

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS POWTOON PADA MATERI MENGUBAH BENTUK ENERGI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Siti Mardiyah^{1*}, Rohana², Aldora Pratama³.
^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

[1sitimardiyah051@gmail.com](mailto:sitimardiyah051@gmail.com), rohana@univpgri-palembang.ac.id,
aldorapratama@univpgri-palembang.ac.id

*Coessponding author

ABSTRACT

This research aims to develop a Powtoon-based learning video on the material of changing the form of energy in grade IV elementary school that is valid, practical and effective. This type of research is Research and Development (R&D) with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. The subject of this study is a fourth grade student of SD Negeri 93 Palembang. The data collection techniques used are questionnaires, tests, and documentation. The data analysis techniques used are validity analysis, practicality analysis, and effectiveness analysis. The validity of this learning video was obtained through the validation process of 3 competent validators consisting of media, language, and material with an average validity score of 90.12% in the very valid category, the practicality of the learning video with small groups in grade IV students obtained a practicality score of 92.73% in the very practical category, the effectiveness of the learning video was obtained from the learning outcomes of students with an average score of 85.62% in the very effective category. Thus, it can be concluded that the learning videos developed meet the requirements of being very valid, practical, and effective.

Keywords: *Learning Videos, Powtoon, Changing the Form of Energy.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada materi mengubah bentuk energi kelas IV sekolah dasar yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Subjek penelitian ini ialah siswa kelas IV SD Negeri 93 Palembang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis kevalidan, analisis kepraktisan, dan analisis keefektifan. Kevalidan dari video pembelajaran ini diperoleh melalui proses validasi 3 validator yang kompeten terdiri dari ahli media, bahasa, dan materi dengan rata – rata skor kevalidan sebesar 90,12% kategori sangat valid, kepraktisan video pembelajaran dengan *small group* pada peserta didik kelas IV diperoleh skor kepraktisan sebesar 92,73% kategori sangat praktis, keefektifan dari video pembelajaran diperoleh dari hasil belajar peserta didik dengan skor rata – rata sebesar 85,62% kategori sangat efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci: Video Pembelajaran, *Powtoon*, Mengubah Bentuk Energi.

A. Pendahuluan

Pendidikan saat ini sangat mempengaruhi pembelajaran yang dibangun oleh pendidik yang bisa meningkatkan segala potensi dan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik baik kemampuan berpikir, kreativitas, pengetahuan, membangun karakter peserta didik dan penyelesaian pemecahan masalah. Oleh karena itu, pendidikan sangat dipentingkan dan ditingkatkan lagi. Sehingga pada pembelajaran terjadi interaksi yang secara aktif dan bisa mengubah perilaku peserta didik melalui pengalaman belajar, dari hal tersebut perlu dikembangkan pada pendidikan di abad ke – 21 ini (Angga, Abidin, & Iskandar, 2022, p. 1047).

Pendidikan abad ke-21 menjadikan tantangan tersendiri bagi penanaman karakter peserta didik karena dengan kemajuan zaman menuntut bagi peserta didik untuk bisa mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih, (Nurhalita & Hudaidah, 2021, p. 299). Oleh sebab itu, pemerintah memperbaiki dan memperbaharui perkembangan pendidikan, dan salah satunya yaitu dengan memperbaharui perkembangan kurikulum merdeka.

Kurikulum selalu mengalami perubahan setiap tahunnya, perubahan – perubahan yang terjadi sangat jelas untuk meningkatkan kualitas pendidikan pada pembaruan kurikulum pendidikan serta meningkatkan potensi pendidikan dengan melakukan evaluasi setiap tahunnya (Neolaka & Neolakan, 2017, p. 23). Seorang pendidik harus kreatif dan inovatif dalam proses belajar agar dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik salah satunya sebagai pendukung tercapainya pembelajaran adalah memanfaatkan media pembelajaran.

