

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWTOON
MENGENALI SIKLUS PADA MAKHLUK HIDUP UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR MURID KELAS III DI SD NEGERI TEGALREJO II**

Ni'mah Fatahanisa¹, Arip Febrianto²

¹²PGSD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta

¹ fatahanisa2002@gmail.com , ² arip@upy.ac.id,

ABSTRACT

This study aims to develop an animated video learning media based on Powtoon on the topic of recognizing the life cycle of living things to improve the motivation and learning outcomes of third-grade elementary school students. This research used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model consisting of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The study was conducted at SD Negeri Tegalrejo II involving 54 third-grade students from classes III A and III B. Data collection techniques included expert validation questionnaires (material and media experts), teacher and student response questionnaires, and learning outcome tests in the form of pretest and posttest. The data were analyzed using descriptive quantitative analysis to determine the feasibility, practicality, and effectiveness of the developed media. The results showed that the Powtoon-based learning media developed was categorized as very feasible, with an average feasibility percentage of 85% based on the assessments of material and media experts. The practicality test also indicated very positive responses from teachers and students, with a convenience percentage of 87.5% and practicality of 100%. Furthermore, the implementation results demonstrated an improvement in students' learning outcomes, as indicated by the increase in the average scores of pretest and posttest in both limited and field trials. The results of the paired sample t-test showed a significance value of 0.000 (<0.05), indicating a significant difference before and after the use of the media. Therefore, the Powtoon-based learning media is considered valid, practical, and effective for use in IPAS learning on the life cycle of living things in elementary schools.

Keywords: *learning media, Powtoon, life cycle of living things*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon pada materi mengenali siklus makhluk hidup untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas III sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Tegalrejo II dengan subjek penelitian sebanyak 54 peserta didik kelas III yang terdiri dari kelas III A dan III B. Pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi ahli materi dan ahli media, angket respon guru dan peserta didik, serta tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Powtoon yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak dengan persentase kelayakan sebesar 85% berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Uji kepraktisan menunjukkan bahwa media memperoleh respon sangat baik dari guru dan peserta didik dengan persentase kemudahan 87,5% dan kepraktisan 100%. Hasil implementasi juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata pretest dan posttest pada uji terbatas maupun uji lapangan, serta hasil uji paired sample t-test yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$). Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Powtoon dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS materi siklus makhluk hidup di sekolah dasar.

Kata Kunci: media pembelajaran, Powtoon, siklus makhluk hidup

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam membentuk fondasi pengetahuan, keterampilan, dan karakter peserta didik. Pendidikan dasar adalah jenjang awal yang memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar kepada siswa sebelum melanjutkan ke tingkat menengah (Irsalulloh & Maunah, 2023). Implementasi Kurikulum Merdeka menghadirkan pembaruan dalam struktur mata pelajaran, salah

satunya melalui penggabungan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Dengan melihat pentingnya pendidikan karakter dan urgensi pembelajaran IPAS khususnya pada materi IPS maka solusi yang dapat dipakai oleh guru dalam proses pembelajaran yaitu mengintegrasikan muatan materi kearifan lokal pada materi IPAS (Benu & Supriatna, 2024). Integrasi ini bertujuan untuk

membangun pemahaman peserta didik secara holistik terhadap fenomena alam dan sosial di sekitarnya.

Pada jenjang sekolah dasar, khususnya fase B (kelas III–IV), peserta didik masih berada pada tahap berpikir konkret, sehingga pembelajaran membutuhkan pendekatan yang kontekstual, visual, dan menarik agar konsep dapat dipahami secara optimal. Tahap operasional konkret menurut Piaget, dicirikan dengan anak yang sudah dapat berfikir berdasarkan logika (usia 7-11 tahun) dan sudah memahami tentang hukum kekekalan volume (usia 11-12 tahun) (Rizqiyati et al., 2023). Salah satu ciri yang dimunculkan pada tahap operasional konkret (7-11 tahun) adalah pada tahap ini anak sudah mulai memahami konsep kekekalan (Rahmatu et al., 2023).

