

## PENGEMBANGAN ANIMASI BERBASIS APLIKASI POWTOON PADA TEMA 6 KELAS IV SEKOLAH DASAR

Yunira Harahap<sup>1</sup>, Andri Wicaksono<sup>2</sup>, Connyta Elvadola<sup>3</sup>

<sup>123</sup>STKIP PGRI Bandar Lampung

Email: [yuniraharahap19@gmail.com](mailto:yuniraharahap19@gmail.com)<sup>1</sup>, [ctx.andrie@gmail.com](mailto:ctx.andrie@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[Connytaelva@gmail.com](mailto:Connytaelva@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui efektifitas pengembangan media video animasi powtown dalam pembelajaran serta dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Metode yang dipakai metode Research and Development (penelitian dan pengembangan). Tahapan pengembangan dalam penelitian ini diawali dengan menganalisis kebutuhan, merancang, membuat media video animasi pembelajaran yaitu powtoon, lalu diterapkan dalam pembelajaran kemudian dilakukan tes hasil belajar siswa. Analisis data dilakukan dengan deskriptif persentase dan uji satu sampel untuk ketuntasan siswa. Hal ini dilihat dari hasil validasi ahli materi dinyatakan “sangat layak”, sedangkan ahli media untuk aspek media dinyatakan “sangat layak”, dan untuk aspek bahasa dinyatakan “sangat layak”. Sedangkan untuk angket respon peserta didik dinyatakan “sangat layak” serta untuk angket respon pendidik dinyatakan “sangat layak”. Media video animasi powtoon ini efektif digunakan dalam pembelajaran.

**Kata kunci:** Mata Pelajaran IPA, Media Video Animasi Pembelajaran dan Pengembangan.

*Abstract: The purpose of this study was to determine how the development of learning animation video media and how effective the development of learning animation video media and can improve student learning outcomes. The method used is the Research and Development method. The development stages in this study begin with analyzing needs, designing, making learning animation video media, namely powtoon, after that it is applied and then a student learning outcomes test is conducted. Data analysis was carried out by descriptive percentage and one sample test for student completeness. This can be seen from the results of the material expert validation declared "very feasible", while the media expert for the media aspect declared "very feasible", and for the language aspect declared "very feasible". Meanwhile, the student response questionnaire was declared "very feasible" and the educator response questionnaire was declared "very feasible". This powtoon animated video media is effectively used in learning.*

**Keywords:** Science Subjects, Learning and Development Animated Video Media.

### PENDAHULUAN

Pendidikan IPA dapat mempersiapkan individu untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Hal ini dimungkinkan karena dengan pendidikan IPA, siswa dibimbing untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan membuat keputusan-keputusan yang dapat meningkatkan kualitas hidupnya menuju masyarakat yang terpelajar secara keilmuan. Sedangkan dalam UUSPN,

2003 disebutkan bahwa pendidikan IPA dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis peserta didik terhadap lingkungan alam dan sekitarnya. dan kemampuan analisis peserta didik terhadap lingkungan alam dan sekitarnya. Menurut Kardi dan Nur, bahwa hakikat IPA meski tercermin dalam tujuan Pendidikan dan metode mengajar yang digunakan.pembelajaran IPA secara

khusus sebagaimana tujuan Pendidikan secara umum sebagaimana termaksud dalam Taksonomi Bloom bahwa : "dapat memberikan pengetahuan (kognitif), yang merupakan tujuan utama dalam pembelajaran jenis pengetahuan yang dimaksud adalah pengetahuan dasar dari prinsip dan konsep yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, semakin jelas bahwa proses belajar mengajar IPA lebih ditekankan pada pendekatan keterampilan proses sehingga siswa dapat menemukan fakta-fakta, membangun konsep-konsep, teori-teori dan sikap ilmiah siswa itu sendiri yang akhirnya akan berpengaruh positif terhadap kualitas proses Pendidikan maupun produk Pendidikan. Berdasarkan hal tersebut, penggunaan media audio visual IPA di sekolah merupakan bentuk variasi dalam proses pembelajaran yang sangat berperan dalam dunia Pendidikan. Penggunaan media audio visual memungkinkan siswa untuk dapat berinteraksi dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat aktif dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas IV SD Negeri 15 Way Lima, KKM di sekolah untuk mata pelajaran IPA yaitu 65. Diketahui bahwa terdapat 13 siswa yang belum tuntas sedangkan yang sudah tuntas terdapat 6 siswa yang telah mencapai KKM, selain itu media yang digunakan dalam pembelajaran belum ada sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi IPA. Sehingga peneliti ingin mengembangkan atau menggunakan media powtoon dalam proses pembelajaran karena guru belum pernah menggunakan media berbasis powtoon.

