



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI VIDEO POWTOON TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SD NEGERI 17 RAMBUTAN BANYUASIN

Tewi Wartina^{1*}, Dassy Wardiah², Liza Murniviyanty³

^{1*2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas PGRI Palembang

*Email: tewiwartina03@gmail.com, dessywardiah77@gmail.com,
lizamurniviyanti@univpgri.palembang.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.3214>

Article info:

Submitted: 02/06/25 Accepted: 14/11/25 Published: 30/11/25

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada materi pantun nasihat untuk siswa kelas V SD Negeri 17 Rambutan Banyuasin dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 90,00%, yang termasuk dalam kategori valid. Selain itu, hasil uji kepraktisan melalui angket respons peserta didik pada uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan menunjukkan rata-rata nilai sebesar 93%, yang tergolong sangat praktis. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Powtoon* ini dinyatakan valid dan praktis serta layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Animasi Video *Powtoon*, Minat belajar.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses yang berlangsung sepanjang hayat dan bertujuan untuk mengembangkan potensi individu, baik secara intelektual, emosional, maupun sosial, agar mampu berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat. Melalui pendidikan, seseorang dibimbing untuk memahami nilai-nilai, norma, serta ilmu pengetahuan yang dapat membentuk karakter dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan. Sementara itu, pembelajaran merupakan bagian dari proses pendidikan yang lebih spesifik, yakni kegiatan interaksi antara pendidik dan peserta didik yang dilakukan secara terencana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran mencakup berbagai metode dan strategi agar peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan secara efektif. Dengan demikian, pendidikan dan pembelajaran saling berkaitan dan berperan penting dalam menciptakan generasi yang berkualitas (Salsabillah & Marini, 2023, p. 811)

Menurut Latifah dalam (Arhinza, Sukardi, & Murjainah, 2023, p. 6519) sekolah adalah lembaga formal yang menjadi tempat berlangsungnya proses pendidikan dan pembelajaran secara terstruktur dan sistematis. Di sekolah, peserta didik dibimbing oleh pendidik atau guru dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang dibutuhkan untuk kehidupan pribadi maupun sosial. Sekolah juga berfungsi sebagai sarana sosialisasi, di mana siswa belajar berinteraksi, bekerja sama, serta memahami aturan dan norma yang berlaku dalam masyarakat. Selain itu, sekolah memainkan peran penting dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik melalui kurikulum dan kegiatan pendidikan yang terencana. Dengan demikian, sekolah tidak hanya menjadi tempat memperoleh ilmu pengetahuan, tetapi juga wahana pembentukan manusia yang berakhlaq mulia dan bertanggung jawab.



Kurikulum Merdeka Belajar adalah sebuah pendekatan baru dalam sistem pendidikan Indonesia yang menekankan pada kebebasan dan fleksibilitas dalam proses pembelajaran. Kurikulum ini dirancang untuk memberikan ruang lebih bagi guru dan siswa dalam menentukan cara belajar yang sesuai dengan kebutuhan, potensi, dan minat masing-masing peserta didik. Dalam Kurikulum Merdeka, siswa didorong untuk aktif, kreatif, dan berpikir kritis melalui pembelajaran berbasis proyek dan pengalaman langsung. Sementara itu, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa agar dapat belajar dengan lebih bermakna, tidak hanya berfokus pada hasil akademik, tetapi juga pada penguatan karakter dan kompetensi abad ke-21. Kurikulum ini bertujuan untuk menciptakan generasi pembelajar sepanjang hayat yang adaptif terhadap perubahan zaman (Fadhl, 2022, p. 154).

