



PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI PEMBELAJARAN BERBASIS POWTOON PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SDN 060950 MEDAN LABUHAN T.A 2024/2025

Putri Eka Nur Rahmadona Hsb^{1*}, Wildansyah Lubis²

^{1*,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
 Universitas Negeri Medan

*Email: hasibuandona62@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i1.4064>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media animasi pembelajaran berbasis Powtoon pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV SDN 060950 Medan Labuhan serta menguji tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya. Latar belakang penelitian adalah rendahnya hasil belajar siswa serta kurangnya variasi media yang digunakan guru sehingga pembelajaran cenderung monoton. Metode penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi dengan subjek penelitian 28 siswa kelas IV. Data dikumpulkan melalui validasi ahli materi, ahli media, praktisi pendidikan, observasi, wawancara, dan tes hasil belajar (pre-test dan post-test). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media animasi Powtoon dinyatakan sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Uji kepraktisan juga menunjukkan kategori praktis berdasarkan respon guru dan siswa. Selain itu, media terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa, terlihat dari peningkatan nilai rata-rata pre-test sebesar 67,5 menjadi 88,75 pada post-test dengan ketuntasan belajar meningkat dari 32,14% menjadi 100%. Observasi dan wawancara guru juga mendukung bahwa media animasi Powtoon dapat meningkatkan motivasi, minat, serta pemahaman siswa. Dengan demikian, media animasi Powtoon layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Powtoon, IPAS, Hasil Belajar, Budaya Indonesia

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi diri secara optimal, baik secara spiritual, intelektual, maupun keterampilan sosial (Ali Mustadi, 2020; Pristiwanti et al., 2022). Pengembangan kemampuan manusia yang berkualitas menjadi hal penting, terutama di era digital, di mana teknologi informasi dan komunikasi dapat mendukung proses belajar mengajar. Salah satu bentuk inovasi adalah pemanfaatan media animasi yang mampu meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman siswa, khususnya pada mata pelajaran yang memerlukan visualisasi kuat seperti Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Di SDN 060950 Medan Labuhan, pembelajaran IPAS masih menghadapi kendala berupa rendahnya hasil belajar dan kesulitan siswa memahami materi abstrak. Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode monoton, seperti ceramah dan buku teks statis, yang membuat siswa cepat bosan dan kurang termotivasi. Untuk mengatasi permasalahan ini, dibutuhkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Powtoon, sebagai platform pembuat video animasi interaktif, menjadi alternatif yang tepat. Media ini memungkinkan guru menyajikan materi secara visual, dinamis, dan menyenangkan, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak. Pengembangan media animasi berbasis Powtoon diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS, hasil belajar siswa,



dan keterampilan pemanfaatan teknologi digital.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan media animasi berbasis Powtoon pada materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV SDN 060950 Medan Labuhan, serta mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Pengembangan media ini juga diharapkan memberikan kontribusi bagi guru dalam menyajikan materi secara lebih efektif dan menarik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 060950 Medan Labuhan, ditemukan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan masih cenderung bersifat satu arah, yaitu berpusat pada ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber utama. Pendekatan ini membuat suasana belajar menjadi monoton, sehingga siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi. Akibatnya, hasil belajar siswa pun menjadi rendah, yang terlihat dari nilai ulangan harian mereka yang masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebagai tabel gambar 1.1 berikut:

Tabel 1 Hasil Ulangan Harian Siswa

Kelas	Jumlah Siswa	Ketuntasan			
		Tuntas > 70		Belum Tuntas < 70	
		Jumlah	Presentase (%)	Jumlah	Presentase
IV	28	10	35,71%	18	64,28%
Jumlah		100%			

Sumber: Data Hasil Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas IV, TA 2024/2025

Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di kelas IV.

Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Powtoon pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN 060950 Medan Labuhan memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan hasil belajar secara keseluruhan. Pendidikan sebagai fondasi utama pembentukan kualitas sumber daya manusia membutuhkan adaptasi terhadap perkembangan teknologi. Penggunaan media animasi interaktif, seperti Powtoon, dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik, melibatkan siswa secara aktif, dan memudahkan pemahaman konsep-konsep yang kompleks. Dengan demikian, penerapan media ini diharapkan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kualitas pembelajaran dan pengalaman belajar siswa di SDN 060950 Medan Labuhan.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2017), metode penelitian pengembangan adalah pendekatan ilmiah yang digunakan untuk meneliti, merancang, membuat, dan menguji kevalidan suatu produk. Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa R&D adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, serta menguji kelayakannya sebelum digunakan secara luas.

