

VALIDITAS PENGEMBANGAN VIDEO POWTOON BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK DI KELAS IV DI SEKOLAH DASAR

Dinara Mihalova¹, Reinita²
^{1,2}PGSD FIP Universitas Negeri Padang
dinaramihalova@gmail.com, ²reinita.rei@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the use of technology-based media which is rarely used, the media used by teachers uses conventional media and abstract media. Teachers focus on textbooks, picture media, and worksheets so that learning becomes less fun and less interesting. This study aims to develop Powtoon Video learning media based on a scientific approach in Phase B Class IV in Cluster I, North Padang District, Padang City. This research is a development research (R&D) using the ADDIE model which consists of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The media that has been designed is then validated by the validator using a validation sheet in the form of a questionnaire. Product validation consists of material, language and media experts. The results of the Powtoon Video learning media development research have a very valid validity level, material validity is 90% (very valid), language validity is 95% (very valid), media validity is 97.5% (very valid). It can be concluded that the use of "Powtoon Video for Unity in Diversity Elements Based on a Scientific Approach in Phase B Class IV in Cluster I, North Padang District, Padang City" is very valid to use in the learning process.

Keywords: Learning Media, Powtoon Video, ADDIE Model

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi penggunaan media berbasis teknologi masih jarang digunakan, media yang digunakan oleh guru menggunakan media konvensional serta media abstrak. Guru berfokus pada buku paket, media gambar, dan LKS sehingga pembelajaran menjadi kurang menyenangkan dan kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Video Powtoon Berbasis Pendekatan Saintifik di Fase B Kelas IV Pada Gugus I Kecamatan Padang Utara Kota Padang. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Media yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh validator menggunakan lembar validasi berupa angket. Validasi produk terdiri dari ahli materi, bahasa, dan media. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran Video Powtoon yang memiliki tingkat validitas sangat valid, validitas materi 90% (sangat valid), validitas bahasa 95% (sangat valid), validitas media 97,5% (sangat valid). Dapat disimpulkan bahwa penggunaan "Video Powtoon untuk Elemen Bhinneka Tunggal Ika Berbasis Pendekatan Saintifik di Fase B Kelas IV Pada Gugus I Kecamatan Padang Utara Kota Padang" Sangat Valid digunakan didalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Powtoon, Model ADDIE

A. Pendahuluan

Era revolusi industri 4.0 merupakan era perubahan dari sistem kehidupan analog menjadi sistem kehidupan digital yang mana ditandai dengan berkembangnya teknologi sebagai fondasi kehidupan masyarakat sehingga berdampak pada sistem pendidikan. Sekolah Dasar merupakan jenjang pendidikan formal pertama di Indonesia. Untuk itu inovasi pembelajaran di era revolusi industri 4.0 bisa dimulai dari pembelajaran di sekolah dasar. (Rahmatina et al., 2019).

Di zaman yang sudah berkembang dan maju pada saat ini serta dunia pendidikan juga sudah semakin berkembang, untuk mencapai kualitas pendidikan yang baik yaitu dengan melakukan pembaharuan dan inovasi. Guru adalah komponen paling penting di dalam suatu pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. oleh karena itu guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih kreatif dan inovatif.

Kurikulum yang digunakan di Sekolah Dasar adalah Kurikulum merdeka yang mulai diterapkan pada tanggal 10 Desember 2019 sebagai penyempurnaan dari kurikulum 2013

(Rahmadayanti & Hartoyo, 2022). Konsep dari merdeka belajar membawa arah untuk mampu berkontribusi dengan baik dalam menuntut peningkatan ekonomi bagi peserta didik sehingga dapat belajar secara bebas (Marisa, 2021).

Media merupakan sebuah alat bantu yang telah digunakan oleh dunia pendidikan dalam proses pembelajaran (Luhulima et al., 2017). Media dapat dikelompokkan menjadi lima kelompok besar, yaitu media visual diam, media visual gerak, media audio, media audio visual diam, dan media audio visual gerak. Proses yang digunakan untuk menyajikan pesan, apakah melalui penglihatan langsung, proyeksi optik, proyeksi elektronik atau telekomunikasi (Nurseto, 2011).

