

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN
BERBASIS POWTOON PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

Pransiska¹, Yeni Erita²

^{1,2}PGSD FIP Universitas Negeri Padang

¹fransfranciska@gmail.com, ²yenierita@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the minimal use of technology for the renewal of learning tools in schools optimally. Students feel conventional media is less helpful and causes boredom, while Learning Video Media is considered more interesting, relevant, and supports the effective learning process. This situation causes the learning process to be less varied and less interesting, thus making students tend to get bored during the learning process. The purpose of this study is to develop Powtoon-based learning video media in Pancasila Education Learning in grade IV elementary schools that are valid, practical, and effective. This type of research is a research with the development of the ADDIE model which consists of 5 stages, namely Analysis, design, development, implementation, and evaluation. The data for this study uses a validation sheet and a media expert questionnaire. The response questionnaire consists of teacher and student response questionnaires. The trial subjects in the study were 27 students in grade IV of SDN 03 Pakan Labuah and the research subjects consisted of 24 students in grade IV of SDN 01 Ladang Cakiah and the research subjects consisted of 29 students in grade IV of SDN 08 Kubu Tanjung. The results of the study showed that the Powtoon-based learning video media developed obtained language validity of 96.42% (very valid), material validity of 79.16% (valid), and media validity of 92.10% (very valid). The practicality test of the teacher response questionnaire obtained 95%, -97.5% and 97.59%, 95.72%, 92.32% of the student response questionnaire. The effectiveness test reached 88%, -90.83%, (very valid). The study concluded that the Powtoon-based learning video media developed for Pancasila Education in fourth-grade elementary schools was valid, practical, and effective for use in the learning process.

Keywords: *Learning Media, Powtoon, Pancasila Education, ADDIE*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya memanfaatkan teknologi untuk keterbaruan alat belajar di sekolah secara optimal. Peserta didik merasa Media konvensional kurang membantu dan menimbulkan kejenuhan, sementara Media Video Pembelajaran dinilai lebih menarik, relevan, dan mendukung dalam proses pembelajaran yang efektif. Situasi ini menyebabkan proses pembelajaran kurang bervariasi dan kurang menari, sehingga membuat peserta didik cenderung bosan

selama proses pembelajaran berlangsung. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan Media video pembelajaran berbasis *Powtoon* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian ini merupakan penelitian dengan pengembangan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Data penelitian ini menggunakan lembar validasi dan angket ahli media. Angket respon terdiri dari angket respon guru dan peserta didik. subjek uji coba pada penelitian adalah 27 orang peserta didik di kelas IV SDN 03 Pakan Labuah dan subjek penelitian terdiri 24 orang peserta didik di kelas IV SDN 01 Ladang Cakiah dan subjek penelitian terdiri 29 orang peserta didik di kelas IV SDN 08 Kubu Tanjung. Hasil penelitian menunjukkan Media video pembelajaran berbasis *Powtoon* yang dikembangkan memperoleh validitas bahasa 96,42% (sangat valid), validitas materi 79,16% (valid), dan validitas media 92,10% (sangat valid). Uji praktikalitas dari angket respon guru memperoleh 95,%, -97,5% dan 97,59%, 95,72%, 92,32% dari angket respon peserta didik. Uji efektifitas mencapai 88%, -90,83%, (sangat valid). Kesimpulan penelitian adalah media video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Powtoon*, Pendidikan Pancasila, ADDIE