Media merupakan benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan dapat dimanipulasikan saat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat mempengaruhi efektivitas pada pembelajaran (Usman, Basyiruddin, & Asnawir, 2020, p. 53). Pemanfaatan media merupakan salah satu faktor yang baik untuk digunakan terutama pada pembelajaran IPA. IPA atau Ilmu Pengetahuan Alam yaitu suatu usaha manusia dalam memahami yang terdapat pada alam semesta ini dengan melakukan pengamatan secara tepat sasaran, prosedur dan dijelaskan dengan

penalaran yang kemudian dapat disimpulkan (Susanto, 2019, p. 166).

Pembelajaran IPA sangat baik diterapkan di sekolah dengan memahami gejala alam dan adanya perubahan – perubahan yang terjadi pada alam. Dengan begitu, diperlukannya sebuah media pembelajaran yang mampu mendorong peserta didik untuk aktif dan interaktif ketika di kelas salah satunya dengan menggunakan media video pembelajaran. Adanya perkembangan zaman yang semakin canggih pembuatan video dapat dibantu dengan menggunakan aplikasi yang dimana sudah ada layanan untuk mengedit video, agar mendapatkan hasil yang baik pembuatan media video pembelajaran dapat dilakukan dengan bantuan aplikasi *powtoon*.

Powtoon merupakan layanan aplikasi atau website yang terdapat pada handphone/ komputer yang dimana terdapat fitur dalam bentuk animasi yang menarik, diantaranya terdapat tulisan tangan, efek transisi, dan animasi kartun serta dapat pengaturan time line yang sangat mudah dan praktis (Arnold. R. B, 2018, p. 145) . *Powtoon* merupakan media yang bersifat audio - visual yang dapat

dilihat dan didengar kemudian diperkuat oleh (Suharti, Daryono, & Abbasiah, 2022, p. 799) dengan penggunaan media audio - visual dapat membantu peserta didik dalam belajar mengajar saat di kelas karena mempermudah dalam memahami bahasa yang sedang dipelajarinya.

Permasalahan yang ditemukan pada peneliti ketika melakukan wawancara pada tanggal 07 Januari 2024 di SD N 93 Palembang dengan wali kelas IV bahwa pada proses pembelajaran yang dilaksanakan pada pembelajaran IPA pendidik hanya menggunakan buku sebagai media cetak yang digunakan ketika dikelas, pada penggunaan media lainnya yang berbasis teknologi jarang dipergunakan. Sehingga media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan membuat peserta didik belum termotivasi pada pembelajaran berlangsung, hal tersebut membuat peserta didik kurang aktif dengan pembelajaran IPA. Selain itu juga, penggunaan media pembelajaran elektronik yang tersedia hanya terbatas sehingga untuk menggunakannya itu secara bergantian. Pembelajaran IPA mengakibatkan peserta didik kurang fokus ketika pembelajaran, kurangnya

antusias dan peserta didik merasa bosan tanpa adanya media teknologi yang diterapkan di kelas. Setelah melakukan wawancara dengan wali kelas IV diketahui bahwa pendidik belum pernah menggunakan media *powtoon* pada kegiatan proses pembelajaran terutama pada pembelajaran IPA materi mengubah bentuk energi pada topik A: Transformasi Energi di sekitar kita. Adapun kendala yang dimiliki oleh pendidik yaitu keterbatasan waktu dalam membuat media video pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan R & D (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE (Borg & Gall, 2019, p. 767) . Teknik pengumpulan data berupa angket, tes dan dokumentasi. Subjek pada penelitian ini adalah kelas IV SD N 93 Palembang. Teknik analisis data yang digunakan yaitu kuantitatif merupakan hasil berupa data dalam bentuk angka, data yang telah dikumpulkan dari beberapa ahli (kompeten) dan peserta didik dengan menyebarkan kuesioner (angket) kemudian diambil analisis kuantitatif

dengan melakukan penilaian terhadap media pembelajaran (Sugiyono, 2019, p. 767). Berikut adalah kriteria intepretasi skor yang digunakan dalam penelitian untuk menilai kelayakan produk:

Tabel 1. Rentang presentase dan kelayakan media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon*

Keterangan	Kriteria
85% -100%	Sangat layak
69% -84%	Layak
53% - 68%	Cukup Layak
37%- 52%	Kurang Layak
20% - 36%	Sangat Tidak Layak

Sumber: (Garsinia, Kusumawati , & Wahyuni, 2020, p. 46) *Dimodifikasi*.