Guru merupakan figur sentral dalam dunia pendidikan, berperan tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pembimbing, motivator, dan teladan bagi siswa. Dalam hal ini guru tidak hanya mengandalkan satu alternatif media berupa buku cetak melainkan menggunakan media lain yang dapat membantu peserta didik dalam belajar seperti penggunaan media berbasis teknologi (Kusumawati & Setyadi, 2022, p. 1487). Di Indonesia, profesi guru semakin diperkuat dengan adanya berbagai program pelatihan dan sertifikasi guna meningkatkan kompetensi dan profesionalisme mereka. Selain memiliki pengetahuan akademik yang memadai, seorang guru juga harus memiliki keterampilan dalam mengelola kelas, berkomunikasi dengan siswa, serta beradaptasi dengan perkembangan kurikulum dan teknologi. Dalam konteks ini, peran guru sangat vital dalam mencetak generasi muda yang cerdas, kreatif, dan memiliki karakter yang baik, sehingga mereka siap menghadapi tantangan global di masa depan.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar menurut Fitri, N.Y & Sukmawati dalam (Amanda & Darwis, 2023, p. 983) . Media pembelajaran dapat diartikan salah satu elemen penting dalam proses pendidikan yang berfungsi untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik, efektif, dan mudah dipahami oleh siswa. Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran kini tidak hanya terbatas pada buku teks atau papan tulis, tetapi juga mencakup berbagai alat dan *platform* digital, seperti video animasi, aplikasi edukasi, serta media sosial yang mendukung interaksi dan kolaborasi. Dalam era digital, media pembelajaran menjadi semakin penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan relevan, serta memungkinkan siswa untuk mengakses materi pendidikan secara lebih luas dan mendalam. Oleh karena itu, pemanfaatan media yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan kurikulum menjadi kunci dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Media video memiliki potensi untuk dibudidayakan menjadi format yang menarik melalui pemanfaatan animasi, animasi itu sendiri merupakan gambar yang secara kolektif menghasilkan ilusi gerakan. Salah satu manfaat penting dari animasi dibandingkan dengan bentuk media lainnya adalah kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu (Ruhiat, Nulhakim, & Wulandari*, 2020, p. 270). Video animasi merupakan salah satu bentuk media visual yang menggunakan gambar bergerak untuk menyampaikan pesan atau cerita. Dalam perkembangannya, animasi tidak hanya digunakan untuk hiburan semata, tetapi juga untuk tujuan edukasi, promosi, hingga komunikasi visual dalam berbagai bidang. Animasi dapat menciptakan dunia imajinatif dengan berbagai gaya visual yang unik, sehingga dapat menarik perhatian penonton dari segala usia. Teknologi yang semakin maju juga memungkinkan pembuatan animasi dengan kualitas tinggi, baik itu 2D, 3D, atau *stop-motion*, menjadikannya sebagai alat yang efektif untuk menyampaikan ide atau informasi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Menurut Pramanda dan Asriyanti (2022, p. 5222) menjelaskan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan partisipasi aktif dan minat belajar siswa karena lebih menyenangkan dan tidak monoton. Media ini juga membantu guru dalam menyampaikan materi secara sistematis dan menarik, sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, video animasi bukan hanya berfungsi sebagai hiburan edukatif, tetapi juga sebagai alat bantu belajar yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan retensi informasi siswa.

Di masa modern ini dikembangkan berbagai aplikasi yang dapat mendukung proses belajar mengajar dengan menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi, salah satu diantaranya adalah