A. Pendahuluan

Ilmu pengetahuan sangat mudah diperoleh dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih dan ini dapat berpengaruh pada perkembangan peserta didik terutama dalam belajar (Maulita&Erita,2021). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Di era digital ini, teknologi tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi

juga menjadi sarana utama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Hendra et al., 2023). Teknologi memiliki peran penting sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran untuk menciptakan pendidikan yang lebih efisien dan efektif (Nuridayanti et al., 2023). Kurikulum Merdeka yang saat ini diterapkan di Indonesia menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan sesuai

dengan perkembangan zaman. reviewer untuk menilai naskah yang dikirim. Salah satu mata pelajaran yang tercantum dalam Kurikulum Merdeka adalah Pendidikan Pancasila. Tujuan Pendidikan Pancasila di jenjang sekolah dasar adalah membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia, serta memiliki sikap cinta terhadap sesama bangsa, dan lingkungan (Dewi, 2022). Karakteristik Pendidikan Pancasila disekolah mencerminkan peran pentingnya dalam membentuk warga negara yang demokratis, bertanggung jawab, serta memiliki semangat kebangsaan dan cinta tanah air. Pembelajaran ini menjadi sarana untuk menanamkan nilai-nilai luhur seperti gotong royong, eadilan sosial, dan kebhinekaan dalam kehidupan sehari-hari (Sudrajat & Budi, 2023).

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran Pendidikan Pancasila

sering kali dianggap kurang menarik oleh peserta didik karena penyajiannya yang bersifat teoritis. Hal ini membuat peserta didik merasa bosan dan kesulitan dalam memahami dan mengimplementasikan materi yang telah dipelajari (Widowati, 2016). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran, seperti penggunaan media digital untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan peserta didik. Media pembelajaran adalah alat, sarana, atau metode yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Tujuannya adalah untuk membantu peserta didik memahami konsep dengan lebih mudah, menarik, dan efektif (Salwani & Ariani, 2021).

Proses pembelajaran merupakan keseluruhan kegiatan yang dirancang dalam suatu

lingkungan belajar untuk memperoleh perubahan dalam diri peserta didik baik berupa pengetahuan, keterampilan, ataupun sikap dan perilaku peserta didik. (Rahmi&Arwin, 2021). Guru sebagai pengelola kegiatan pembelajaran merupakan faktor penentu kunci keberhasilan dalam pelaksanaan pendidikan. Kepribadian guru yang perhatian, hangat, suportif dan pemberi semangat diyakini dapat memotivasi peserta didik. (Ersya&Zuardi, 2021)

Media pembelajaran adalah benda yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran yang dilakukan oleh pemberi pesan atau guru kepada pelajar demi terlaksananya kegiatan pembelajaran dengan baik (Susanti Neini, 2020). Media pembelajaran dalam bentuk video merupakan media yang tepat untuk digunakan saat ini. Perhatian siswa akan lebih terpusat dan rasa ingin tahunya akan meningkat untuk

mempelajari materi melalui video. Selain memberikan dampak positif kepada siswa, video akan lebih memudahkan guru untuk memberikan materi dan memberikan suatu gambaran kepada anak didik dan guru tidak perlu lagi membuat media dalam bentuk yang besar agar mampu menjangkau kelas sehingga akan menghemat tenaga waktu, dan biaya (Raihanati.L, dkk (2020).

Karakteristik media pembelajaran anak SD menurut Wahyudi & Doyin (2015), yaitu media pembelajaran harus sederhana, inovatif, menarik, variatif, dan kreatif agar dapat dengan mudah dimengerti oleh peserta didik di SD. Lepas dari itu karena peserta didik usia SD yang merupakan generasi yang berkembang di zaman teknologi, maka dibutuhkanlah media pembelajaran yang berhubungan dengan teknologi.

Powtoon merupakan perangkat lunak *software* inovatif serta cukup mudah untuk dioperasikan dalam menghasilkan video animasi yang menarik untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (Zul & Yeni, 2023). Villar mengemukakan bahwa *Powtoon* merupakan aplikasi berbasis web yang disediakan bagi pengguna untuk membuat video animasi dengan memanipulasi benda, gambar impor, menyediakan musik dan pengguna dapat menambahkan suara menurut Awalia, dkk (2019).