Berikut analisis data untuk angket validasi ahli materi, bahasa, media dan respon peserta didik serta hasil belajar peserta didik menggunakan presentase yang diperoleh dari *skala likert*. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angket Persentase (%)

N= Jumlah skor maksimal (responden).

f = frekuensi (Jumlah total skor).

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor *Skala Likert*.

Kriteria	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang Baik (K)	2

Sangat Kurang Baik 1
(SK)

Sumber : (Simanjutak, Oktavia, & Pratama ,
2022, p. 5954)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penyajian penelitian data ini mengarah pada pengembangan dengan menggunakan model ADDIE, penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 93 Palembang yang berlokasi di Jl. KH Azhari Kel. Tangga Takat, Kecamatan Seberang Ulu II Palembang, media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti yaitu video pembelajaran berbasis *powtoon* dan diarahkan untuk pembelajaran pada peserta didik sekolah dasar kelas IV tentang transformasi energi di sekitar kita. Adapun tahapan pada pengembangan ini sebagai berikut:

1. Tahap Analysis

a) Analisis kebutuhan

Pada analisis kebutuhan hal paling utama yaitu kebutuhan dari peserta didik dalam menghadapi kemampuan serta kendala dalam pembelajaran saat di kelas. Dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik dapat memahami materi dengan media teknologi saat ini

sehingga penggunaan media video pembelajaran yang menarik dan interaktif yang mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan berpartisipasi saat proses belajar berlangsung.

b) Analisis kurikulum

Dalam hal ini mengetahui kurikulum yang digunakan oleh sekolah tersebut, terutama di SD Negeri 93 Palembang sudah menggunakan kurikulum merdeka.

c) Analisis materi

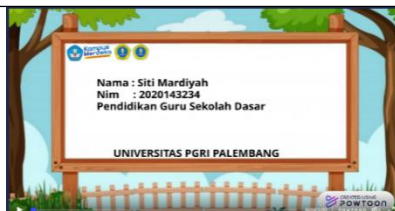
Pada penelitian ini peneliti menganalisis materi sesuai dengan kurikulum merdeka yaitu materi ipa tentang mengubah bentuk energi, topik a: transformasi energi di sekitar kita.

2. Tahap Design (Rancangan)

Tahap ini merupakan tahap rancangan dalam pembuatan media pembelajaran, desain pertama atau *prototype I* yang peneliti buat mengenai media pembelajaran berbasis *powtoon* sebelum peneliti menghasilkan *prototype II*, dapat lihat sebagai berikut:



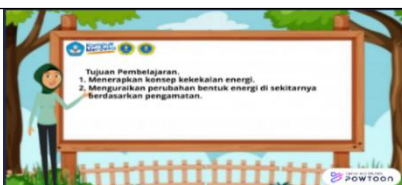
1. Desain cover media video pembelajaran berbasis *powtoon*.



2. Peneliti memperkenalkan diri.



3. Tampilan judul materi yang akan dipelajari.



4. Tampilan tujuan pembelajaran.



5. Pengantar Materi.



6. Tampilan percakapan rangga dan rani.


3. Tahap Development


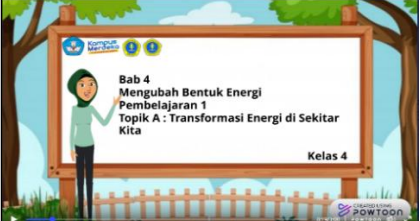



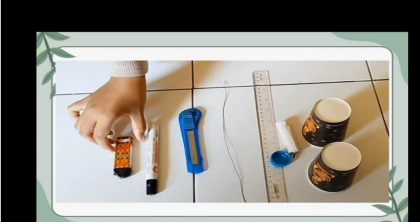
Validasi Ahli

Pada tahap pengembangan ini, peneliti telah mengembangkan media video pembelajaran. Kemudian peneliti melakukan validasi kepada para ahli/ pakar untuk pada bidangnya yang disebut validator. Berdasarkan komentar dan saran dari