Pada penelitian ini mengembangkan media berupa video animasi berbasis *Powtoon* pada mata Pelajaran IPAS dengan materi, Indonesiaku Kaya Budaya di kelas IV Sekolah Dasar. Adapun model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE, yang merupakan perpanjangan dari beberapa kata sekaligus merupakan Langkah – Langkah yang akan dilaksanakan dalam pengembangan media pembelajaran: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Dalam design ini menggunakan pretest dan posttest control grup design. Pretest digunakan saat siswa belum diberi perlakuan sedangkan posttest digunakan setelah siswa diberi perlakuan, perlakuan yang dimaksud adalah media video animasi berbasis *Powtoon*.



Penelitian ini dilakukan di SDN 060950 Medan Labuhan., Kec. Medan Labuhan, Kota Medan, Sumatera Utara. Pada penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut Junaedi, (2019) ADDIE adalah singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Model ADDIE ini digunakan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran, yaitu dengan mengembangkan desain produk pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi, wawancara, angket dokumentasi dan tes. Pada akhir pengembangan peneliti mengambil data sesuai pada tahapan. Setelah melakukan pengumpulan data yang Dimana dilakukan observasi sebelumnya, selanjutnya dilakukan analisis data. Tujuan analisis data ini adalah untuk menjawab permasalahan penelitian yang telah dirumuskan. Adapun Teknik analisis data yang digunakan adalah *Mixed Method Research* yang biasa disingkat *Mix – Method* merupakan metode analisis data yang memadukan antara pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Dalam penelitian ini dapat berupa data hasil penilaian yang dilakukan oleh para ahli dan hasil nilai dari peserta didik. Data yang disajikan tersebut berupa angka.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada 14 Juli 2025 di SDN 060950 Medan Labuhan, Jl. Yos Sudarso No. 294, Kelurahan Martubung, Kecamatan Medan Labuhan, Kota Medan, Sumatera Utara. Sekolah negeri ini terakreditasi B dan memiliki fasilitas pendukung pembelajaran seperti ruang kelas, ruang guru, perpustakaan, toilet, kantin, dan halaman sekolah yang luas. Penelitian difokuskan pada 28 siswa kelas IV, yang relevan dengan materi “Kekayaan Budaya Indonesia” dalam mata pelajaran IPAS. Materi ini membahas berbagai budaya Indonesia, baik benda maupun tak benda, serta kearifan lokal, sehingga kelas IV menjadi sasaran tepat untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran sekaligus menumbuhkan penghargaan siswa terhadap keragaman budaya bangsa.

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis audio-visual menggunakan aplikasi Powtoon. Media ini dibuat khusus untuk mendukung pembelajaran IPAS kelas IV, dengan fokus pada topik “Indonesia Kaya Budaya” dalam Topik B: Kekayaan Budaya Indonesia. Tujuan utama pengembangan media ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar siswa terkait keragaman budaya Indonesia, baik berupa budaya benda maupun tak benda. Dalam proses pengembangannya, peneliti menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan berurutan, yaitu:

a. Analisis (analyze)

Tahap awal pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan analisis kebutuhan melalui wawancara dengan guru kelas IV SDN 060950 Medan Labuhan pada 7 Februari 2025. Hasil wawancara menunjukkan bahwa selama ini guru hanya menggunakan media gambar statis, sehingga siswa cepat bosan dan kurang tertarik, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar. Guru juga belum pernah menggunakan media audio-visual atau platform digital seperti Powtoon. Berdasarkan temuan ini, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran audio-visual berbasis Powtoon yang interaktif, menarik, dan mampu melibatkan indera serta emosi siswa, dengan tujuan meningkatkan minat belajar dan pemahaman materi “Kekayaan Budaya Indonesia”.