Kelebihan dari aplikasi *Powtoon* yaitu mudah digunakan karena hasilnya berupa video serta kemudahan dalam membuat animasi-animasi yang dapat menarik minat siswa sekolah dasar dan mudah diakses kapan dan dimana pun. Selain itu, *Powtoon* juga dapat menyediakan musik, pengguna dapat menambahkan suara (*record*), animasi tulisan tangan, dan

menyediakan efek transisi disertai berbagai macam warna yang menjadi pembelajaran lebih menarik dan terlihat hidup (Dewi & Handayani, 2021).

Pada saat peneliti melakukan studi pendahuluan di SD Negeri 03 Pakan Labuah dan SD Negeri 01 Ladang Cakiah pada tanggal 17 juli dan 21 juli 2025 melalui proses wawancara dan pengisian angket oleh guru kelas IV. di mana peneliti menemukan bahwa fasilitas di sekolah tersebut sudah cukup memadai, seperti adanya proyektor, speaker, dan Chromebook. Namun, melalui wawancara dengan guru, peneliti menemukan bahwa guru menghadapi kesulitan dalam membuat media video pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Meskipun sekolah telah memiliki fasilitas seperti wifi, proyektor, dan laptop yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, guru belum

memanfaatkan teknologi secara optimal dalam pengembangan media pembelajaran. Guru telah menerapkan media pembelajaran dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, namun bentuknya masih berupa gambar cetak yang berhubungan dengan materi. Guru belum pernah menggunakan media video pembelajaran mengenal platform seperti *Powtoon*. Berdasarkan wawancara dengan peserta didik, diketahui bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila terkadang dirasa membosankan. Peserta didik lebih menyukai pembelajaran dengan menonton video dalam materi disampaikan. Hal serupa juga ditemukan oleh peneliti saat melakukan observasi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 08 Kubu Tanjung. Peneliti mencatat bahwa sekolah tersebut memiliki fasilitas yang memadai, seperti Wi-Fi,

proyektor, speaker, dan Chromebook. Namun, berdasarkan wawancara dengan guru, Peneliti menemukan bahwa guru menghadapi kesulitan dalam menentukan dan menyediakan media video pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta materi ajar. Meskipun sekolah telah memiliki fasilitas yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital dalam pembuatan media video masih belum optimal. Fasilitas tersebut lebih sering digunakan untuk ujian berbasis komputer atau anbk serta keperluan lain yang membutuhkan jaringan internet. Guru telah menggunakan media dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, tetapi tidak selalu. Media yang diterapkan terkadang berbentuk gambar dan terkadang memanfaatkan teknologi digital. Guru sudah pernah menerapkan media berbasis digital, tetapi penggunaannya masih belum

konsisten. Selain itu, guru belum mengetahui atau menerapkan platform digital seperti *Powtoon*. Berdasarkan wawancara dengan salah satu peserta didik diketahui bahwa peserta didik merasa senang dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang disertai gambar dan video agar lebih menarik. Selain itu, peserta didik sudah pernah menggunakan Media pembelajaran berbasis digital dan lebih menyukai yang banyak permainan serta gambarnya.

Berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan peserta didik terhadap media video pembelajaran di SDN 03 Pakan Labuah, SDN 01 Ladang Cakiah, dan SDN 08 Kubu Tanjung menunjukkan bahwa (1) peserta didik memiliki kebutuhan dan kesiapan yang tinggi terhadap penggunaan media video pembelajaran sebagai alternatif alat

pembelajaran. (2) Peserta didik merasa bahwa media cetak kurang membantu dan menimbulkan kejenuhan, sementara media video pembelajaran dinilai lebih menarik, relevan, dan mendukung proses pembelajaran secara lebih efektif. (3) Peserta didik tidak merasakan interaktivitas dan kurang keterlibatan dalam proses belajar. (4) Peserta didik kurang memperoleh pengetahuan yang luas dan terkini yang sesuai dengan perkembangan zaman di era teknologi.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan, maka peneliti tertarik melakukan pengembangan yang menghasilkan suatu produk, dimana judul penelitian ini yaitu,

“Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Metode Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti memilih model penelitian pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh dua pakar yang berpengaruh, yakni Raiser dan Molenda. ADDIE merupakan desain instruksional berpusat pada pembelajaran, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia (Nizar, 2021).