para validator yang kemudian melakukan revisi dan perbaikan pada prototype I akan menjadi bahan untuk merevisi video pembelajaran sehingga mendapatkan prototype II. Berikut saran dan komentar validator terhadap video pembelajaran berbasis *powtoon* prototype I:

Tabel 3. Komentar Hasil Validasi Terhadap Video Pembelajaran Berbasis Powtoon .

No	Gambar	Komentar
1.		Berdasarkan gambar disamping, validator I mengatakan halaman cover depan sebaiknya menggunakan bahasa indonesia.

2.		
3.		
4.		
5.		Berdasarkan gambar disamping, validator II mengatakan perbaikan ejaan pada tanda koma dan tanda seru harus disesuaikan.
6.		
7.		Pada gambar disamping, validator II menyarankan untuk memberikan penjelasan setiap proses perubahan energi pada kincir lampu.

Tabel 2. Revisi Pada Prototype I yang Menghasilkan Prototype II.

No	Sebelum Revisi (Prototype 1)	Sesudah Revisi (Prototype I1)
1.		



Selanjutnya video pembelajaran berbasis *powtoon* divalidasi kembali oleh validator dan menurut validator produk sudah dinyatakan baik dan valid sehingga bisa diujicobakan.

Adapun berdasarkan hasil penilaian validasi yang peneliti dapatkan dari ketiga validator, terdapat komentar dan saran bahwa peneliti mendapatkan nilai dari ahli media sebesar 90% dengan kategori sangat valid, ahli materi sebesar 94,66% dalam kategori sangat valid dan ahli bahasa sebesar 85,71%. Sehingga kesimpulannya mendapat presentase nilai rata - rata 90,12 % termasuk ke dalam kategori sangat valid. Selanjutnya uji keterbacaan dengan menggunakan peserta didik kelas IV sebanyak 3 orang. Pada

percobaan tersebut bertujuan untuk mengetahui keterbacaan terhadap produk yang telah dikembangkan, sehingga mendapat nilai rata – rata 90,66%. Pada kegiatan yang dilakukan dengan uji coba produk merupakan sebagai acuan dasar sebelum peneliti melakukan uji coba sesungguhnya di lapangan.

4. Tahap Implementation

Tahap implementasi, pada tahap ini dilakukan untuk dijadikan acuan perbaikan video pembelajaran. Lembar penilaian video pembelajaran berbasis *powtoon* oleh peserta didik, dan data tes hasil belajar peserta didik untuk memperoleh keefektifan video pembelajaran berbasis *powtoon*. Apabila semuanya siap, maka uji coba implementasi siap dilakukan. Uji kelompok kecil (*small*

group) sebanyak 10 peserta didik dan uji lapangan (*Field Test*) sebanyak 27 peserta didik.

Uji coba kelompok kecil (*Small Group*).

Peneliti selanjutnya melakukan kegiatan uji coba pada media video

pembelajaran secara *small group* dengan sebanyak 10 peserta didik. Adapun hasil angket respon peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Data Hasil Kepraktisan *Small Group*

Penilaian <i>small group</i>	Nama peserta didik (10 orang)									
	1 H.N	2 M.H	3 F.M	4 J.N	5 M.H.F	6 A.C	7 M.F	8 M.A.P	9 S.A.Z	10 S.N.M
Skor total	44	49	50	44	50	48	47	50	47	45
Penilaian (%)	88%	98%	100%	88%	100%	96%	94%	100%	94%	90%
Presentase Penilaian (%)	94,8%									
Kategori Kepraktisan	Sangat Praktis									

Setelah melakukan angket respon peserta didik yang berjumlah 10 peserta didik sehingga memperoleh nilai sebesar 94,8% dengan kriteria sangat praktis.