Materi mengenal siklus pada makhluk hidup merupakan salah satu konten penting dalam pembelajaran IPAS kelas III. Materi ini membahas tahapan pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, termasuk manusia, hewan, dan tumbuhan. Materi ini tidak hanya relevan untuk meningkatkan rasa

ingin tahu dan keterlibatan aktif siswa, tetapi juga esensial dalam mengajarkan konsep-konsep dasar biologi yang penting untuk pemahaman lingkungan dan keberlanjutan (D. N. Sari et al., 2024).

Konsep siklus hidup bersifat prosedural dan berurutan, sehingga membutuhkan visualisasi yang jelas agar peserta didik tidak hanya menghafal tahapan, tetapi juga memahami keterkaitan antar proses. Konsep ini tidak mudah dipahami hanya dengan penjelasan verbal atau gambar dua dimensi, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang nyata dan bermakna (Nurmalia & Fitriyeni, 2025). Apabila penyajian materi hanya dilakukan melalui metode ceramah dan buku teks, peserta didik cenderung mengalami kesulitan dalam membayangkan proses perubahan tersebut secara menyeluruh. Sehingga diperlukan untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif seperti menggunakan media yang kreatif (Sarumaha & Lestari, 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri Tegalrejo II, proses pembelajaran IPAS masih didominasi

metode konvensional seperti ceramah dan tanya jawab. Penggunaan media pembelajaran belum optimal dan belum memanfaatkan teknologi digital yang tersedia di sekolah, seperti LCD proyektor dan laptop. Dalam pendidikan dasar, pemanfaatan media pembelajaran digital perlu dieksplorasi lebih lanjut untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa (Kurniawan & Zabeta, 2025).

Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut terlihat dari kurangnya perhatian saat pembelajaran berlangsung, sebagian peserta didik berbicara sendiri, serta belum tercapainya hasil belajar secara maksimal. Rendahnya motivasi belajar menjadi permasalahan penting karena motivasi merupakan faktor internal yang sangat memengaruhi keterlibatan, ketekunan, dan keberhasilan belajar peserta didik. Masalah ini serupa dengan masalah yang ditemukan oleh (Sari et al., 2025) yang mana dalam penelitiannya juga ditemukan bahwa motivasi belajar peserta didik tergolong rendah karena kurangnya media pembelajaran yang menarik dan mendukung pembelajaran.

Motivasi belajar berperan sebagai penggerak yang mendorong peserta didik untuk aktif mengikuti proses pembelajaran, menyelesaikan tugas, serta berusaha mencapai tujuan belajar. Motivasi belajar menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran, motivasi belajar harus dibangkitkan dalam diri siswa sehingga siswa termotivasi dalam belajar (Yogi Fernando et al., 2024). Motivasi yang kuat dapat mendorong peserta didik untuk giat belajar, mengembangkan minat yang mendalam terhadap mata pelajaran dan mencapai hasil yang lebih baik secara akademik (Pratiwi et al., 2018) dalam (Kurnia & Sunaryati, 2023).

Peserta didik dengan motivasi tinggi cenderung lebih fokus, tekun, dan memiliki rasa ingin tahu yang besar. Sebaliknya, motivasi yang rendah dapat menyebabkan kurangnya partisipasi, kejenuhan, dan rendahnya hasil belajar. Tanpa motivasi dan aspek-aspek lain dalam diri peserta didik untuk mencapai perubahan, niscaya proses belajar hanya berupa angin lalu dan tanpa memberikan aspek perubahan ke arah lebih baik (Novitasari, 2023). Oleh karena itu, diperlukan inovasi

pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik secara aktif.

Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis audio-visual interaktif. Penggunaan media berbasis teknologi sangat diperlukan di era teknologi saat ini, proses dan hasil pembelajaran lebih efektif dan efisien agar para pembelajar motivasi belajarnya meningkat (Syifa & Fatimaul, 2024). Media digital dinilai mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik karena memadukan unsur gambar, teks, suara, dan animasi. Media digital adalah media yang kontennya berbentuk gabungan data, teks, suara, dan berbagai jenis gambar yang disimpan dalam format digital dan disebarluaskan melalui jaringan berbasis kabel optic broadband, satelit dan sistem gelombang mikro (Ondang et al., 2023).