Dalam pembelajaran IPA merupakan rumpun ilmu, yang memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual (*factual*), baik berupa kenyataan (*reality*) atau

kejadian (*events*) dan hubungan sebab akibatnya. IPA merupakan ilmu yang pada awalnya diperoleh dan dikembangkan berdasarkan percobaan (*induktif*) namun pada perkembangan selanjutnya IPA juga diperoleh dan dikembangkan berdasarkan teori (*deduktif*).

Carin dan Sund mendefinisikan IPA sebagai "pengetahuan yang sistematis dan tersusun secara teratur, berlaku umum (universal), dan berupa kumpulan data observasi dan eksperimen". Sedangkan menurut Karddi dan Nur, bahwa hakikat IPA meski tercermin dalam tujuan Pendidikan dan metode mengajar yang digunakan. Dengan demikian pada Pendidikan IPA pada tingkat manapun harus dikembangkan dengan memahami berbagai pandangan tentang makna IPA.

Menurut Gagne dan Briggs (Karwono dan Heni Mularsih 2019: 20), pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Pembelajaran mengandung makna setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu individu mempelajari sesuatu kecakapan tertentu. Pembelajaran berupaya mengubah masukan berupa peserta didik yang belum terdidik menjadi peserta didik yang terdidik, peserta didik yang belum memiliki pengetahuan menjadi peserta didik yang memiliki pengetahuan (Aunurrahman 2019:33).

Menurut Nur Alamsyah 2016:82 pembelajaran IPA tidak hanya sebatas pemindahan pengetahuan dari guru kepada peserta didik, akan tetapi menjadi suatu kewajiban bahwa pembelajaran IPA harus melalui penyelidikan (inkuiri Ilmiah), dan melalui penerapan konsep-konsep IPA dalam bentuk merancang dan membuat suatu karya atau produk.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik pada kegiatan belajar mengajar dalam menuju sesuatu perubahan yang lebih baik. IPA

merupakan suatu pembelajaran yang mempelajari tentang suatu peristiwa yang ada di Alam, pembelajaran IPA merupakan suatu hasil dari suatu penelitian atau kejadian nyata. Dalam proses belajar mengajar pemindahan pengetahuan harus dilakukan secara ilmiah dan peserta didik diajarkan untuk diikuti sertakan langsung atau harus adanya praktik.

Menurut Shannon Mershand (2014) *powtoon is web-based animation software that allows you to quickly and easily created animated presentation with your students by manipulating pre-created objects imported images, provided music and user created voice-over.*

Dari pengertian tersebut dapat diartikan powtoon merupakan animasi perangkat lunak berbasis layanan online yang memungkinkan pengguna dengan cepat dan mudah dalam membuat presentasi animasi dengan memampulasi objek, memasukan gambar, memasukan music dan dapat juga memasukan rekaman suara penggunaannya. Lebih lanjut Shannon Mershand (2014) juga menyatakan "*powtoon can be used by educators to created animated presentation of content for students to view*". Pemilihan media pembelajaran audio visual animasi powtoon sebagai media pembelajaran sangat tepat apabila digunakan untuk menumbuhkan konsep diri peserta didik dalam proses pembelajaran. Karena, video animasi powtoon ini mempunyai beragam fitur animasi yang sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan time line yang sangat mudah. Selain itu juga media powtoon ini mudah dijadikan media penyampaian materi pembelajaran dengan cara yang menarik, sehingga peserta didik tidak jenuh dengan materi yang disampaikan oleh guru.