Tabel 6. Data Perolehan Keseluruhan Dari Praktikalisisasi Peserta Didik.

Hasil	Skor	kategori
<i>One to one</i>	90,66%	Sangat praktis
<i>Small group</i>	94,8%	Sangat praktis
Jumlah	185,46	
Rata – rata keseluruhan	92,73%	Sangat praktis

Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan mengenai keseluruhan kepraktisan dari media video pembelajaran berbasis *powtoon* mendapat nilai sebesar 92,73% dengan kategori sangat praktis.

Uji Lapangan (*field Test*)

Selanjutnya data keseluruhan data kepraktisan terhadap angket respon peserta didik pada uji coba *one to one* dan *small group* sebagai berikut:

peneliti melakukan uji coba lapangan (*field test*) pada peserta didik kelas IV SD Negeri 93 Palembang dengan jumlah peserta didik sebanyak 27 orang, uji lapangan digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan pada media video pembelajaran berbasis *powtoon*. Dilaksanakan pada semester genap

tahun 2024 peneliti melakukan pertemuan pertama dengan menjelaskan materi tentang menerapkan konsep kekekalan energi yang terjadi dalam kehidupan sehari - hari. Peneliti menampilkan video pembelajaran dan peserta didik menyimak penjelasan yang telah dipaparkan di depan, agar peserta didik tidak bosan dengan adanya video pembelajaran peneliti juga menjelaskan materi yang terjadi di sekitarnya. Selanjutnya apabila peserta didik telah paham peneliti memberikan latihan soal harian yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik dengan menggunakan media video pembelajaran. Kemudian pada pertemuan kedua peneliti menjelaskan materi menguraikan perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari – hari berdasarkan pengamatan, pertemuan kali ini

peserta didik menyimak video pembelajaran yang telah disiapkan. Pada pengamatan tersebut melihat proses membuat kincir lampion peserta didik menyimak dengan antusias terhadap video pembelajaran. Setelah peserta didik telah menyimak dengan baik kemudian peneliti bertanya terhadap perubahan bentuk energi yang terjadi dalam kehidupan sehari – hari, apabila peserta didik telah paham peneliti memberikan sebuah latihan soal untuk mengetahui tingkat pemahaman terhadap materi yang telah dipaparkan dengan menggunakan media video pembelajaran. Tes yang digunakan untuk menguji keefektifan dari video pembelajaran berbasis *powtoon*, tes soal yang diberikan berjumlah 7 soal uraian. Berikut hasil belajar peserta didik yang telah diperoleh:

Tabel 7. Hasil Uji Keefektifan Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon*.

No	Nama Siswa	Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i>		
		Klasifikasi Penilaian %	r%	Kategori
1.	A.C	60%		Tidak Tuntas
2.	A	93%		Tuntas
3.	C.E.P	96%		Tuntas
4.	D.H.F	89%		Tuntas
5.	D.W	93%		Tuntas
6.	F.A	93%		Tuntas
7.	F.M	86%		Tuntas
8.	G.Z.K	89%		Tuntas
9.	H.N	89%		Tuntas
10.	J.K	86%		Tuntas
11.	J.N	89%		Tuntas

12.	M.A	75%	Tuntas
13.	M.R	93%	Tuntas
14.	M.D.K	82%	Tuntas
15.	M	100%	Tuntas
16.	M.B.A	89%	Tuntas
17.	M.H.T	60%	Tidak Tuntas
18.	M.A.P	89%	Tuntas
19.	M.A	79%	Tuntas
20.	M.F	79%	Tuntas
21.	M.H.F	82%	Tuntas
22.	M.H.W	89%	Tuntas
23.	N.S	89%	Tuntas
24.	R.A.F	64%	Tidak Tuntas
25.	S.A.Z	93%	Tunas
26.	S.M	93%	Tuntas
27.	S.N.M	93%	Tuntas
Jumlah		2.312	85,62% Sangat Baik

Berdasarkan hasil belajar peserta didik yang telah dilaksanakan apabila di rata – ratakan pada uji keefektifan pada media video pembelajaran berbasis *powtoon* pada penelitian ini memperoleh nilai 85,62% dengan kategori sangat baik.