Powtoon merupakan aplikasi berbasis web yang memungkinkan pendidik membuat video animasi pembelajaran secara kreatif dan interaktif. Media animasi powtoon ini dirancang untuk bisa menghadirkan sesuatu yang abstrak ke sesuatu yang konkret dan ini sangat cocok dengan

semua materi ajar (Tiwow et al., 2022). Melalui Powtoon, materi dapat divisualisasikan dalam bentuk animasi yang dinamis sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar.

Karakteristik media ini yang menggabungkan unsur visual dan audio sangat sesuai dengan kebutuhan belajar anak usia sekolah dasar yang cenderung menyukai tampilan menarik dan bergerak. Powtoon dapat dikatakan merupakan versi Power Point yang lebih terbaru, keduanya yang sama-sama dapat digunakan untuk membuat media presentasi. Pada Powtoon slide-slide yang sudah terisi dengan materi pembelajaran selanjutnya dapat dikombinasikan dengan animasi dan efek transisi yang lebih menarik yang sebelumnya tidak ditemukan pada Power Point (Diyah & Syah, 2022). Media Powtoon mudah digunakan karena menghasilkan video berupa animasi-animasi kartun yang sudah terdapat di aplikasi sehingga siswa dapat tertarik pada materi pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan serta pembelajaran yang bermakna dengan penggunaan fitur yang sangat mudah memberikan keuntungan, baik

kepada peserta didik hingga tenaga pengajar karena dapat mengemas bahan ajar secara inovatif (Fadilah et al., 2022).

Penggunaan video animasi Powtoon dalam pembelajaran IPAS diharapkan dapat membantu memvisualisasikan tahapan siklus hidup makhluk hidup secara runtut dan konkret. Hal ini sejalan dengan pendapat Wulandari et al., (2020) dalam (Hasugian et al., 2024) mengatakan bahwa media pembelajaran video berbantu powtoon dengan pendekatan kontekstual dapat digunakan sebagai sumber media pendamping pada mata Pelajaran IPA peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa berfokus pada pendidik, serta peserta didik dapat belajar saja dan kapan saja tidak terbatas oleh waktu dan tempat. Dengan adanya animasi, peserta didik tidak hanya membaca atau mendengar penjelasan, tetapi juga melihat langsung gambaran proses perubahan yang terjadi. Hal ini berpotensi meningkatkan perhatian, rasa ingin tahu, serta keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Selain itu, media berbasis animasi juga dapat menciptakan suasana belajar yang

lebih menyenangkan sehingga mengurangi kejenuhan.

Berdasarkan permasalahan dan potensi solusi tersebut, diperlukan penelitian pengembangan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis Powtoon yang valid, layak, dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas III pada materi mengenal siklus pada makhluk hidup. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap inovasi pembelajaran IPAS di sekolah dasar serta menjadi referensi bagi pendidik dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana meningkatkan kualitas pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Menurut (Waruwu, 2024) metode penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk melalui proses penemuan potensi masalah, mendesain dan mengembangkan suatu produk sebagai solusi terbaik. Penelitian ini dilakukan dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation (Siregar & Rhamayanti,

2025). Model ini dipilih karena memiliki langkah yang sistematis dalam mengembangkan produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon pada materi mengenal siklus pada makhluk hidup dalam pembelajaran IPAS kelas III SD.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Tegalrejo II pada tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas III A dan III B dengan jumlah keseluruhan 54 peserta didik. Prosedur penelitian dimulai dari tahap analisis kebutuhan pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan perancangan media, pengembangan produk, serta implementasi media dalam proses pembelajaran di kelas.

Pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi ahli, angket respon guru dan peserta didik, serta tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara statistik deskriptif

untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan serta untuk melihat peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Powtoon.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran berbasis Powtoon pada materi mengenali siklus pada makhluk hidup dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar peserta didik kelas III di SD Negeri Tegalrejo II. Media ini dikembangkan untuk menghasilkan media yang layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Proses pengembangan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Model ini dipilih karena memiliki langkah yang sistematis dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran. Adapun hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap Analisis

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi selama

proses pembelajaran. Analisis ini meliputi analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis kinerja dilakukan dengan meninjau kurikulum dan penggunaan media pembelajaran di sekolah (Sutrisno et al., 2023). Hasil analisis menunjukkan bahwa SD Negeri Tegalrejo II telah menerapkan Kurikulum Merdeka yang memuat komponen capaian pembelajaran, kompetensi awal, dan tujuan pembelajaran sebagai dasar penyusunan modul ajar. Namun, dalam proses pembelajaran masih ditemukan keterbatasan penggunaan media sehingga pembelajaran cenderung didominasi metode ceramah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas III, kemampuan peserta didik dalam memahami materi IPAS tentang siklus makhluk hidup masih rendah. Minimnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan peserta didik kurang tertarik dan mudah merasa jenuh. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, salah satunya melalui media video animasi berbasis Powtoon.

Selanjutnya, analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan guru, peserta didik, dan media pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sementara peserta didik memerlukan media yang lebih variatif dan berbasis teknologi. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran audio-visual berbasis Powtoon yang dapat membantu memvisualisasikan materi siklus makhluk hidup secara lebih menarik dan mudah dipahami.

2. Tahap Desain

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa di SD Negeri Tegalrejo II belum banyak dikembangkan media pembelajaran yang bervariasi, khususnya media audio-visual. Oleh karena itu, peneliti merancang pengembangan video pembelajaran berbasis Powtoon yang mendapat dukungan dari pihak sekolah. Media ini dipilih karena fleksibel serta dapat

membantu mengenalkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran kepada peserta didik.

Tahap penting dalam pengembangan media adalah tahap desain, yang diawali dengan pembuatan storyboard sebagai rancangan awal alur media pembelajaran. Storyboard berfungsi sebagai panduan dalam menyusun urutan materi, tampilan visual, serta interaksi dalam media sehingga penyajian materi dapat tersusun secara sistematis. Melalui storyboard, peneliti dapat memvisualisasikan konsep media sebelum proses produksi dilakukan menggunakan aplikasi digital.

Struktur video pembelajaran yang dirancang terdiri dari beberapa bagian, yaitu pembukaan, penyampaian materi inti, penguatan atau refleksi, dan penutup. Bagian pembuka menampilkan judul dan ilustrasi makhluk hidup untuk menarik perhatian peserta didik. Bagian inti memuat penjelasan konsep siklus hidup serta contoh siklus hidup hewan dan tumbuhan yang disajikan melalui animasi,

infografis, dan narasi sederhana. Selanjutnya, bagian penguatan menampilkan perbandingan siklus hidup beberapa makhluk hidup, sedangkan bagian penutup berisi rangkuman materi.

3. Tahap Pengembangan

a. Tahap Pembuatan

Setelah tahap desain selesai, proses selanjutnya adalah tahap pengembangan (development), yaitu tahap pembuatan media pembelajaran video menggunakan aplikasi Powtoon. Pada tahap ini, rancangan yang telah disusun dalam storyboard direalisasikan menjadi produk media pembelajaran yang utuh.

Media pembelajaran diawali dengan halaman judul (cover) yang menampilkan ilustrasi alam serta berbagai makhluk hidup sebagai representasi materi siklus hidup. Tampilan visual yang cerah dan berwarna dirancang untuk menarik perhatian peserta didik. Selanjutnya terdapat bagian pembukaan dan orientasi materi yang menampilkan animasi guru

dengan salam, pengantar pembelajaran, serta gambaran singkat materi yang akan dipelajari.