Powtoon. Animasi *powtoon* adalah suatu aplikasi yang memiliki fitur canggih dalam satu layar, yang dapat membuat berbagai animasi sesuai kebutuhan yang diperlukan (Fika & Sukmawarti, 2022, p. 222). *Powtoon* juga merupakan salah satu *platform* media pembelajaran berbasis animasi yang memungkinkan pengguna untuk membuat video animasi interaktif dengan cara yang mudah dan menyenangkan. Diyah dan Syah (2022, p. 452) menjelaskan bahwa *Powtoon* digunakan untuk membuat materi pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan, dengan menyajikan informasi melalui gambar bergerak, teks, dan suara. *Powtoon* memungkinkan guru dan siswa untuk membuat presentasi yang dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman materi pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi dan meningkatnya permintaan untuk media pendidikan yang lebih inovatif, *powtoon* muncul sebagai instrumen ampuh untuk penyebarluasan konten dengan cara yang menawan secara visual, akibatnya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pendidikan. Penggunaan *powtoon* dalam pendidikan memberikan kesempatan bagi guru dan siswa untuk membuat presentasi yang lebih kreatif dan dinamis, yang dapat memperjelas konsep-konsep yang kompleks dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Minat dapat didefinisikan sebagai kecenderungan kognitif dan hubungan emosional terhadap objek atau aktivitas tertentu, terlepas dari pengaruh atau instruksi eksternal dijelaskan Slameto dalam (Ananda & Hayati, 2020, p. 140). Minat ini berkaitan erat dengan rasa ingin tahu, motivasi internal, dan kecintaan ke materi yang dipelajari. Siswa yang menunjukkan minat yang nyata dalam perolehan pengetahuan umumnya menunjukkan peningkatan kapasitas untuk memahami dan mempertahankan informasi, serta peningkatan kemampuan untuk menavigasi tantangan akademik. Sebaliknya, kurangnya minat belajar dapat menyebabkan ketidaktertarikan terhadap pembelajaran, rendahnya partisipasi, dan bahkan prestasi yang menurun. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang menarik, relevan dengan kebutuhan siswa, serta melibatkan berbagai metode dan media yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan semangat belajar. Minat belajar yang positif juga dapat dibentuk melalui hubungan yang baik antara guru dan siswa, serta pengenalan terhadap materi yang sesuai dengan kecenderungan dan bakat siswa harus diakui, sehingga meningkatkan motivasi dan inspirasi untuk bertahan dalam pengejarnan pendidikan.

Bahasa Indonesia di SD merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia pada dasarnya selaras dengan tujuan menyeluruh dari kegiatan pendidikan lainnya, khususnya pencapaian pengetahuan, pengembangan keterampilan, peningkatan kreativitas, dan penanaman sikap yang tepat. Kompetensi linguistik yang dimasukkan dalam kurikulum pendidikan mencakup empat dimensi mendasar: kemampuan pemahaman pendengaran, kemampuan komunikasi verbal, keterampilan interpretasi teksual, dan kemahiran ekspresi tertulis (Ali, 2020, p. 35).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SD Negeri 17 Rambutan Banyuasin, Melalui wawancara kepada Bapak Agus Setiawan, SE sebagai wali kelas V dengan jumlah siswa 20, Di dapatkan hasil belajar siswa pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia masih ada beberapa siswa yang rendah. anggapan dasar peneliti bahwa kepribadian yang dimiliki siswa kelas V di sekolah tersebut ditemukan ada beberapa siswa yang mengalami penurunan minat belajar, ini disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya pembelajaran yang kurang menarik atau menyenangkan dikarenakan guru hanya terpacu dengan materi saja, sehingga Ketika belajar anak suka keluar kelas, izin ke toilet, izin ke uks, anak sering melihat keluar ketika guru menjelaskan pembelajaran. Melalui media pembelajaran berbasis *powtoon* yang berupa video animasi diharapkan dapat membantu serta memudahkan pengajar atau guru, bahkan dapat memberikan variasi belajar dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan dengan permasalahan diatas, maka peneliti melakukan penelitian dengan **“Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Video Powtoon Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 17 Rambutan Banyuasin”**.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Pada desain penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)*. Sugiono menyebutkan bahwa metode Penelitian dan Pengembangan atau dalam



bahasa Inggris *Research and Development (R & D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Rustamana, Sahl, Ardianti, & Syauqi, 2024, p. 62). Dalam penelitian ini produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis *powtoon* yang akan digunakan untuk kelas V. Pada penelitian pengembangan (Cahyadi, 2019, p. 36) ini peneliti menerapkan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu: Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa : observasi, dokumentasi dan angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini analisis kevalidan dan analisis data kepraktisan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Perencanaan desain produk dilakukan oleh peneliti dengan mendesain media pembelajaran animasi kemudian desain tersebut dilakukan validasi oleh para ahli meliputi materi, media dan bahasa. Setelah dilakukan validasi oleh para ahli, selanjutnya peneliti melakukan revisi produk sebelum melakukan uji coba terhadap siswa siswa kelas V SD Negeri 17 Rambutan Banyuasin yang berjumlah 20 orang, menggunakan uji coba *one to one* dan uji coba *small group*. Pengembangan media pembelajaran animasi ini berfokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi tentang pantun nasihat. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan tahap-tahap pengembangan menurut model pengembangan ADDIE, adapun tahap yang dilakukan sesuai kebutuhan peneliti mulai dari tahap *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi), sehingga menghasilkan suatu produk valid dan praktis.