Peneliti memilih model pengembangan ADDIE karena model ADDIE memiliki prosedur yang sistematis, mudah dipahami, dan uraian yang lengkap pada setiap tahap pengembangan serta cocok untuk mengembangkan produk pendidikan seperti media pembelajaran. Tahap tahap antara lain: analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), umpan balik (*evaluation*). Berdasarkan kebutuhan peneliti, maka model pengembangan yang akan dipakai pada penelitian ini adalah ADDIE karena model ini dianggap cocok dalam pengembangan media pembelajaran.

Ujicoba dalam pelaksanaan penelitian pengembangan Media Video pembelajaran berbasis *Powtoon* yaitu SD Negeri 03 Pakan Labuah, SD Negeri 01 Ladang Cakiah, dan SD Negeri 08 Kubu Tanjung. Pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi data validasi, data praktikalitas, dan data efektifitas. Data validasi

diperoleh dari hasil Media Vide Pembelajaran berbasis *Powtoon* yang dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Data praktikalitas diperoleh melalui angket respon guru dan angket respon peserta didik pada penelitian. Kemudian, data efektivitas diperoleh dari hasil tes belajar yang terdiri dari *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan untuk menilai validitas, praktikalitas, dan efektifitas media pembelajaran. Validitas media dihitung menggunakan skor dari para validator menggunakan skala likert 1-5 dengan rumus

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

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari

R = Perolehan skor validator

SM = Skor Maksimal

**Tabel 1. Kategori Kevalidan
Media Video**

Interval	Kategori
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
<40%	Tidak Valid

Sumber: Modifikasi dari (Afriani&Fitria,2021)

Praktikalitas dianalisis dari angket guru dan siswa menggunakan skala 1-4, dengan persentase ang menggunakan rumus (Purwanto,2017):

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

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari

R = Perolehan skor

SM = Skor Maksimal

**Tabel 2. Kategori Kepraktisan
Media Video**

Interval	Kategori
81-100%	Sangat Praktis
61-80%	Praktis
41-60%	Cukup Praktis
21-40%	Kurang Praktis
0%-20%	Tidak Praktis

Sumber : Purwanto (2017)

Efektifitas Media Pembelajaran berbantuan *Powtoon* dianalisis dari hasil pre-test dan post-test peserta didik, dengan ketuntasan belajar menggunakan rumus (Sugiono,2019)

$$S = \frac{R}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

S: Nilai yang diharapkan

R: Jumlah skor

N: Skor maksimum

**Tabel 3. Kategori Efektifitas
Media Video**

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

Sumber : dari Sugiono (135:2009)

Peserta didik dianggap telah mencapai ketuntasan apabila yang didapatkan sama dengan atau melebihi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran KKTP yang diterapkan di Sekolah Dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah 75 yang biasanya nilai ini menjadi pedoman

dalam penentuan KKTP di Kelas IV. Jika nilai yang di dapatkan oleh peserta didik sama atau melebihi dari KKTP yaitu 75 maka pembelajaran itu termaksud pembelajaran yang efektif.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* dengan mendapat hasil data uji coba menggunakan validasi produk dan implementasi produk yang dilaksanakan. Sesuai dengan tujuan dan prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