5. Evaluation

Tahap evaluasi penelitian ini melakukan pengevaluasian terhadap video pembelajaran yang dikembangkan. Setelah melakukan uji coba dari ketiga para ahli dengan media video pembelajaran berbasis *powtoon* yang telah dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif . Peneliti melihat ada beberapa kelebihan dan kekurangan terdapat media video pembelajaran *powtoon* yaitu kelebihan: 1.) Peserta didik dan guru mampu menggunakan video pembelajaran berbasis *powtoon*

kapanpun saat di kelas, 2.) Penggunaan video pembelajaran mampu meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik, 3.) Peserta didik lebih tertarik terhadap video pembelajaran dengan menampilkan animasi gambar sehingga lebih memahami materi. Kekurangan :1.) Pembuatan media video pembelajaran membutuhkan waktu cukup lama dan kouta yang cukup, 2.) Untuk menampilkan media video pembelajaran menggunakan proyektor serta sarana yang memadai.

Pembahasan Hasil Kevalidan

Pada penelitian ini hasil validasi yang peneliti peroleh dari ke tiga validator yang kompeten yaitu media,bahasa dan materi. Pada ahli media mendapat nilai sebesar 90%

dengan kriteria sangat valid, kemudian validasi ahli materi mendapat nilai sebesar 94,66% dengan kategori sangat valid dan validasi ahli bahasa dengan mendapat nilai sebesar 85,71% dengan kategori sangat valid. Dengan hal tersebut total dari keseluruhan baik dari ahli media, bahasa dan materi memperoleh nilai sebesar 90,12% dengan kategori sangat valid. Pada penelitian tersebut sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Putu & Ni Nyoman, 2021, p. 294) bahwa menghasilkan produk tentang pengembangan media pembelajaran *powtoon* berbasis *problem based learning* materi ekosistem kelas V dengan memperoleh hasil angket pada ahli materi yaitu 96,70, ahli bahasa yaitu 90,00 dan ahli media dengan nilai 84,70 dengan rata – rata keseluruhan yang didapat yaitu 90,46% dapat dikatakan bahwa sangat valid dan layak untuk digunakan.

Hasil Kepraktisan

Hasil kepraktisan pada penelitian ini peneliti melakukan penyebaran angket kepada peserta didik. Hasil keterbacaan yang diperoleh dari (*one to one*) yang

berjumlah 3 peserta didik dengan mendapat nilai 90,66%. Kemudian peneliti melakukan implementasi terhadap produk dengan uji coba kelompok kecil (*small group*) yang berjumlah 10 peserta didik dan mendapatkan nilai sebesar 94,8% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian hasil rata – rata keseluruhan yang diperoleh dari angket respon peserta didik yaitu 92,73% dengan kategori sangat praktis. Adapun sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Anbar & Prima, 2022, p. 541) yaitu dengan nilai hasil respon peserta didik sebesar 97% dan respon dari pendidik dengan nilai 80% sehingga jika di rata -ratakan keseluruhan yaitu 88, 5% dengan kategori sangat baik dan media pembelajaran *powtoon* terbilang baik dan sesuai diterapkan di kelas.

Hasil Keefektifan

Dalam penelitian ini peneliti memperoleh hasil uji keefektifan media video pembelajaran dengan nilai sebesar 85,62% termasuk dalam kriteria sangat efektif. Pada keseluruhan dari data yang diperoleh pada saat kegiatan pembelajaran di kelas IV sebanyak 27 peserta didik terdapat 24 peserta didik yang tuntas

dan 3 peserta didik yang tidak tuntas atau tidak mencapai KKM. Nilai tertinggi yang diperoleh yaitu 100 dan nilai terendah yaitu 60. Adapun sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Aulia & Arita, 2023, p. 815) mengenai media interaktif video animasi berbasis *powtoon* pada materi bagian tubuh hewan beserta fungsinya pada pembelajaran ipa kelas IV bahwa hasil *field test* yang telah dikembangkan memperoleh hasil sebesar 94% dengan kategori sangat efektif dan layak untuk digunakan.