Bagian materi inti menyajikan penjelasan mengenai siklus hidup makhluk hidup yang meliputi siklus hidup manusia, hewan, dan tumbuhan. Materi ditampilkan melalui ilustrasi dan animasi yang menggambarkan tahapan perkembangan secara berurutan agar mudah dipahami peserta didik. Selain itu, media juga memuat penjelasan tentang metamorfosis sempurna dan tidak sempurna yang disertai narasi sebagai penjelas materi.

Pada bagian akhir, video dilengkapi dengan evaluasi pembelajaran berupa beberapa pertanyaan yang bertujuan untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari sekaligus memperkuat ingatan mereka terhadap konsep siklus hidup makhluk hidup.

b. Pengujian produk

a. Uji kelayakan ahli materi

Tabel 1 Hasil uji kelayakan produk ahli oleh materi

No.	Aspek	Jumlah	Skor maks	Persentase	Kriteria
1.	Isi	10	12	83,33%	Sangat layak
2.	Bahan	23	28	82,14%	Sangat layak
Persentase rata-rata				85%	Sangat layak

Berdasarkan hasil uji kelayakan ahli materi, pada aspek isi diperoleh skor 10 dari skor maksimal 12 dengan persentase 83,33% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Pada aspek bahan diperoleh skor 23 dari skor maksimal 28 dengan persentase 82,14% yang juga berada pada kategori sangat layak. Secara keseluruhan, rata-rata persentase penilaian mencapai 85% dengan kriteria sangat layak, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dinilai telah memenuhi standar kelayakan dari segi isi dan bahan serta layak digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Uji kelayakan ahli media

Tabel 2 Hasil uji kelayakan oleh ahli media

No.	Aspek	Jumlah	Skor maks	Persentase	Kriteria
1.	Konstruksi	17	20	85%	Sangat layak
2.	Teknis	17	20	85%	Sangat layak
Persentase rata-rata				85%	Sangat layak

Berdasarkan hasil uji kelayakan ahli media, pada aspek

konstruksi diperoleh skor 17 dari skor maksimal 20 dengan persentase 85% yang termasuk kategori sangat layak. Pada aspek teknis juga diperoleh skor 17 dari skor maksimal 20 dengan persentase 85% dengan kriteria sangat layak. Secara keseluruhan, rata-rata persentase penilaian mencapai 85%, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dinilai telah memenuhi standar kelayakan baik dari segi konstruksi maupun teknis dan layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran.

c. Uji kepraktisan (Respon guru)

Tabel 3 Hasil uji kelayakan berdasarkan respon guru

No.	Aspek	Jumlah	Skor maks	Persentase	Kriteria
1.	Kemudahan	29	32	90,62%	Sangat layak
2.	Kepraktisan	7	8	87,5%	Sangat layak
Persentase rata-rata				85%	Sangat layak

d. Uji kepraktisan (Respon peserta didik)

Tabel 4 Hasil uji kepraktisan berdasarkan respon peserta didik

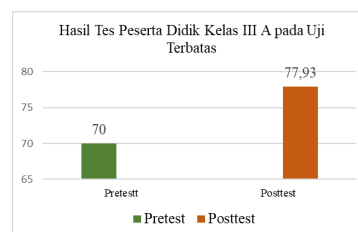
No.	Aspek	Jumlah	Skor maks	Persentase	Kriteria
1.	Kemudahan	28	32	87,5%	Sangat layak
2.	Kepraktisan	8	8	100%	Sangat layak
Persentase rata-rata				85%	Sangat layak

Berdasarkan hasil kuesioner respon guru, pada aspek kemudahan diperoleh skor 28 dari skor maksimal 32 dengan persentase 87,5% yang termasuk kategori sangat layak. Pada aspek kepraktisan diperoleh skor 8 dari skor maksimal 8 dengan persentase 100% yang juga berada pada kategori sangat layak. Secara keseluruhan, media pembelajaran yang dikembangkan dinilai memiliki tingkat kemudahan dan kepraktisan yang sangat baik sehingga layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran.