1. Tahap analysis (Analisis)

Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan dalam proses pembelajaran serta untuk mengetahui kebutuhan guru dan peserta didik. Proses ini dilaksanakan melalui observasi dan wawancara di media pembelajaran sebagai pendukung bagi guru dalam mengajar di kelas agar peserta didik dapat belajar dengan semangat, guru juga membutuhkan media pembelajaran

yang menarik dan juga variatif agar meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar yang menyenangkan. Kurikulum yang digunakan pada penelitian ini adalah kurikulum merdeka. Tujuannya untuk mengetahui gambaran tentang rancangan media pembelajaran yang cocok untuk dikembangkan sesuai kurikulum Merdeka. Tahap ketiga yang peneliti lakukan adalah analisis materi dan media. Hal ini peneliti lakukan dengan melaksanakan observasi dan wawancara di SD Negeri 03 Pakan Labuah, SD Negeri 01 Ladang Cakiah, dan SD Negeri 08 Kubu Tanung Kota Bukittinggi untuk mengetahui Hasil analisis yang peneliti temukan yaitu: (1) peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan sehingga pembelajaran tidak terasa membosankan, kebutuhan peserta didik di kelas IV. (2) peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

2. Tahap Design (Perancangan)

Pada tahap ini, peneliti merancang media video pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan aplikasi *Powtoon*, yang disesuaikan

dengan perkembangan teknologi terkini. Media tersebut dirancang untuk mendukung guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif, sekaligus mempermudah peserta didik dalam memahami materi melalui penyajian yang dilengkapi dengan video serta pertanyaan.

Gambar 1. Tampilan media
pembelajaran

3. Tahap Development

Pada tahap pengembangan ini merupakan tahap untuk mengembangkan media pembelajaran yang telah dibuat, kemudian dikembangkan berdasarkan masukan dari para ahli sesuai dengan bidangnya yang terdiri dari tiga orang validator, yaitu ahli bahasa ahli materi, dan ahli media. Dengan cara memberikan angket validasi dan memperlihatkan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk dinilai. Hasil revisi berupa saran dan masukan dari para ahli digunakan untuk memperbaiki media sehingga

menghasilkan media pembelajaran yang valid.

4. Tahap Implementation

Tahap implementasi dilakukan setelah produk divalidasi dan direvisi berdasarkan masukan dari para validator. Produk yang telah direvisi kemudian diujicoba dilapangan pada peserta didik di SDN 03 Pakan Labuah yang terdiri terdiri dari 27 peserta didik. uji coba dilaksanakan pada tanggal 20 Oktober 2025 dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media video pembelajaran berbasis *Powtoon*.

Setelah media video pembelajaran dinyatakan valid dan praktis berdasar uji coba awal, tahap penelitian di lanjutkan pada pada peserta didik kelas IV SDN 01 Ladang Cakiah yang terdiri dari 24 peserta didik dan SDN 08 Kubu Tanjung yang terdiri dari 28 peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 22-23 Oktober 2025. Setelah

implementasi produk di lapangan, guru dan peserta didik diminta untuk mengisi angket praktikalitas guna mengevaluasi penggunaan media video pembelajaran berbasis *Powtoon* yang telah diterapkan.

5. Tahap Evaluation

Tahap akhir dalam pelaksanaan penelitian ini adalah tahap evaluasi. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil analisis angket respons dari guru dan peserta didik, serta hasil uji coba berupa pre-test dan post-test terhadap media video pembelajaran berbasis *Powtoon* yang telah dikembangkan. Hasil evaluasi tersebut digunakan sebagai dasar untuk menilai apakah penerapan media pembelajaran telah sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat dilihat bahwa proses pengembangan Media video

pembelajaran berbasis *Powtoon* di kelas IV sekolah dasar telah mengikuti tahapan model pengembangan ADDIE yaitu (1) tahap *Analysis* (2) tahap *Design* (3) tahap *Development* (4) tahap *Implementation* (5) tahap *Evaluation*. Penelitian

mengembangkan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* untuk kelas IV Sekolah Dasar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Tahap analisis dilakukan dengan wawancara dan pengisian angket. Tahap design atau tahap perancangan ini akan dirancang desain pengembangan produk berdasarkan analisis yang dilakukan. Tahap pengembangan terdiri dari uji validitas dan revisi media. Tahap implementasi, pada tahap ini produk diimplementasikan kepada peserta didik yang sudah divalidasi ahli. Tahapan evaluasi dilakukan untuk mengetahui keefektifan media yang telah dikembangkan.