Video Pembelajaran yaitu salah satu media pembelajaran audio-visual yang digunakan dalam membantu proses belajar. Ada berbagai macam jenis video pembelajaran, salah satunya adalah video pembelajaran berbasis animasi. Video animasi berperan sebagai media pembelajaran yang mempermudah guru untuk menyampaikan materi secara bervariasi agar peserta didik lebih

tertarik dalam memahami materi yang sedang diajarkan (Luhulima et al., 2017).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara terhadap guru kelas IV SDN 07 Ulak Karang Selatan pada hari Rabu tanggal 12 Oktober 2022, Kelas IV SDN 01 Ulak Karang Selatan pada hari Kamis tanggal 15 September 2022, Kelas IV SDN 02 Ulak Karang Selatan pada hari Selasa tanggal 03 Januari 2023, Kelas IV SDN 29 Ulak Karang Utara pada hari Kamis tanggal 15 Desember 2022, Kelas IV SDN 25 Air Tawar Selatan pada hari Rabu tanggal 14 Desember 2022 Terdapat beberapa informasi dan beberapa permasalahan yang peneliti dapatkan yaitu sekolah sudah memfasilitasi guru dengan adanya fasilitas LCD, Proyektor dan laptop untuk menunjang proses pembelajaran, tetapi belum sepenuhnya dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Namun guru kelas masih banyak menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu, guru juga menggunakan gambar sebagai media pembelajaran atau menggunakan peralatan/alat

peraga yang sederhana yang ada disekitar lingkungan pendidik.

Hal ini dikarenakan masih ada keterbatasan kemampuan guru dan beberapa kendala dalam menggunakan media yang sedang berkembang pada industri 4.0 sehingga tidak selalu digunakan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan, maka dari itu peneliti mau melaksanakan penelitian pengembangan dengan produk yang berupa video animasi dalam Elemen Bhineka Tunggal Ika dengan menggunakan pendekatan Saintifik untuk memaksimalkan hasil belajar pada peserta didik. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Video Powtoon untuk Elemen Bhineka Tunggal Ika berbasis Pendekatan Saintifik di Kelas IV Sekolah Dasar".

B. Metode Penelitian

Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut. Sugiyono (dalam Sri Haryati, 2012). Model yang digunakan merupakan Model ADDIE yang terdiri dari lima

tahap. Analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. 1) Tahap Analysis, melakukan analisis kurikulum, kebutuhan guru dan kebutuhan peserta didik, 2) Tahap Design, adalah tahap dalam merancang media pembelajaran Elemen Bhineka Tunggal Ika dalam bentuk Video Animasi di kelas IV SD. 3)

Tahap Development, bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu pada Bhineka Tunggal Ika berbasis Video Animasi yang dikembangkan berdasarkan masukan para ahli atau uji kevalidan media pembelajaran. 4) Tahap Implementation, Pada tahap ini dimulai dengan menyiapkan peralatan belajar dan lingkungan yang dikondisikan. 5) Tahap Evaluation, adalah proses untuk melihat apakah media pembelajaran yang telah didesain berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak.

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV IV SDN 25 Air Tawar Selatan, SDN 29 Ulak Karang Utara, SDN 01 Ulak Karang Selatan. Peneliti memilih subjek uji coba ini karena sekolah sudah menerapkan Kurikulum Merdeka pada Kelas IV, Lingkungan

serta sarana dan prasarana yang mendukung, serta kesediaan sekolah untuk menerima inovasi media pembelajaran baru.

Data yang akan digunakan dalam penelitian ini ada dua jenis. Data pertama diperoleh dari hasil validasi video Powtoon pada Elemen Bhineka Tunggal Ika berbasis pendekatan Saintifik di kelas IV SDN yang dilakukan oleh validator.