4. Tahap Implementasi

a. Hasil tes peserta didik

1) Hasil tes kelas III A uji terbatas

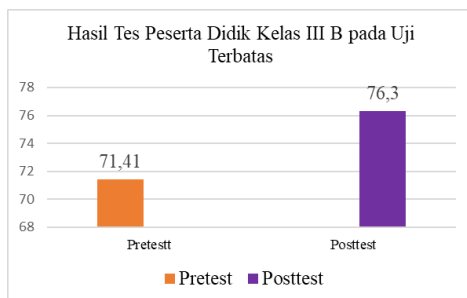


Gambar 1 Diagram hasil tes kelas III A uji terbatas

Berdasarkan diagram di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Hal tersebut tercermin dari peningkatan nilai rata-rata sebesar 13,12%, serta kecenderungan peningkatan hasil belajar pada sebagian besar peserta

didik. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video berbasis Powtoon layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III A.

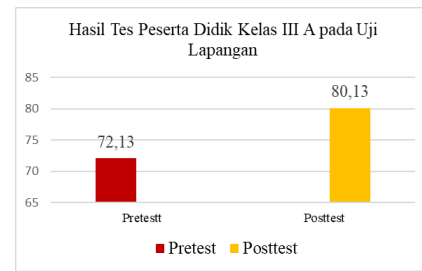
2) Hasil tes kelas III B uji terbatas



Gambar 2 Diagram hasil tes kelas III B uji terbatas

Dari diagram di atas, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang diterapkan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Peningkatan nilai rata-rata sebesar 6,85% menjadi indikator bahwa pembelajaran berjalan secara efektif. Hasil ini juga menunjukkan bahwa strategi dan media pembelajaran yang digunakan mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dengan baik.

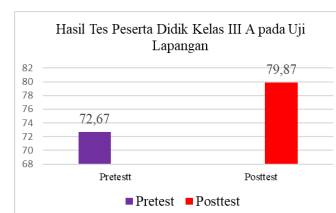
3) Hasil tes kelas III A uji lapangan



Gambar 3 Diagram hasil tes kelas III A uji lapangan

Berdasarkan diagram di atas, hasil uji lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan nilai rata-rata sebesar 11,09% menjadi bukti bahwa tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Temuan ini memperkuat bahwa penerapan media video pembelajaran berbasis powtoon yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas III A.

4) Hasil tes kelas III B uji lapangan



Gambar 4 Diagram hasil tes kelas III B uji lapangan

Berdasarkan diagram di atas, hasil uji lapangan pada kelas III B menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan nilai rata-rata

sebesar 9,91% menjadi bukti bahwa tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Temuan ini memperkuat bahwa media pembelajaran video berbasis powtoon dan strategi pembelajaran yang digunakan layak diterapkan dalam pembelajaran di kelas III B.

b. Hasil uji statistik

1) Paired sample T-Test

kelas III A uji terbatas

Tabel 4 hasil uji paired sample T-Test kelas III A uji terbatas

Paired Samples Test									
Paired Differences									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair	Nilai -				Lower	Upper			
1	Kelompok	73,45	9,035	1,241	70,962	75,943	59,18	52	,000
		3					4		

Berdasarkan hasil uji Paired Sample T-Test, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Dengan demikian, perlakuan yang diberikan pada kelas III A uji terbatas terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

2) Paired sample T-Test

kelas III B uji terbatas

Tabel 5 hasil uji paired sample T-Test kelas III B uji terbatas

Paired Samples Test									
Paired Differences									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair	Hasil -				Lower	Upper			
1	Kelompok	73,16	12,333	1,678	69,800	76,533	43,59	53	,000
		7					5		

Berdasarkan hasil uji Paired Sample T-Test pada kelas III B uji terbatas, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Dengan demikian, perlakuan yang diberikan pada kelas III B uji terbatas terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

3) Paired sample T-Test

kelas III A uji lapangan

Tabel 5 hasil uji paired sample T-Test kelas III A uji lapangan

Paired Samples Test									
Paired Differences									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair	Hasil -				Lower	Upper			
1	Kelompok	74,63	10,491	1,354	71,923	77,344	55,10	59	,000
		3					4		