Tahap *Analyze* (Analisis)

Pada tahap awal penelitian melakukan analisis, ini merupakan tahap awal dalam penelitian pengembangan dan salah satu tahap penting yang harus dilakukan. Kegiatan analisis dilakukan untuk mengetahui kondisi yang berkaitan dengan penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang meliputi, analisis kurikulum dan analisis kebutuhan siswa.

a) Analisis Kurikulum

Melakukan analisis kurikulum sangatlah penting untuk memahami kurikulum yang diterapkan di SD Negeri 17 Rambutan Banyuasin ini. Landasan pada pengembangan media pembelajaran animasi video *powtoon* ini peneliti memilih Bab 8 Saling menghargai bagian C pantun nasihat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selanjutnya peneliti menganalisis KI dan KD pada bagian mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada materi pantun nasihat dikelas V yang mencakup ruang lingkup materi yang dikembangkan.

b) Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis ini dilakukan untuk menganalisis kebutuhan yang diperlukan oleh siswa maupun sekolah, kendala yang dihadapi oleh siswa pada saat pembelajaran siswa hanya terpacu saja pada materi dengan metode ceramah sehingga siswa sering kali keluar kelas dengan alasan izin ketoilet, izin ke uks bahkan pada saat belajar siswa sering kali melihat keluar oleh karena itulah perlunya penggunaan media pembelajaran untuk dapat menarik perhatian dan minat belajar peserta didik. Dengan itu peneliti mengambil media animasi video *powtoon* terkhususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia tentang pantun nasihat. Dengan menggunakan media pembelajaran ini, diharapkan siswa sangat senang pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.



Tahap *Design* (Desain atau Rancangan)

1) Desain visual dan animasi yang sesuai dengan materi yang disampaikan

Dengan menggunakan gambar, media pembelajaran dapat memberikan kesan nyata kepada siswa.



Gambar 4.1 Cover Depan Prototype I



Gambar 4.2 Sesi Kuis pada Prototype I



Gambar 4.3 Cover Belakang Prototype I

Gambar di atas menunjukkan cover depan, sesi kuis, dan cover belakang yang harus menampilkan judul materi, gambar, serta animasi bergerak untuk menarik perhatian siswa. Cover depan yang merupakan tampilan awal dalam media pembelajaran, maka dari itu cover depan pada media yang dikembangkan dibuat menarik untuk mendapat perhatian dari siswa. Kemudian sesi kuis dimana peneliti ingin memberikan daya pembeda dari sebelumnya agar perhatian siswa lebih terfokus pada saat menonton video animasi dari *powtoon* tersebut. Dan terakhir cover belakang merupakan tampilan paling akhir dari media. Peneliti membuat kata-kata ucapan terima kasih diakhiri media sebagai tanda penutupan.

2) Pemilihan *Background* dan Penulisan Teks

Kemudian selanjutnya peneliti memilih *background* yang diinginkan dimana peneliti memilih *background* kelas sebagai latar belakang. Kemudian dapat memasukan teks tentang pantun nasihat pada pembelajaran Bahasa Indonesia tentang pantun nasihat. Teks dibuat dan disesuaikan dengan materi yang diinginkan dari *slide* pertama hingga *slide* terakhir.

3) Tambahan Suara dan Musik

Pada langkah pembuatan media, peneliti menambahkan musik ke *powtoon* yang sudah ada, kemudian menambahkan suara peneliti sendiri. Untuk menambah elemen menarik dalam pembuatan media, serta meningkatkan minat siswa untuk memperhatikan materi pembelajaran yang disajikan dalam media yang dikembangkan.