Video animasi pembelajaran berbasis powtoon merupakan

video animasi kartun yang diisi oleh materi-materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu dan cocok untuk anak sekolah dasar. Menurut Faris (dalam Sadirman 2011) "Animasi adalah media. Media untuk mengubah sesuatu, dari sebuah imajinasi, ide, konsep, visual, sampai akhirnya memberi pengaruh kepada dunia tidak hanya pembatas dalam dunia animasi: Powtoon merupakan program aplikasi bersifat online yang ada di internet dan berfungsi sebagai aplikasi pembuat video untuk presentasi maupun media pembelajaran. Kelebihan yang dimiliki oleh powtoon mudah digunakan karena hasil akhirnya berupa video serta kemudahan membuat animasi-animasi yang dapat menarik minat siswa Sekolah Dasar.

## METODE

Penelitian ini merupakan model penelitian pengembangan, yang mengembangkan MEDIA berbasis Powtoon pada mata pelajaran IPA kelas IV SD semester genap materi "Siklus MakhluK Hidup". Model penelitian yang digunakan dalam pengembangan Powtoon ini adalah model ADDIE yang merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Model ADDIE adalah desain pengembangan yang memiliki tahapan yang sistematis dan sederhana. Model ADDIE menyediakan proses yang teratur untuk mengumpulkan dan menganalisis informasi yang terkait dengan pelatihan dan pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian R&D (Research and *Development*). R&D adalah serangkaian proses atau Langkah untuk mengembangkan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada. dengan model pengembangan ADDIE, yang memiliki lima tahapan yaitu (1) Analysis (Analisis), (2) Design (Desain),

(3) *Development* (Pengembangan), (3) *Implementation* (Implementasi), (3) *Evaluation* (Evaluasi).

Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan teknik observasi, wawancara, angket dan dokumentasi, sehingga diharapkan data yang dikumpulkan benar-benar lengkap dan valid.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam tahap penyusunan desain produk Media Animasi Powtoon IPA menyesuaikan dengan Kompetensi Dasar, dan Tujuan Pembelajaran. Adapun materi IPA dalam video Animasi Powtoon IPA yang dikembangkan diambil dari silabus dan buku tema IPA kelas IV SD. Desain produk awal pengembangan Media Animasi Powtoon IPA terdiri dari cover depan dan cover belakang, Kompetensi Dasar, Tujuan Pembelajaran, penjabaran materi dan latihan yang dapat dilakukan.

Berikut beberapa contoh desain awal:

**Gambar Awal Produk Media Animasi Powtoon IPA Peneliti**



Pengembangan Media Animasi Powtoon IPA dilakukan sesuai dengan yang telah di rancang. Setelah Media Animasi Powtoon IPA berhasil dikembangkan langkah selanjutnya yaitu dengan melakukan uji kelayakan. Uji kelayakan tersebut akan divalidasi oleh dosen ahli. Validasi yang akan dilakukan yaitu ada tiga macam, yaitu validasi isi materi dengan dosen ahli, validasi desain dengan dosen ahli media, dan validasi kualitas bahasa oleh dosen ahli tata bahasa.

### 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi ini dilakukan untuk menguji kelengkapan materi pada video Animasi Media Powtoon IPA yang dikembangkan. Agar dapat mengetahui

kebenaran materi dan sistematika yang ada dalam materi.

Berdasarkan validasi oleh dosen ahli materi untuk mengetahui kelayakan dari Media Animasi Powtoon IPA. Dapat diketahui bahwa validasi ahli materi memperoleh nilai sebagai berikut: pada aspek kesesuaian materi dengan KD dan Tujuan Pembelajaran memperoleh hasil persentase 100%, pada aspek kesesuaian materi di memperoleh hasil persentase 100%, pada aspek ketepatan materi memperoleh hasil 100%, dan pada aspek mendorong rasa ingintahu siswa memperoleh hasil 100%. Sehingga total rata-rata persentase validasi materi adalah 100% termasuk kedalam kategori sangat layak untuk diujicobakan dilapangan tanpa revisi.

## 2. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan dengan melihat kualitas yang ada pada vidio Media Animasi Powtoon IPA. Ahli media kemudian dimohon untuk dapat memberikan penilaian terhadap vidio Media Animasi Powtoon IPA yang dikembangkan sebagai media pembelajaran IPA di kelas.