Berdasarkan hasil uji Paired Sample T-Test pada kelas III A uji lapangan, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest.

adanya perbaikan pada setiap tahap pengembangan (Machmudi et al., 2023). Hasil tahap analisis menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik masih rendah, pembelajaran didominasi metode ceramah, dan penggunaan media audio-visual masih terbatas sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi IPAS belum optimal. Oleh karena itu, dikembangkan media video berbasis Powtoon yang dirancang menarik, interaktif, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Media ini dilengkapi dengan komponen pembelajaran seperti CP, TP, ATP, KD, evaluasi, dan petunjuk penggunaan agar dapat digunakan secara sistematis dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak. Uji ahli materi memperoleh persentase rata-rata 85%, sedangkan uji ahli media juga memperoleh persentase rata-rata 85% pada aspek konstruksi dan teknis. Selain itu, uji kepraktisan melalui respon guru dan peserta didik menunjukkan hasil yang sangat baik. Respon guru memperoleh persentase

kemudahan sebesar 90,62% dan kepraktisan sebesar 87,5%, sedangkan respon peserta didik menunjukkan persentase kemudahan sebesar 87,5% dan kepraktisan sebesar 100%. Hasil ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan praktis diterapkan dalam pembelajaran. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Powtoon memiliki tingkat kelayakan yang tinggi dan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Rahmatunnisa et al., 2023), serta memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi dalam mendukung kegiatan belajar mengajar (Kusumawati & Setyadi, 2022).

Pada tahap implementasi, penggunaan media Powtoon menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik baik pada uji terbatas maupun uji lapangan. Pada uji terbatas, nilai rata-rata kelas III A meningkat dari 70 menjadi 77,93, sedangkan kelas III B meningkat dari 71,41 menjadi 76,30. Pada uji lapangan, peningkatan terlihat lebih signifikan, yaitu kelas III A meningkat dari 72,13 menjadi 80,13 dan kelas III B dari 72,67 menjadi 79,87. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media

pembelajaran berbasis Powtoon efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi siklus makhluk hidup. Temuan ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media Powtoon dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik (Tiwow et al., 2022), serta memberikan pengalaman belajar visual yang menarik sehingga memudahkan peserta didik memahami konsep pembelajaran (Norma et al., 2024). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu menghasilkan nilai belajar yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional (Wati & Wibawa, 2024).

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis Powtoon pada mata pelajaran IPAS materi mengenali siklus pada makhluk hidup di kelas III SD Negeri Tegalrejo II, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan valid, layak, dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar murid. Hasil validasi dari ahli menunjukkan bahwa media

Powtoon memperoleh kategori sangat layak dengan persentase kelayakan sebesar 87,5% pada aspek kemudahan dan 100% pada aspek kepraktisan, dengan rata-rata persentase keseluruhan sebesar 85% dalam kriteria sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar murid setelah menggunakan media Powtoon. Rata-rata nilai pretest sebesar 71,41 mengalami peningkatan pada posttest, yang menunjukkan adanya perubahan positif setelah perlakuan diberikan. Berdasarkan hasil uji normalitas, data pretest dan posttest berdistribusi normal sehingga dapat dilanjutkan pada uji hipotesis menggunakan uji t. Hasil uji t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media Powtoon, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Powtoon efektif dalam meningkatkan motivasi belajar murid pada materi mengenali siklus pada makhluk hidup.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis Powtoon terbukti dapat menjadi solusi terhadap permasalahan rendahnya motivasi belajar murid. Media ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga murid lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran IPAS..