Tahap *Development* (Pengembangan)

Setelah dilakukan validasi oleh ahli media, materi, dan bahasa pada desain awal *prototype* I, ditemukan perbedaan dalam desain media pembelajaran animasi video *powtoon*, yang kemudian menghasilkan *prototype* II setelah dilakukan revisi, seperti yang dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Produk Sebelum dan Sesudah Revisi



| Sebelum Revisi | Sesudah Revisi | Keterangan |
|----------------|----------------|--|
| | | Desain cover media pembelajaran diperbaiki tampilan dari kartun ke peneliti sendiri |
| | | Mengubah pembukaan tampilan dari kartun ke peneliti sendiri yang menjelaskan isi media dan diberi tambahan kalimat |
| | | Mengubah tampilan kartun ke peneliti sendiri yang menjelaskan isi media |
| | | Mengubah tampilan kartun ke peneliti sendiri yang menjelaskan isi media |
| | | Mengubah tampilan kartun ke peneliti sendiri yang menjelaskan isi media |
| | | Mengubah tampilan kartun ke peneliti sendiri yang menjelaskan isi media |
| | | Mengubah tampilan kartun ke peneliti sendiri yang menjelaskan isi media |
| | | Perbaikan pada penulisan yang salah disesuaikan dengan EYD |



| | |
|--|--|
| | Tidak ada perbaikan |
| | Tidak ada perbaikan |
| | Perbaikan pada penulisan kalimat yang salah dari kalimat SIapa menjadi Siapa |
| | Tidak ada perbaikan |
| | Tidak ada perbaikan |
| | Perbaikan pada penulisan kalimat yang salah dari kalimat SIapa menjadi Siapa |
| | Tidak ada perbaikan |
| | Tidak ada perbaikan |



| | | |
|--|--|--|
| | | <p>Mengubah tampilan kartun ke peneliti sendiri yang menjelaskan isi media</p> |
| | | <p>Perbaikan pada bentuk penulisan agar lebih menarik</p> |
| | | <p>Perbaikan pada bentuk penulisan pengertian pantun nasihat</p> |
| | | <p>Perbaikan pada bentuk penulisan ciri umum pantun nasihat</p> |
| | | <p>Perbaikan pada bentuk kalimat agar lebih jelas</p> |
| | | <p>Perbaikan bentuk penulisan pada ciri khusus pantun nasihat</p> |
| | | <p>Perubahan pada bentuk penulisan media pembelajaran</p> |
| | | <p>Perbaikan bentuk penulisan serta tambahan contoh ke 2 pantun nasihat</p> |



Desain penutupan media pembelajaran diperbaiki kartun yang menjelaskan menjadi peneliti sendiri

Tahap *Implementation* (Implementasi atau Penerapan)

Setelah melakukan validasi produk dan dinyatakan valid dan layak digunakan, pada tahap selanjutnya diuji cobakan kelapangan yaitu SD Negeri 17 Rambutan banyuasin dengan subjek peserta didik kelas V untuk mendapatkan respon terhadap media pembelajaran animasi. Berdasarkan hasil uji coba *one to one* yang dilakukan, peneliti memperoleh skor sebesar 92% untuk media animasi video *powtoon* pada materi pantun nasihat, yang menunjukkan bahwa media tersebut sangat praktis digunakan. Dengan demikian, media pembelajaran tersebut dapat diterapkan pada tahap pembelajaran berikutnya.