D. Kesimpulan

1. Hasil pengembangan video pembelajaran berbasis *powtoon* dinyatakan valid dan layak untuk diuji cobakan dilapangan berdasarkan nilai kevalidan yang diperoleh yaitu ahli materi sebesar 94,68%, ahli media sebesar 90% dan ahli bahasa sebesar 85,71% dengan kategori sangat valid.
2. Hasil pengembangan media video pembelajaran berbasis *powtoon* dengan nilai keseluruhan pada *small group* dengan memperoleh nilai rata – rata 92,73% Sehingga dari data

tersebut dikatakan sangat praktis.

3. Hasil pengembangan video pembelajaran berbasis *powtoon* berdasarkan data yang diperoleh dengan melakukan uji lapangan (*field test*) bahwa hasil belajar peserta didik dengan nilai rata – rata 85,62% dalam kategori sangat baik (efektif) terhadap media pembelajaran yang diterapkan.

Sehingga dari data tersebut pengembangan video pembelajaran berbasis *powtoon* dinyatakan valid, praktis dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Angga, Abidin, Y., & Iskandar, S. (2022). Penerapan Pendidikan Karakter Model Pembelajaran Berbasis Keterampilan Abad - 21. *Jurnal Basicedu*, VI(1), 1046-1054.
doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2084>.
- Anbar, F., & Prima, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Hots pada Pembelajaran IPA Materi Cuaca Kelas 3 di Sekolah Dasar. *Jurnal Ideas, Pendidikan, Sosial dan Budaya*, 8(4), 1607 -1616.
- Arnold. R. B. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon pada Mata

- Pelajaran Pelayanan Penjualan di SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Tata Niaga*, VI(3), 145 - 150. doi:<https://doi.org/10.26740/jptn.v6n3.p%25p>.
- Aulia, S., & Arita, M. (2023). Pengembangan media interaktif video animasi berbasis powtoon materi bagian tubuh hewan beserta fungsinya pada pembelajaran ipa kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(6), 811-818.
- Fitria, I., Istiana, R., & Mulyawati, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Materi Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 2 Perubahan Lingkungan Pembelajaran 3. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 5(2), 539.
- Garsinia, D., Kusumawati, R., & Wahyuni, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon pada Materi SPLDV. *Jurnal Riset Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Matematika*, 3(2), 44-51.
- Huda, I. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) terhadap kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 2(1), 121 - 125. doi:<https://doi.org/10.31004/jpd.k.v2i1.622>.
- Neolaka, A., & Neolakan, A. (2017). *Landasan Pendidikan, Dasar Pengendalian Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*. Depok: Kencana.
- Nurhalita, N., & Hudaidah. (2021). Relevansi Pemikiran Pendidikan Ki Hajar Dewantara pada Abad ke-21. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 298-303. doi:<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.299>.
- Putu, S., & Ni Nyoman, G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* Berbasis Problem Based Learning pada Materi Ekosistem Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), 288 - 298.
- Simanjutak, C., Oktavia, M., & Pratama, A. (2022). Pengembangan Media Pop Up Book Tema 5 (Cuaca) kelas III di SD N 32 Talang Kelapa. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(5), 5951 - 5959. doi:<https://doi.org/10.31004/jpd.k.v4i5.7633>.
- Suharti, S., Daryono, D., & Abbasiah, A. (2022). Media interaktif dan Power Point terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Anatomi Fisiologi Mahasiswa. *Jurnal Keperawatan Silampari*, V(2), 796 - 803. doi:<https://doi.org/10.31539/jks.v5i2.3466>.
- Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2019). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Usman, Basyiruddin, & Asnawir. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputan Pers.