat, dimana 24 siswa dinyatakan tuntas dengan memperoleh rata-rata sebesar 88.125%. Oleh karena itu, materi pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 1 dengan menggunakan media video animasi berbasis aplikasi *powtoon* dinyatakan “Sangat Efektif” karena mampu meningkatkan dan menumbuhkan hasil belajar siswa.

Adapun rangkuman dari semua hasil penelitian dan pengembangan bisa dilihat dari diagram berikut:



Gambar 1. Diagram Hasil Penilaian Akhir Penelitian

1. Kelebihan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi *Powtoon*

Dari hasil penelitian dan pengembangan media video animasi berbasis aplikasi *powtoon* ini memiliki kelebihan pada hasil produk akhir yang diperoleh. Adapun kelebihannya yaitu sebagai berikut:

1. Penggunaan media dinyatakan layak dan praktis, mudah di akses dengan web tanpa harus mendownload aplikasi
2. Penerapan media video animasi berbasis aplikasi powtoon yang mana memiliki gambar-gambar dan animasi yang menarik yang telah membangkitkan ketertarikan siswa dan membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran.
3. Penggunaan media video animasi berbasis aplikasi powtoon menambahkan pengalaman siswa tentang penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar.

2. Kelemahan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Powtoon

Penelitian dan pengembangan media video animasi berbasis aplikasi powtoon ini memiliki kelemahan pada hasil dan produk akhir yang dihasilkan oleh peneliti. Adapun kelemahan penelitian ini yaitu:

1. Media video animasi berbasis aplikasi powtoon ketergantungan pada ketersediaan dukungan sarana teknologi.
2. Dalam penggunaan media video animasi berbasis aplikasi powtoon memerlukan kemahiran pengguna dalam mengoperasikannya dan juga memerlukan jaringan internet yang kuat.

Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan media video animasi berbasis aplikasi powtoon pada tema 7 subtema di kelas V SD Negeri 101610 Purbabangun yang telah melaksanakan penelitian pengembangan. Hasil dari penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan peneliti, dapat disimpulkan antara lain yaitu:

1. Kelayakan media video animasi berbasis aplikasi powtoon dinyatakan layak pakai, karena telah memperoleh hasil validasi dari ahli materi dan ahli desain. Validasi materi yaitu Ibu Masta marselina sembiring, S.Pd.,M.Pd. memperoleh hasil validasi dengan presentase 89,2% termasuk kriteria "Sangat Layak". Selanjutnya pada validasi ahli media yaitu Ibu Reni rahmadani, S.Kom., M.Kom. Memperoleh hasil validasi presentase 85,3% dengan kriteria "Sangat Layak". Dan dapat diakui layak untuk digunakan oleh siswa dan guru kelas V SD Negeri 101610 Purbabangun.
2. Praktikalitas pada media video animasi berbasis aplikasi powtoon yang dilakukan kepada guru kelas V dengan Ibu Legy annisafitri siregar dengan memperoleh hasil validasi presentase sebesar 91,7%. Dari hasil tersebut menyatakan bahwa media video animasi berbasis aplikasi powtoon "Sangat Praktis" untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Efektivitas pada media video animasi berbasis aplikasi powtoon dengan memberikan pre-tes dan post-tes kepada siswa kelas V memperoleh peningkatan. Adapun hasil presentase pre-test yang diperoleh yaitu 40, 42% dan post-test berhasil meningkat setelah menggunakan atau memaparkan media pembelajaran dengan hasil presentase sebesar 88,125%. (nilai post-test lebih besar dari nilai pre-test dan telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal)

sehingga dari peningkatan tersebut dengan klarifikasi dinyatakan “Sangat Efektif dalam mengembangkan hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Ananda L J, dan Nuraini (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multi Media Interaktif Dengan Pendekatan Saintifik Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Di Kelas IV SD Negeri 101969 Purba. *School Education Journal*. 9(1).
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakart: Rajawali Pers.
- Asyhar, Rayandra.(2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*.Jakarta: Gp Press.
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Dasar- Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara
- (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astria Rahayu. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon Pada Pembelajaran PPKN Materi Pancasila Kelas V Di SD Swasta 101830 Eka Pandawa Sakti T.A 2020/2021*.(Skripsi).Universitas Negeri Medan.
- Diyah, R & Syah.(2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powtoo Dalam Materi Membaca Dongeng Dikelas III SDN Cijeruk Kabupaten Serang.PGSD FKIP Universitas Esa Unggul.*Jurnal Of Social Science Research*.Vol 2.
- Dani Alexander Malau. *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Tema 6 Panas Dan Perpindahannya Kelas V Sdn 28 Parlondut T.A 2020/2021*.(Skripsi).Universitas Negeri Medan.
- Faisal & Lova.(2018). *Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*. Medan: Cv. Harapan Cerdas.
- Fitriyani, Nina. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual *Powtoo* Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar.*Jurnal Tugas Bangsa*. Vol 6.
- Id Ayu Sekar Putri.*Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Aplikasi Powtoon Pada Tema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Untuk Siswa Kelas V Sd 067953 Tanjung Mulia T.A 2019/2020*. (Skripsi).Universitas Negeri Medan.
- Ismawati, Esti. (2012). *Telaah Kurikulum dan Pengembangan Bahan Ajar*. Jogyakarta: Ombak.
- Lestari, Ika. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Akademia Permata.
- Maryanto, dkk. Buku Guru Kelas V, Tema 7: *Peristiwa Dalam Kehidupan*. *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- , dkk. Buku Siswa Kelas V, Tema 7: *Peristiwa Dalam Kehidupan*. *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Made, Wena. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara. Nasution, S
- Murfiah, Uum. (2017). Model Pembelajaran Terpadu di sekolah dasar.*Jurnal Pesona Dasar*. Vol. 1, No 5, ISSN: 2337-9227, 57-69.

- Ngenda Dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi *Powtoon* Pada Konsep Tumbuhan Lumut Dan Paku-Paku Kelas X SMA. *Jurnal Inovasi Pendidik Sains*. Vol.12.
- Prastowo, Andi. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta: Diva Press
- Pribadi, B. A. (2017). *Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis DanPraktik*. Jakarta: Kencana.
- Ponza Dkk. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Disekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH*. Vol 6(1): 9-19.
- Rahmawati, A. (2022). Kelebihan Dan Kekurangan *Powtoon* Sebagai Media Pembelajaran. *Letera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1), 1-8.
- Rudi Susilana & Cepi Riyana.(2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV.
- Rusman.(2014). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Saputro, Budiyo. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Asjawa Pressindo.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Salim&Haidir.2019.*PenelitianPendidikan: Metode,Pendekatan,danJenis*. Jakarta:Kencana.
- Setyosari, P. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan Edisi keempat*. Jakarta: Kencana.
- Simanungkalit, Erlinda. (2019). Pemanfaatan Information And Communication Technology (ICT) Untuk Meningkatkan Pembelajaran Membaca Dan Berbicara Pada Siswa Kelas V SD Negeri 106811 Bandar Setia. *Jurnal Sekolah PGSD FIP UNIMED*. 3(2),140-147.
- Sugiyono.(2017). *Metode penelitian dan pengembangan research and development*.Bandung: CV wawancara prima.
- (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman.(2019). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Trianto.
(2014).*ModelPembelajaranTerpadu: Konsep,Strategi,DanImplementasinyaDala mKurikulumTingkatSatuanPendidikan(KTSP)*.Jakarta:Bumi Aksara.