Berdasarkan hasil validasi yang telah diberikan oleh dosen ahli media untuk kelayakan Media Animasi Powtoon IPA. Dapat diketahui bahwa validasi ahli media memperoleh nilai sebagai berikut: pada aspek ukuran animasi powtoon memperoleh hasil persentase 87%, pada aspek desain awal animasi powtoon memperoleh hasil 100%, dan pada desain animasi powtoon memperoleh hasil 86%. Sehingga rata-rata persentase dari validator ahli media adalah 93% termasuk kedalam kategori sangat layak diujicobakan dengan revisi penambahan gambar hewan yang nyata.

## 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

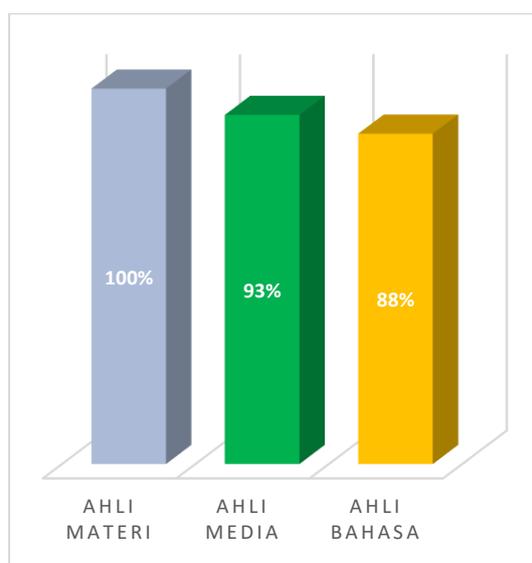
Validasi ahli bahasa dilakukan dengan melihat ejaan apakah ada yang salah dan benar sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).

Berdasarkan validasi dosen ahli bahasa untuk kelayakan Media Animasi Powtoon IPA memperoleh nilai seagai berikut: pada aspek bahasa memperoleh nilai 87%, pada aspek komunikasi memperoleh nilai 87%, selanjutnya pada aspek interaksi antar dialog memperoleh nilai 75%, pada aspek kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik memperoleh nilai 100%, dan pada aspek bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD memperoleh nilai 91%. Sehingga total rata-rata nilai interpretasi validasi dari dosen ahli bahasa adalah 88% termasuk kedalam kategori layak diujicobakan dengan revisi diantaranya :

- Cara intonasi pembacaan harus diperbaiki
- Teori melestarikan hewan perbaikan penulisan, tanda baca
- Pemberian nama hewan/tumbuhan
- Berikan penjelasan nama-nama hewan, serta beberapa revisi kecil lainnya.

Setelah mendapatkan penilaian dari masing-masing dosen ahli yaitu dosen ahli materi, dosen ahli media, dan dosen ahli bahasa, maka akan di dapat grafik untuk perbandingan nilai dari setiap validator. Dapat dilihat pada gambar grafik di bawah ini:

**Grafik Perbandingan Hasil Nilai Validator**

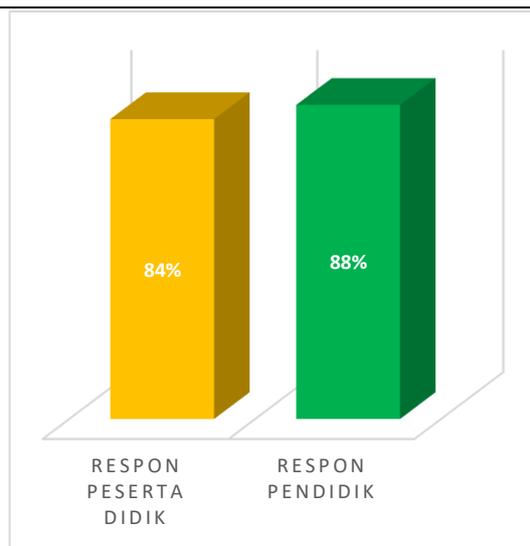


Setelah validasi produk selesai dilakukan oleh dosen validator ahli bahasa yang memperoleh nilai 88% dengan kriteria interpretasi penilaian “Sangat Layak”, dilanjutkan dengan penilaian kriteria interpretasi dari ahli media memperoleh nilai 93% dengan kategori “Sangat Layak”. Dan penilaian dari dosen ahli materi memperoleh nilai 100%, dengan kriteria interpretasi “Sangat Layak”.