Adapun hasil akhir 96,42% berkategori “sangat valid” oleh ahli bahasa, 79,16% ahli materi, dan 92,10% ahli media.

Penilaian uji praktikalitas Media Video Pembelajaran oleh guru memperoleh hasil mencapai 95% yang termasuk kategori “sangat praktis” dan angket respon peserta didik mendapatkan persentase kepraktisan mencapai 97,59% dengan kategori “sangat praktis”. Di sekolah penelitian menunjukkan hasil uji praktikalitas pada Media Video Pembelajaran berbasis *Powtoon* mendapatkan hasil respon yang baik. Hasil uji praktikalitas respon guru di SDN 01 Ladang Cakiah mendapatkan persentase 92,5% dengan kategori “sangat praktis” lalu hasil uji praktikalitas respon peserta didik 95,2% dengan kategori sangat praktis dan di SDN 08 Kubu Tanjung hasil uji praktikalitas respon guru mendapatkan persentase 97,5%

dengan kategori sangat praktis” lalu hasil uji praktikalitas respon peserta didik 92,32%.dengan kategori sangat praktis.

Dari hasil yang diperoleh media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* untuk kelas IV Sekolah Dasar layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN 03 Pakan Labuah mendapat respon positif dari kepala sekolah, guru dan peserta didik. Dalam pelaksanaan uji coba peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran dan semangat dalam belajar. Dan pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* untuk kelas IV Sekolah Dasar terbukti sangat valid dan praktis setelah perhitungan skor yang dilakukan. Penelitian ini didukung oleh (Irawana et al., 2019) kepraktisan media pembelajaran berkaitan dengan kemudahan guru dan peserta didik

dalam memahami pembelajaran yang disampaikan. Ini juga diperkuat dari pernyataan (Milala, H. F., & Agung, A. I) yaitu kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan bisa meningkatkan kreativitas dalam belajar.

Berdasarkan hasil analisis data efektivitas, di kelas IV SDN 03 Pakan Labuah diperoleh skor persentase pretest sebesar 78,88%,. Kemudian diperoleh skor persentase posttest sebesar 88% yang termasuk dalam kategori sangat efektif dengan keterangan 27 orang peserta didik yang mengikuti pembelajaran tuntas. Lalu di sekolah penelitian di SDN 01 Ladang Cakiah dan SDN 08 Kubu Tanjung. Berdasarkan hasil analisis data efektivitas di SDN 01 Ladang Cakiah, diperoleh persentase pretest sebesar 77,5%. Kemudian diperoleh skor persentase posttest sebesar 90,83% yang termasuk dalam kategori sangat efektif dengan keterangan 24

orang peserta didik yang mengikuti pembelajaran mendapatkan keterangan tuntas. Sedangkan di SDN 08 Kubu Tanjung hasil analisis data efektivitas diperoleh persentase pretest sebesar 78,96%. Kemudian diperoleh skor persentase posttest sebesar 88,62% yang termasuk dalam kategori sangat efektif dengan keterangan 29 orang peserta didik yang mengikuti pembelajaran mendapatkan keterangan tuntas.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini ialah video pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis canva memberikan dampak positif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi seperti hak dan kewajiban. Penelitian ini didukung oleh pernyataan (Widiantoro, 2015) yang menyatakan bahwa keefektifan media yang

dikembangkan harus memberikan efek terhadap hasil belajar.