DAFTAR PUSTAKA

- Benu, A. Y., & Supriatna, N. (2024). Akselarasi Pendidikan Karakter Melalui Integrasi Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran IPAS. *Journal Education Innovation*, 2(3), 328–333.
- Diyah, R., & Syah, E. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon dalam Materi Membaca Dongeng di Kelas III SDN Cijeruk Kabupaten Serang. *Research & Learning in Primary Education*, 2(1), 447–461.
- Fadilah, A. A., Sukmawati, I., & Kurniawan, E. Y. (2022). ANALISIS PEMANFAATAN MEDIA POWTOON UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS 5 SD NEGERI KARANG. *SIBATIK JOURNAL*, 1(9), 1843–1858.
- Hasugian, R., Siagian, G., & Silaban, W. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Ekskresi Manusia*. April, 15–19. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i01.3776>
- Irsalulloh, D. B., & Maunah, B. (2023). PERAN LEMBAGA PENDIDIKAN DALAM SISTEM PENDIDIKAN INDONESIA. *PENDIKDAS: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 04(02), 17–26.
- Kurnia, I. R., & Sunaryati, T. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio*, 9(3), 1357–1363. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579>
- Kurniawan, I., & Zabeta. (2025). ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PADA SISWA KELAS V DI SEKOLAH DASAR. *Research and Development Journal Of Education Vol.*, 11(1), 258–267.
- Novitasari, A. T. (2023). Motivasi Belajar sebagai Faktor Intrinsik Peserta Didik dalam Pencapaian Hasil Belajar. *Journal of Education*, 05(02), 5110–5118.
- Nurmalia, U., & Fitriyeni. (2025). PENERAPAN MEDIA DIORAMA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS PADA MATERI SIKLUS HIDUP MAKHLUK HIDUP THE APPLICATION OF DIORAMA MEDIA TO IMPROVE SCIENCE LEARNING OUTCOMES ON THE LIFE CYCLE OF LIVING THINGS IN GRADE III OF SDN 05 PERAWANG. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(3), 445–452.

- Ondang, R. J., Kalangi, S. R., Rumah, S. T. T., & Kristus, M. (2023). Pemanfaatan Media Digital dalam Pelayanan Gerejawi Pendahuluan. *TELEIOS: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen*, 32(1), 62–76.
- Rahmatu, A., Ariyas, I., & Syita, N. (2023). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Tahap Operasional Konkret Pada Anak Usia 6-11 Tahun Terhadap Hukum Kekekalan Luas. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 6, 440–444.
- Rizqiyati, I., Wardani, A., & Rizqi, Z. (2023). Penelitian Teori Perkembangan Piaget Tahap Operasional Konkret Pada Usia 11-12 Tahun Terhadap Hukum Kekekalan Volume. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 6, 634–638.
- Sari, D. N., Puspitasari, A., Damasyanti, D., & Istiyati, S. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri Panularan Surakarta Melalui Media Pembelajaran Diorama pada Materi Siklus Hidup Makhluk Hidup. *Social, Humanities, and Educational Studies*, 7(5), 820–827.
- Sari, U. A., Nadiroha, W., & Adrias, A. (2025). PELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Natural Science Educational Research*, 8(1), 111–116.
- Sarumaha, S., & Lestari, N. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PLOTAGON BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS III SD. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandir*, 11(01), 252–267.
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi Pengembangan Model ADDIE pada Dunia Pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP)*, 3(2), 85–100.
- Suttrisno, Habibullah, R., & Ulya, K. (2023). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengembangan Media Pembelajaran Math Garden dalam Meningkatkan Kemampuan Numerasi pada Kelas II Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Volume*, 5(2), 934–943.
- Syifa, K., & Fatimaul, I. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Audio Visual sebagai bahasa agama pada masa itu . Awal mula bahasa Arab masuk di Indonesia ketika Arab juga menjadi tantangan karena akses terhadap sumber pembelajaran dan tutor penting . Oleh karena itu. *Jurnal Darussalam; Jurnal Ilmiah Dan Sosial*, 25(02), 3–6.
- Tiwow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI POWTOON PESERTA DIDIK merupakan metode pengajaran yang peraturan seperti pembatasan sosial proses. *Focus ACTion Of Research Mathematic*, 4(2), 107–122. <https://doi.org/10.30762/factor>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D):

Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>

Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>