Setelah melakukan tahap validasi dari tiap dosen ahli materi, dosen ahli media, dan dosen ahli bahasa telah melakukan perbaikan, selanjutnya peneliti akan melakukan uji coba produk. Tahap uji coba ini termasuk kedalam tahap implementasi (implementation) dalam tahap penelitian pengembangan tipe ADDIE yang di uji cobakan dengan melakukan pretest sebelum penggunaan media kepada 19 peserta didik dan posttest setelah penggunaan media kepada 19 peserta didik serta uji coba pendidik/guru.

Setelah melakukan uji coba pemakaian, Produk Media Animasi Powtoon yang dikembangkan, berdasarkan hasil respon peserta didik serta hasil respon pendidik, diperoleh kriteria kemenarikan yang cukup tinggi sehingga tidak dilakukan uji coba ulang dan dilihat dari grafik perbandingan penilaian. Perbandingan tersebut dapat dilihat pada grafik dibawah ini:

**Grafik Perbandingan Peserta Didik dan Respon Pendidik**



Setelah dilakukan ujicoba pemakaian ada beberapa saran revisi yang dilakukan oleh validator, diantaranya:

#### 1. Saran Ahli Materi

Sebelum Revisi:

Pada bagian gambar belum di tambahkan tujuan pembelajaran setelah Kompetensi Dasar.



Setelah Revisi:

Media Animasi Powtoon yang telah diperbaiki oleh saran validator (bagian yang direvisi adalah sebelum masuk ke pembahasan materi di tambahkan tujuan pembelajaran setelah kompetensi dasar).



**Sebelum Revisi**

Pada video gambar di bawah ini menjelaskan materi terlebih dahulu, kemudian memberikan contoh dari materi yang disampaikan

**2. Saran Ahli Media**

**Sebelum Revisi:**

Gambar hanya menggunakan gambaran kartun bukan gambar nyata



**Setelah Revisi:**

Dirubah menjadi gambar yang lebih nyata



**3. Saran Ahli Bahasa**

**Sebelum Revisi:**

Cara intonasi pembacaan harus diperbaiki, pemberian tanda tanya, teori

melestarikan hewan perbaikan penulisan, tanda baca, di metamorfosis? Apa itu?



**Setelah Revisi:**



**Pembahasan**

Penelitian pengembangan ini dilakukan di SD Negeri 15 Way Lima sehingga dapat diketahui bahwa produk media animasi powtoon IPA apakah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dikelas. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media animasi powtoon dalam proses pembelajaran.

- a. Proses pengembangan media animasi powtoon kelas IV dimulai dari menganalisis kebutuhan siswa serta permasalahan yang ada di kelas. Selanjutnya proses pembuatan media yang dibuat akan diberikan kepada validasi, revisi produk, setelah di setujui untuk diujicobakan dilapangan. Kemudian melihat bagaimanakah respon pendidik dan peserta didik terhadap produk media animasi powtoon.
- b. Kelayakan media animasi powtoon IPA kelas IV dilakukan dengan cara menggunakan angket yang disebarakan kepada validasi ahli materi, ahli

media dan ahli bahasa. Yang kemudian hasil dari validasi tersebut menentukan apakah media animasi powtoon IPA layak untuk digunakan pada siswa sekolah dasar.

- c. Keefektifan animasi media terhadap hasil belajar diukur dari pendapat para ahli dan respon guru serta siswa. Nilai persentase dari dosen ahli materi yaitu 100% dengan kriteria interpretasi "Sangat Layak", sedangkan untuk dosen ahli media diperoleh nilai interpretasi 93% dengan kriteria interpretasi "Sangat Layak", dan untuk dosen ahli bahasa diperoleh nilai interpretasi 88% dengan kriteria interpretasi "Sangat Layak". Sedangkan untuk respon guru mendapatkan nilai interpretasi 88% dengan kriteria interpretasi "Sangat Layak", dan respon siswa mendapatkan nilai 84% dengan kriteria interpretasi "Sangat Layak".
- d. Respon pendidik dan peserta didik terhadap media animasi powtoon mendapatkan respon yang memuaskan. Baik pendidik maupun peserta didik menyukai produk video animasi powtoon karena lebih memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang akan disampaikan, sedangkan untuk pendidik dapat membantu proses materi yang sulit untuk disampaikan kepada peserta didik.