Instrumen validasi yang digunakan adalah berupa lembar validasi yang bertujuan untuk mengumpulkan data valid atau tidaknya Video Powtoon pada Elemen Bhineka Tunggal Ika yang sudah dikembangkan. Instrumen Validasi tersebut terdiri dari lembar validasi materi, validasi media, dan validasi kebahasaan. Instrumen validasi materi berisi tentang kesesuaian video animasi yang dikembangkan dengan materi pembelajaran telah disesuaikan dengan kurikulum. Instrumen validasi media terdiri dari desain video animasi yang dikembangkan meliputi kesesuaian penggunaan huruf, tata letak, gambar, dan warna yang digunakan dalam video animasi. Instrumen validasi kebahasaan terdiri dari aspek kebahasaan dari video animasi yang dikembangkan

agar mudah dipahami oleh peserta didik.

Data yang diperoleh dari hasil validasi media pembelajaran akan dianalisis menggunakan skala Likert. Berdasarkan lembar validasi, penskoran untuk masing-masing kategori dapat dilihat pada tabel :

Tabel 1 Daftar penskoran Validitas Media Pembelajaran

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

Modifikasi Purwanto (2013)

Selanjutnya untuk mengukur perhitungan dan nilai akhir hasil validitas menggunakan rumus dari Purwanto (2013) yaitu sebagai berikut :

$$V = x/y \times 100\%$$

Keterangan :

V = nilai validitas

x = skor yang diperoleh

y = skor maksimum

Tabel 2 Kategori kevalidan Media Pembelajaran

Interval	Kategori
86 – 100%	Sangat Valid
76 – 85%	Valid
60 – 75%	Cukup Valid
55 – 59%	Kurang Valid
00 – 54%	Tidak Valid

Modifikasi dari Purwanto (2013)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

Pengembangan Video untuk Elemen Bhinneka Tunggal Ika Berbasis Pendekatan Saintifik di Fase B Kelas IV Pada Gugus I Kecamatan Padang Utara Kota Padang yang dapat dilihat sebagai berikut :

a. Tahap Analysis (Analisis)

1) Analisis Kebutuhan, (1) Peserta didik membutuhkan media pembelajaran dengan sajian yang menarik dan mudah dipahami, (2) peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasinya dalam belajar.

2) Analisis Kurikulum, Kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum merdeka. Tujuan analisis kurikulum adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan kurikulum di sekolah dan juga untuk mengetahui gambaran tentang rancangan sumber belajar yang cocok untuk dikembangkan sesuai dengan kurikulum merdeka. Peneliti melakukan analisis kurikulum pada elemen Bhinneka Tunggal Ika di mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

3) Analisis Kebutuhan Guru, Adapun hasil analisis guru yang

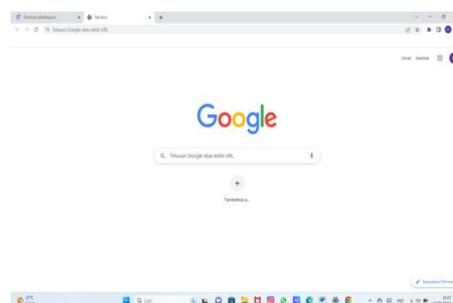
telah peneliti temukan yaitu: (1) guru memerlukan media pembelajaran berbasis IT yang dapat membantu peserta didik memahami dan menerima pembelajaran serta mendapatkan pengalaman baru dan proses pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. (2) guru membutuhkan pendekatan pembelajaran untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. (3) guru membutuhkan sumber belajar yang terbaru dan menarik dalam menyampaikan materi di kegiatan pembelajaran.