Hal ini sesuai dengan pendapat Sadiman (2020) bahwa media pembelajaran yang baik memfasilitasi proses pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membuat pembelajaran menjadi aktif. Untuk itu hasil validasi media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

D. Kesimpulan

Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* ini telah melalui uji validitas dan dinyatakan layak untuk digunakan. Hasil validasi menunjukkan: ahli bahas memberikan nilai 96,42% (sangat valid), ahli materi memberikan nilai 79,16% (valid), dan ahli media memberikan nilai 92,10% (sangat

valid). Dengan demikian, Media video pembelajaran berbasis *Powtoon* ini telah memenuhi standar kelayakan untuk diuji coba di lapangan. Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* ini telah melalui uji kepraktisan menunjukkan hasil yang memuaskan, baik dari perspektif guru maupun siswa kelas IV. Di sekolah uji coba SDN 03 Pakan Labuah, tingkat kepraktisan mencapai 95% dari guru dan 97,59% dari siswa. Sementara di sekolah penelitian, tingkat kepraktisan mencapai 92,5% dari guru dan 95,2% dari siswa di SDN 01 Ladang Cakiah dan di SDN 08 Kubu Tanjung tingkat kepraktisan mencapai 97,5% dari guru dan 92,32% dari peserta didik. Hasil ini membuktikan bahwa Media video pembelajaran praktis dan layak digunakan. Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* ini telah melalui uji efektivitas menunjukkan hasil efektif untuk

pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi gotong royong di lingkungan sekolah dan sekitar, yang dibuktikan melalui hasil evaluasi peserta didik. Sekolah uji coba mencapai tingkat keefektifan 88% dari 27 peserta didik, sedangkan sekolah penelitian mencapai 90,83% dari 24 peserta didik dan 88,62% dari 29 peserta didik. Hasil ini menunjukkan bahwa Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. In PT. Sonpedia Publishing Indonesia (Issue 1). https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media_pembelajaran_berbasis_digital.pdf
- Purwanto, N. (2017). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung : Alfabeta.
- Jurnal :**
- Afriani, L., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Berbantuan Adobe Flash Cs6 untuk Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *EDUKATIF : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2141–2148. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1171>
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1229>
- Dewi, N. P. C. P. (2022). Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas I Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 131.

- <https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i2.2475>
- Ersya, A. N., & Zuardi, Z. (2021). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV SD Negeri Gugus Anai Silaing Bawah. *Journal of Basic Education Studies*, 4(2), 379-387.
- Maulita, S. A., & Erita, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Menggunakan Aplikasi Schoology pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3650-3665.
- Nizar, F. H. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evalution) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Islam*, 29-30.
- Nuridayanti, Muryaningsih, S., Badriyah, Markiano Solissa, E., & Mere, K. (2023). Peran Teknologi Pendidikan dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Journal On Teacher Education*, 5(1), 88–93.
- Rahmi, Y., & Arwin, A. (2021). Peningkatan Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Talking Stick Di Kelas IV SD Negeri 12 Padang Cupak Pesisir Selatan. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 1269-1278.
- Raihanati, L., Jamaludin, U., & Taufik, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV. *Journal of Elementary Education*, 4 (2), 04
- Salwani, R., & Ariani, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 di Kelas VA SDIT Mutiara Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 409–415.
- Sudrajat, R., & Budi Astuti, C. (2023). Penerapan Empat Elemen Kunci Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Pada Capaian Pembelajaran Di Fase D Kelas Vii. *Civis : Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 12(1), 1–17. <https://doi.org/10.26877/civis.v12i1.14579>
- Susanti, N. (2020). *Pengembangan Media Video Powtoon Berbasis Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V SD*.
- Wahyudi, A. F., & Doyin, M. (2015). Pengembangan Buku POP UP Tiga Dimensi sebagai Media Pembelajaran Menulis Puisi. *Jurnal Pengembangan Buku POP UP Tiga Dimensi sebagai Media Pembelajaran Menulis Puisi*. 11(2), 1-11.
- Zul, I. P. R., & Yeni E. (2023). Pengembangan Media Video

Animasi Aplikasi Powtoon
Menggunakan Menggunakan
Model *Problem Based Learning*
(PBL) Pada Pembelajaran
Pendidikan Pancasila di Kelas
IV Sekolah Dasar Universitas.
*Jurnal Pendidikan dan
Konseling*, (5), 4557-4563.