Sedangkan pada penelitian terdahulu menjelaskan bagaimana langkah-langkah serta proses penelitian pengembangan sebagai berikut :

- a. Proses pengembangan media animasi powtoon IPA kelas IV, pada penelitian yang telah dilakukan oleh Bastiar Ismail Adkhar dengan judul "Pengembangan Media Vidio Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disd Labschool UNNES". Dapat dilihat pada proses pengembangan media langkah-

langkah yang dilakukan sama dengan proses yang saat ini peneliti lakukan. Dimulai dari menganalisis kebutuhan siswa serta permasalahan yang ada dikelas, selanjutnya dilakukan proses pembuatan produk vidio animasi powtoon. Setelah produk jadi akan di validasi oleh dosen ahli, revisi produk. Setelah produk sudah mendapatkan persetujuan oleh dosen ahli maka akan diujicobakan dilapangan. Namun ada sedikit perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini yaitu, untuk penelitian Bastiar Ismail Adkhar dia tidak menggunakan uji pretest dan uji posttest. Sedangkan untuk penelitian saat ini peneliti menggunakan uji pretest dan uji posttest. Sedangkan pada penelitian terdahulu yaitu penelitian Putu Jerry Radita Ponza, dkk, (2018), dengan penelitian berjudul "Pengembangan Media Vidio Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". Pada proses pengembangan media langkah-langkah yang dilakukan sama dengan langkah-langkah yang saat ini peneliti sedang lakukan. Di awali dengan menganalisis kebutuhan siswa serta permasalahan yang ada di kelas, kemudian memulia proses pembuatan produk yaitu vidio animasi untuk media bantu dalam proses pembelajaran. Setelah media jadi, kemudian media akan di berikan kepada dosen validasi untuk di berikan penilai, revisi produk. Setelah media sudah direvisi dan mendapatkan penilaian yang layak dari dosen ahli maka media siap untuk diuji cobakan dilapangan. Penelitian yang dilakukan oleh Putu Jerry Radita Ponza,dkk proses serta langkah-langkahnya sama dengan penelitian yang saat ini peneliti lakukan. Dimana ada dosen ahli, uji pretest, uji posttest, dan menggunakan uji t tabel.

- b. Kelayakan media animasi powtoon IPA siswa kelas IV dimana proses penilaian dilakukan oleh dosen ahli bahasa, dosen ahli media dan dosen ahli materi, penelitian ini langkah-langkah serta prosesnya sama dengan penelitian yang saat ini peneliti sedang lakukan. Dimana untuk mendapatkan penilaian kelayakan bukan hanya dari dosen ahli saja namun dari pendidik dan peserta didik. Pada penelitian Bastiar Ismail Adkhar (2016), penelitian Putu Jerry Radita Ponza,dkk, (2018) dan penelitian Hesti Putri Nyai Sakti (2021) langkah-langkah serta proses kelayakan dari media animasi sama dengan yang peneliti saat ini lakukan. Dimana langkah-langkah untuk mendapatkan kelayakan media harus mendapatkan nilai interpretasi dari dosen ahli, apakah media tersebut layak untuk diuji cobakan dilapangan.
- c. Keefektifan animasi media terhadap hasil belajar IPA disimpulkan bahwa pada penelitian Bastiar Ismail Adkhar (2016), Putu Jerry Radita Ponza,dkk, dan penelitian Hesti Putri Nyai Sakti (2021) menyebutkan bahwa media vidio animasi pembelajaran ini valid. Penelitian ini sama dengan yang saat ini sedang dilakukan oleh peneliti mendapatkan hasil yang valid, dimana dibuktikan bahwa media animasi pembelajaran efektif untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Tidak ada proses ataupun langkah-langkah yang berbeda dari ketiga penelitian terdahulu dengan penelitian yang saat ini peneliti sedang lakukan.
- d. Respon pendidik dan peserta didik terhadap media animasi pembelajaran ini juga sangat baik dimana penelitian yang saat ini sedang peneliti lakukan proses serta cara penyusunannya sama dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Bastiar Ismail Adkhar (2016), peneliti Putu Jerry Radita Ponza,dkk, (2018) dan penelitian