4) Analisis kebutuhan Peserta Didik, (1) peserta didik membutuhkan adanya media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar, (2) peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasinya dalam belajar, (3) peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang memiliki tampilan menarik dengan berbasis pendekatan Saintifik sehingga diharapkan dapat membuat peserta didik sehingga diharapkan dapat membuat peserta didik semakin semangat dan meningkatnya motivasi peserta didik.

b. Tahap Design (Perancangan)

Media video dirancang menggunakan aplikasi Powtoon. Berikut tahap perancangan media video Powtoon :

1. Log-in aplikasi Powtoon



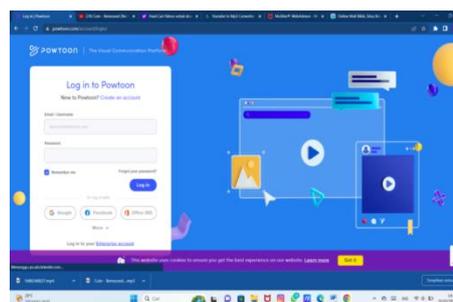
Gambar 1 Tampilan Awal Google

2. Ketik Powtoon.com pada bagian pencarian Google



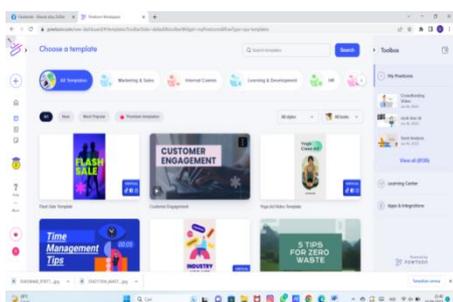
Gambar 2 Tampilan penelusuran Powtoon pada Google

3. Jika sudah muncul tampilan untuk masuk, maka login menggunakan username yang sudah dibuat sebelumnya.



Gambar 3 Tampilan Log-in Powtoon

4. Pilih template yang akan digunakan.



Gambar 4 Tampilan pilihan Template

5. Setelah memilih tempate, maka akan muncul tampilan berikut. Jika ingin membuat sebuah video dengan menggunakan template tersebut maka pilih “Edit in studio”



Gambar 5 Tampilan awal Template yang dipilih.

c. Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap ini, media pembelajaran yang sudah dirancang diajukan ke validator ahli media, ahli bahasa, dan ahli mater untuk divalidasi. Setelah divalidasi maka dilakukan revisi sesuai hasil validasi dari ketiga validator.

Tabel 3 Hasil Uji Validasi Akhri oleh para Ahli

No.	Aspek yang dinilai	Nilai	Keterangan
1.	Materi	90%	Sangat Valid
2.	Bahasa	95%	Sangat Valid
3.	Media	97,5%	Sangat Valid
		94,16%	Sangat Valid

d. Tahap Implementation (Penerapan)

Pada tahap penerapan ini, media pembelajaran yang sudah dikembangkan dan divalidasi oleh ahli dapat digunakan sesuai dengan materi yang diajarkan. Produk yang telah divalidasi oleh para ahli dapat diujicobakan kepada peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar dalam proses pembelajaran.

e. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap ini merupakan tahap akhir dari pelaksanaan penelitian. Evaluasi dapat diperoleh berdasarkan tahap implementasi yaitu melalui angket respon guru dan angket respon peserta didik.

Pembahasan

Dalam suatu proses belajar mengajar, unsur yang amat penting adalah media pembelajaran. salah satu fungsi utama media

pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. (Sapriyah, 2019). Bagi siswa, media pembelajaran yang disesuaikan dengan tren dapat menarik perhatian. Berdasarkan bentuk pesan yang akan disampaikan, media pembelajaran dapat berupa suara, gambar, gambar dan suara, dan media yang menggunakan komputer di mana setiap bentuk pesan disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan. Setiap bentuk media pembelajaran yang digunakan pasti memiliki keunggulan dan kelemahannya tergantung pada tujuan pembelajaran seperti apa yang akan dicapai. Dari pemaparan tersebut, dalam menentukan media pembelajaran yang akan digunakan guru harus memperhatikan kerelevanan media tersebut dengan materi yang akan disampaikan pada siswa. Salah satu media pembelajaran yang sering digunakan adalah media video. Pembelajaran dengan memanfaatkan media video dinilai dapat mengurangi hambatan yang sering dialami siswa dalam proses pembelajaran dan