Pada tahap ini, peneliti mengevaluasi pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* untuk materi pantun nasihat yang dipelajari oleh siswa kelas V. Proses ini dimulai dengan menganalisis kebutuhan guru dan siswa serta kurikulum yang berlaku. Kemudian, peneliti akan merancang produk yang akan dikembangkan di masa depan, yaitu animasi video *powtoon*.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap desain selanjutnya, peneliti menghasilkan *prototype I* dan *prototype II*, yang kemudian diperbaiki setelah menerima komentar dan saran, peneliti merancang kembali *protoype* melalui *powtoon*, selanjutnya peneliti ada pada tahap *development* atau pengembangan *prototype* dengan melalui bantuan para ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa untuk mendapatkan komentar dan saran atas *protoype* yang telah dibuat. Selanjutnya, langkah berikutnya adalah peneliti melakukan revisi media. Revisi ini akan dilakukan berdasarkan rekomendasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Pada tahap implementasi, dilakukan uji kevalidan terhadap produk yang dikembangkan, yaitu media pembelajaran berbasis animasi video *powtoon* pada materi pantun nasihat untuk siswa kelas V SD Negeri 17 Rambutan Banyuasin. Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli media memberikan nilai 80%, yang termasuk dalam kategori sangat valid, ahli materi memberikan nilai 94%, juga termasuk dalam kategori sangat valid, dan ahli bahasa memberikan nilai 96%, yang juga sangat valid, berdasarkan angket penilaian kevalidan media. Selanjutnya, pada tahap uji kepraktisan *one to one*, peneliti melakukan uji coba pada 3 siswa kelas V dengan menggunakan angket respons peserta didik untuk memperoleh data kepraktisan media pembelajaran berbasis *powtoon*. Peneliti memperoleh rata-rata nilai 92%, yang masuk dalam kriteria sangat praktis. Peneliti selanjutnya melakukan uji media pada *small group* yang terdiri dari 8 siswa kelas V, dan memperoleh nilai 94,1%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Untuk memverifikasi kembali informasi yang diperoleh peneliti mengenai kepraktisan penggunaan media dalam uji *one to one* dan *small group*, peneliti melakukan uji lapangan pada siswa kelas V.

Pada langkah terakhir, peneliti mengevaluasi media yang dibuat dan dikembangkan, Tujuan dari tahap evaluasi ini adalah untuk mengetahui apakah media pembelajaran video *powtoon* dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang baru. Suasana pembelajaran yang baik dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar, menumbuhkan rasa ingin tahu mereka terhadap materi, serta mencegah rasa bosan selama proses belajar di kelas.

Pembahasan

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti merancang media pembelajaran berupa animasi video *powtoon* untuk materi pantun nasihat yang ditujukan bagi siswa kelas V. Dalam proses pengembangannya, peneliti menerapkan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu: analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memperoleh hasil yang menunjukkan bahwa media tersebut valid dan praktis, serta konsisten dengan tujuan dari penelitian ini (Fera Kusumawati, 2022, p. 1496) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Powtoon* pada Materi Aritmatika Sosial. Data tersebut



diperoleh melalui validasi media dengan memperhatikan beberapa aspek, Aspek yang dinilai meliputi tingkat kemenarikan media, kejelasan isi materi, dan kelugasan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis *Powtoon*. Penilaian ini dilakukan oleh tiga validator, yang terdiri dari dua dosen Universitas PGRI Palembang dan satu guru dari SD Negeri 17 Rambutan Banyuasin.

Nilai yang diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa adalah sebesar 90,00%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Dengan demikian, media pembelajaran ini dinyatakan layak untuk digunakan, sejalan dengan temuan dalam penelitian yang dilakukan oleh (Amanda & Darwis, 2023, p. 988) yang berjudul pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata Pelajaran Ipas di Kelas IV SD. Kelayakan atas pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* yang dikembangkan oleh peneliti, yaitu hasil penilaian ahli media adalah 84% sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas kelayakan pengembangan media *Powtoon* masuk dalam kategori “Valid/Sangat Layak”. hasil penilaian dari ahli materi terhadap media *Powtoon* adalah 84% sehingga dapat disimpulkan bahwa kelayakan pengembangan media *powtoon* masuk dalam kategori “Valid/Sangat Layak”. Setelah media dinyatakan valid oleh para ahli, peneliti melanjutkan dengan uji kepraktisan terhadap siswa melalui angket respons peserta didik, baik pada uji one to one, small group, maupun uji lapangan di kelas V. Hasil keseluruhan menunjukkan nilai sebesar 93%, yang tergolong dalam kategori sangat praktis. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Aulia Salsabillah1, 2023, p. 815) yang berjudul pengembangan media video interaktif animasi berbasis *powtoon* materi bagian tubuh hewan beserta fungsinya pada pembelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar. hasil penilaian dari uji coba one to one, small group dan field test dengan nilai ketiganya 89% dan berdasarkan tabel kategori skor kelayakan produk, media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* termasuk ke dalam kategori Sangat Baik (SB) dengan nilai 76%-100% dan layak digunakan pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat kepraktisan media dalam kegiatan pengembangan media pembelajaran.

4. SIMPULAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi pantun nasihat untuk siswa kelas V SD Negeri 17 Rambutan Banyuasin telah dilakukan oleh peneliti. Dalam proses pengembangan ini, peneliti menerapkan model ADDIE sebagai pendekatan yang digunakan (*Analysis, Design, Development, Implementation, And Evaluation*). Hasil validasi terhadap media pembelajaran berbasis *powtoon* yang dilakukan oleh tiga ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa peneliti memperoleh persentase sebesar 90,00%, yang tergolong dalam kategori valid. Sementara itu, tingkat kepraktisan media berdasarkan hasil angket respons peserta didik dari uji perorangan (*one to one*), uji kelompok kecil (*small group*), dan uji lapangan menunjukkan rata-rata nilai sebesar 93%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* telah dinyatakan valid dan praktis, sehingga layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran berikutnya.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aina, N. F., & Sukmawati. (2022). Pengembangan Media Animasi Berbantu *Powtoon* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu*, 220.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (Basastra) di Sekolah Dasar. *Jurnal Paud*, 35-44
- Amanda, R., & Darwis, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipas di Kelas IV SD. *jurnal inovasi*



penelitian, 983.

- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*. Medan: 2020.
- Angkat, N. A., Novianti, S., & Ramadani, W. (2022). Variasi Gaya Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 47-53
- Arhinza, A., Sukardi, & Murjainah. (2023). Analisis Pembelajaran Diferensiasi Berbasis P5 pada Mata Pelajaran IPAS. *Journal on Education*, 6519. Cahyadi, R. A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis. *Education Journal*, 36.
- Dewi, F. F., & Handani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi. *Jurnal Basicedu*, 2532.
- Diyah, R., & Syah, E. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon dalam Materi Membaca Dongeng di Kelas III SDN Cijeruk Kabupaten Serang. *Journal Of Social Science Research*, 452.
- Eka, H. F., Oktaviana, D., & Haryadi, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Sofware Powtoon terhadap Kemampuan Berfikir Kritis pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Ipa*, 4.
- Fadhli, R. (2022). Implementasi Kebijakan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 154.
- Fera Kusumawati1, D. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon pada . *jurnal Cendekia : jurnal pendidikan matematika*, 1-13.
- Fika, N. A., & Sukmawati. (2022). Pengembangan Media Animasi Berbantu Powtoon Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 222.
- Hambali, S., Akib, E., & Azis, S. A. (2020). Pengaruh Media Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Murid Kelas V SD Se-kota Makassar. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 185.
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2021). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 151-164.
- Hasan, h. (2022). Pengembangan sistem Informasi Dokumentasi Terpusat pada STMIK Tidore Mandiri. *Jurnal Sistem Informasi dan Komputer*, 24.
- Irawan, T., Dahlan, T., & Fitrianisah, F. (2021). Analisis Penggunaan Media Video Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 213.
- Isti, L. A., Agustiningsih, & Wardoyo, A. A. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-sifat Cahaya untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 21-28.
- Jaya, I.L (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia
- Kamarudin. (2020). Pengembangan Buku Ajar Pengayaan Membaca Pantun Melayu. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra* , 31-49.
- Kotimah, E. K. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Audio Visual Berupa Video Animasi Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran Ipa. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, 3.
- Kusumawati, F., & Setyadi, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon pada. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1487.
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Pengembangan Media Video Animasi*, 9.
- Mirino, N. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Kartu Pasangan dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Pantun Nasihat Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kota Sorong Tahun Ajaran 2024/2025. *Pedalitra IV*, 126-134.
- Muliani, R. D. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, 133-139.
- Muna, M., & Sapri. (2022). Implementasi dan Manfaat Ice breaking untuk Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Basicedu*, 1325.
- Ndraha, I. S., Mendrofa, R. N., & Lase, A. E. (2022). Analisis Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Matematika. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 672-681.
- Nur Indah Sholikhati, N. A. (2023). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Dengan Media Powtoon. *Nur*