Hesti Putri Nyai Sakti (2021) untuk mendapatkan hasil nilai dari respon pendidik dan peserta didik dimana harus memberikan penilaian berupa angket yang di sebarakan oleh peneliti kepada pendidk maupun peserta didik. Dalam penelitian terdahulu yang sudah dilakukan oleh peneliti di atas sama dengan yang saat ini peneliti sedang lakukan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk Media Animasi Powtoon IPA Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 15 Way Lima yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa :

1. Berdasarkan validasi oleh masing-masing dosen ahli/validator diperoleh nilai sebagai berikut : untuk kelayakan Media Animasi Powtoon diperoleh total rata-rata persentase validasi materi adalah 100%, validasi ahli media adalah 93%, dan validasi ahli bahasa adalah 88% dengan kriteria interpretasi "Sangat Layak" dan dinyatakan bahwa produk Media Animasi Powtoon yang dikembangkan layak dan dapat diuji cobakan di lapangan.
2. Berdasarkan respon pendidik dan peserta didik terhadap produk Media Animasi Powtoon Mata Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. Menurut pengguna, pada tahap uji coba pretest posttest (uji coba kelompok kecil) di peroleh hasil nilai peserta didik terhadap sebelum penggunaan media animasi powtoon dan setelah penggunaan media animasi powtoon yang dimana memiliki pengaruh terhadap kenaikan hasil yang di peroleh. Untuk uji normalitas data yang diperoleh normal dengan data pretest  $0,091 \geq 0,05$ , dan posttest  $0,054 \geq 0,05$ . Maka dapat diperoleh bahwa nilai pretest posttest pada kelas IV secara keseluruhan berdistribusi normal pada taraf signifikansi 0,05.

Selanjutnya dilakukan uji hipotesis yang terdapat Sig. (2-tailed) yaitu 0,000 yang artinya jika signifikansi  $\leq 0,05$   $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang artinya  $0,000 \leq 0,05$  yang menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada variabel. Pada uji coba skala luas (uji coba lapangan) diperoleh hasil respon peserta didik terhadap Media Animasi Powtoon memperoleh hasil nilai rata-rata yang dicapai 84% dengan kriteria interpretasi "Sangat Menarik". Hasil uji coba respon pendidik terhadap Media Animasi Powtoon diperoleh hasil rata-rata yaitu 88% dengan kriteria interpretasi "Sangat Menarik". Media Animasi Powtoon yang dikembangkan peneliti mempunyai kriteria menarik digunakan sebagai media yang dapat membantu proses pembelajaran lebih bervariasi pada materi IPA semester II untuk kelas IV SD/MI.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, Nur. (2016). *Penerapan Saintifik untuk meningkatkan kreatifitas dan hasil Belajar Dalam Mata Pelajaran IPA. Jurnal Pendidikan Volume 1, Nomor 1.* (dikutip 5 november 2022)
- 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.* (dikutip 27 Desember 2022).
- Azhar Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada (dikutip 6 november 2022)
- BARUS, T. B. (2019). *PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI PERUBAHAN LINGKUNGAN KELAS IV SD 068003 PERUMNAS SIMALINGKAR TA 2018/2019* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS QUALITY). (dikutip 8 november 2022)
- Cahyani, F., Nurdiana, A., & Elvadola, C. (2022). *PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN INKUIRI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS 4 SDN 01 BUMI SARI 2021/2022.* CERDAS: *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Dasar, 1(1), 1-7.* (dikutip 2 november 2022)
- Fitriani, N. (2019). *Pengembangan media pembelajaran audio-visual powtoon tentang konsep diri dalam bimbingan kelompok untuk peserta didik Sekolah Dasar.* *Jurnal Tunas Bangsa, 6(1), 104-114.* <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/950/888> (dikutip 8 november 2022)
- Fridayanti, Y., Irhasyuarna, Y., & Putri, R. F. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Materi Hidrosfer untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik Smp/Mts. Jupeis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial, 1(3), 49-63.* <http://jurnal.jomparnd.com/> (dikutip 18 november 2022)
- Haryoko, S. (2012). *Efektivitas pemanfaatan media audio-visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran.* *Jurnal Edukasi Elektro, 5(1).* <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/> (dikutip 8 november 2022)