meningkatkan pemahaman siswa (Ridwan et al., 2021) hasil penelitian yang telah dijelaskan di atas, terlihat bahwa proses pengembangan media pembelajaran Video Powtoon sudah sesuai dengan model ADDIE yang telah diterapkan dalam penelitian ini. Model ADDIE terdiri dari 5 (lima) tahapan, yaitu (1) tahap analisis terdiri dari observasi lapangan dan studi pendahuluan, (2) tahap perancangan yang terdiri dari perancangan dan pembuatan media pembelajaran video Powtoon, (3) tahap pengembangan terdiri dari tahap uji validitas dan revisi media, (4) tahap implementasi yaitu media akan diujicobakan pada objek uji coba, (5) tahap evaluasi yang menjadi tahap perbaikan dari media video yang dikembangkan. Menurut Rasalle (2022) Model pembelajaran ADDIE ini merupakan model yang memiliki 5 komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis sehingga dalam pengaplikasiannya tidak boleh dilakukan secara acak melainkan harus sistematis yaitu mulai dari Analysis, Design, Development, Implementation, serta Evaluation.

Penilaian media pembelajaran video Powtoon pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV

sudah sangat baik dilihat dari hasil uji validitas media yang terdiri dari uji validitas ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Uji validitas aspek materi memperoleh persentase skor 90% pada kategori sangat valid. Uji validitas aspek bahasa memperoleh persentase skor 95% pada kategori sangat valid. Uji validitas aspek media memperoleh persentase skor 97,5% pada kategori sangat valid. Dengan demikian, secara keseluruhan validitas media pembelajaran video Powtoon memperoleh persentase 94,16%.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah media pembelajaran Video Powtoon yang dikembangkan memenuhi kriteria Sangat Valid. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Video Powtoon memberikan dampak positif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD. Dalam proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran Video Powtoon dapat memberikan banyak manfaat dalam penyampaian materi dan mudah dipahami sehingga meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap materi Bhinneka Tunggal Ika.

D. Kesimpulan

Pengembangan Video Powtoon untuk Elemen Bhinneka Tunggal Ika berbasis Pendekatan Saintifik di Fase B Kelas IV pada Gugus I Kecamatan Padang Utara Kota Padang telah dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE dan memperoleh hasil rata-rata dari tiga validator ahli dengan persentase sebesar 94,16% yang termasuk kategori "Sangat Valid". Media Pembelajaran Video Powtoon ini sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran baik itu secara daring maupun luring. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa Media Pembelajaran ini dapat memecahkan permasalahan di SD serta peserta didik menjadi aktif dan hasil belajar meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Marisa, M. (2021). Inovasi Kurikulum "Merdeka Belajar" di Era Society 5.0. *Santhet: (Jurnal sejarah, Pendidikan dan Humaniora)*, 5(1), 72. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.e-ISSN>
- Luhulima, D. A., Degeng, I. N. S., & Ulfa, S. (2017). Pengembangan video pembelajaran karakter mengampuni berbasis animasi

- untuk anak sekolah minggu. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 110–120.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Purwanto, N. (2013). Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pegajaran. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- Rahmatina, Kenedi, A. K., Eliyasni, R., & Fransyaigu, R. (2019). Jigsaw using animation media for elementary school. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1424). Institute of Physics Publishing. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1424/1/012027>
- Reinita, & Saralee, A. (2022). Development of Kvisoft Flipbook Maker Media on Integrated Thematic Learning in Fifth Grade of Elementary School. *Journal of Teaching and Learning in Elementary Education*, 5(2), 139–143.
- Ridwan, R. S., Al-Aqsha, I., & Rahmadini, G. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Penyampaian Konten Pembelajaran. *Inovasi Kurikulum*, 18(1), 38–53. <https://doi.org/10.17509/jik.v18i1.37653>
- Sapriyah. (2019). Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Sri Haryati. (2012). (R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan. *Academia*, 37(1), 11–26.