Indah Sholikhati, Nia Astuti, Universitas Jenderal Soedirman, nur.indah.sholikhati@unsoed.ac.id

- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Pramanda, S. J., & Asriyanti, F. D. (2022). Analisis Minat Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Media Video Animasi pada Siswa Kelas V SDN 2 Wonorejo. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5222.
- Prasetya, W. A., Suwatra, I. W., & Mahadewi, P. P. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 60-68.
- Putri, M. S., Tahir, M., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan Media Audio Visual Powtoon pada Tema Lingkungan Bersih, sehat dan Asri Semester II kelas 1 di SDN 25 Ampenan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 237.
- Rahmawati, A. (2022). kelebihan dan kekurangan powtoon sebagai media pembelajaran. *Jurnal ilmiah pendidikan*, 5.
- Reinita, & Putri, A. (2022). Pengembangan Media Powtoon pada Pembelajaran. *Jurnal Muara Pendidikan*, 2.
- Ruhiat, Y., Nulhakim, L., & Wulandari, Y. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 270.
- Rustamana, A., Sahl, K. H., Ardianti, D., & Syauqi, A. H. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan bahasa dan Sastra*, 62.
- Rusyidi, A., & Hayati, F. (2020). *Variabel Belajar Komplikasi Konsep*. Medan: CV. PUSDIKRA MJ .
- Saleh, S., Syahruddin, Saleh, S., Azis, I., & Sahabuddin. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Eureka Media Aksara.
- Salsabillah, A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon Materi Bagian Tubuh Hewan Beserta Fungsinya pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 811.
- Septia, D., Murjainah, & Ayuracmawati, P. (2022). Pengembangan Digital Scrafbook Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1221.
- Setyorini, Sugianto, Kurnianingsih, T., & Simanjuntak, V. R. (2023). *Bahasa Indonesia*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Siswi, N. A., & Wahyudi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Game Menjelajah Ruang Berbasis Construct untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah Bagi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 489-500.
- sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfa
- Supriadi, Amar, Setiawan (2020). Integrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa. *Jurnal of Management*, 84 - 93.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2019). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangan*. Bandung: 2019.
- Susanti, N., & Atmini, N. D. (2022). Pengaruh Kedisiplinan Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Iv. *Jurnal Ilmiah dan Bisnis*, 330-337
- Sutriyani, Nadya, R., Magdalena, I., Prahastiwi, W., & Khoirunnisa. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD Negeri Bunder III. *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 378.
- Syelfia , D., Rizalina, & Zefriyenni. (2022). Validitas Media Pembelajaran Statistika Berbasis Android dengan Teknik Peta Konsep untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Statistika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 329-337.
- Titin, & Safitri, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video. *Jurnal Inovasi*



Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, 75.

Utami, M. D., Sulianingsih, W. W., & Widayantari, E. (2022). Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis . *Using Powtoon as a Technology-Based Creative Learning Media* , 26.

Wati, S., Fitriani, A., & Wardoyo, W. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Materi Sistem Rangka Manusia dan Alat Indra Manusia di Kelas IV SD Inpres 1 Kabupaten Sorong. *Jurnal Papeda*, 5(1), 19-20.

Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nurhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 270.

Zaharah, E., Murniviyanti, L., & Pratama, A. (2023). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis E-Komik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Persedia*, 184-194.