- Karina, Meuthia Rizky,dkk. (2017). *Hubungan Antara Minat Belajar Dengan hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPA Pada Kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol.2.No.1.* (dikutip 5 november 2022)
- Karwono & Heni, Mularsih. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar. Jakarta : Raj Grafindo.* (dikutip 5 november 2022)
- Kurniawan, T. D., & Trisharsiwi, T. (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosia Lsiswa Kelas V SD Se-kecamatan Gedangsari Gunungkidul Tahunajaran2015/2016. Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An, 3(1).* (dikutip 11 november 2022)
- Muakhirin, B. (2014). *Peningkatan hasil belajar IPA melalui pendekatan pembelajaran inkuiri pada siswa SD. Jurnal ilmiah guru caraka olah pikir edukatif, (1).* (dikutip 2 november 2022)
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). *Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa SD. Indonesian Journal of Primary Education, 3(2), 64-72.* (dikutip 9 november 2022)
- Nurkholis, N. (2013). *Pendidikan dalam upaya memajukan teknologi. Jurnal kependidikan, 1(1), 24-44.* <https://ejournal.uinsaizu.ac.id/> (dikutip 22 november 2022)
- One, O. (2017). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Madrasah Aliyah* (Doctoral dissertation, Tanjungpura University). (dikutip 6 november 2022)
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). *Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar.* *Jurnal Edutech Undiksha, 6(1), 9-19.* <https://ejournal.undiksha.ac.id/> (dikutip 8 november 2022)
- Rizki, A., PUTRI, K. E., & DAMAYANTI, S. (2022). *PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI POWTOON PADA MATERI IPA KELAS IV SEKOLAH DASAR* (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri). <http://repository.unpkediri.ac.id/> (dikutip 18 November 2022)
- Rosyid, M. Z., Mansyur, MP., IP, S., Abdullah, A. R., & Pd, S. (2019). *Prestasi belajar. Literasi Nusantara.* <https://books.google.co.id> (dikutip 2 november 2022)
- Sri, A. (2008). *Media Pembelajaran. Surakarta: UPT UNS Press Universitas Sebelas Maret.* <http://staffnew.uny.ac.id> (dikutip 7 november 2022)
- Sufiyanto, I.M. (2019). *Pembelajaran IPA SD/MI.* Bandung : Manggu Makmur Tanjung Lestari. (dikutip 5 November 2022)
- Sugiyono (2019) *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D* Bandung : Alfabeta 2019 (Dikutip 19 November 2022)
- Suriansyah, A. (2011). *Landasan pendidikan.* <http://idr.uin->

[ojs.umsida.ac.id/](https://ojs.umsida.ac.id/) (dikutip 2 November 2022)

Tawil Muh & Liliyasi. (2014). *Keterampilan-Keterampilan Sains dan Implementasinya Dalam Pembelajaran IPA*. Makassar: Badan Penerbit UNM. (dikutip 5 November 2022)

Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). *Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model*. *Jurnal Ika*, 11(1). [file:///C:/Users/yunir/Downloads/darmasana,+3 Tegeh%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/yunir/Downloads/darmasana,+3+Tegeh%20(2).pdf) (dikutip 18 November 2022)

Wicaksono (2022). *Metode Penelitian Pendidikan (Pengantar Ringkas)*. Yogyakarta: Garudhawacana, Yogyakarta.

Windiyani, T., Novita, L., & Permatasari, A. (2018). *Penggunaan media pembelajaran gambar fotografi pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial siswa sekolah dasar*. *Jurnal JPSPD Untirta*, 4(1), 91-101. (dikutip 8 november 2022)

Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. (2019). *Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter*. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140-146. (dikutip 27 Desember 2022)

Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). *Pengembangan media video berbasis powtoon pada mata pelajaran IPA di kelas V*. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 269-279. (dikutip 13 november 2022)