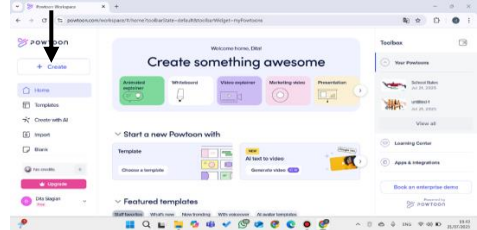
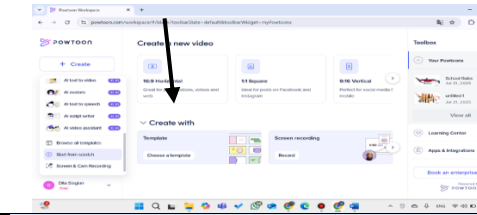
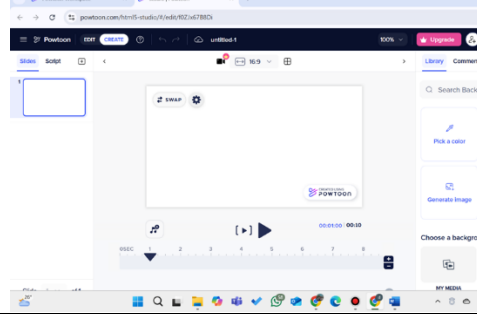
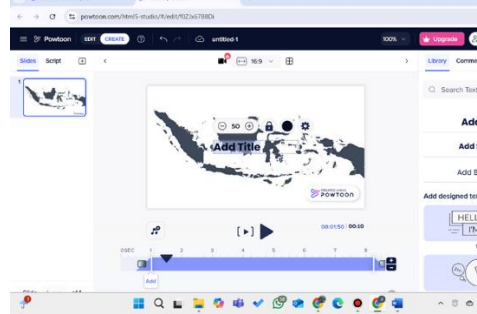
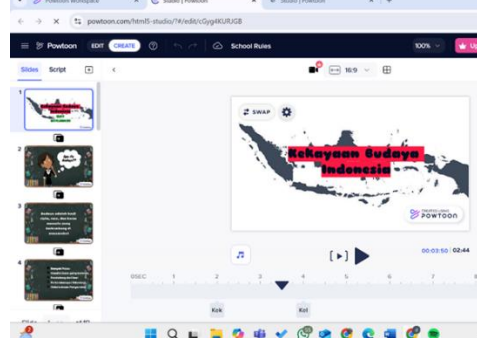
b. Tahap perancangan (Design)

Pada tahap perancangan, peneliti mulai menyusun konsep awal pengembangan media pembelajaran berupa video animasi interaktif berbasis *Powtoon*. Media ini dirancang dengan memperhatikan kebutuhan siswa sekolah dasar, khususnya kelas IV, agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna. Dalam menyusun konsep, peneliti tidak hanya fokus pada penyampaian informasi semata, tetapi juga memperhatikan aspek visual, alur narasi, serta elemen interaktif yang mampu membangun rasa ingin tahu dan motivasi belajar siswa.

Tabel 2 langkah-langkah pembuatan video animasi pembelajaran berbasis Powtoon

LANGKAH-LANGKAH PEMBUATAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN BERBASIS POWTOON		
1.	Buka Web powtoon, tampilan awal seperti	



	gambar. Lalu pilih create, untuk membuat video animasi baru	
2.	Untuk membuat video baru, pilih start form scartch. Kemudian pilih bentuk video yang ingin dibuat.	
3.	Untuk mengedit video pembelajaran, dapat dimulai dengan membuat background video sesuai yang diinginkan. Klik upload untuk memasukkan desain background yang diinginkan.	
4.	Setelah mengedit background untuk opening video, lalu klik text dan add title untuk menambahkan judul video yang ingin dibuat. Dapat pula disesuaikan font, warna dan ukuran yang diinginkan.	
5.	Tampilan opening video pembelajaran	



6.	Setelah mengedit background video untuk slide berikutnya, kemudian dapat ditambahkan bentuk teks yang beragam dengan mengklik text pada powtoon, lalu pilih bentuk text yang ingin digunakan. Setelah menentukan bentuk yang ingin digunakan, edit teks yang akan ditampilkan pada bentuk teks tersebut.	
7.	Pada <i>powtoon</i> , dapat ditambahkan juga animasi pada video pembelajaran yang ingin dibuat. Untuk menambahkan animasi dapat dipilih pada bagian characters, lalu pilih the school dan kita dapat memilih karakter yang ingin digunakan.	
8.	Menambahkan gambar yang berkaitan dengan materi yang dijelaskan pada video dapat dilakukan dengan mengklik images, lalu pilih gambar yang ingin ditambahkan pada video.	



9.	Setiap gambar, animasi, teks yang ditampilkan pada video harus diatur waktu muncul pada video tersebut, sehingga tidak bertabrakan satu antara lain dan sesuai dengan audio pada video. Untuk mengatur waktu muncul gambar, animasi atau teks dapat dilakukan dengan mengklik pada bagian gambar, animasi atau teks yang ingin diedit, lalu klik tanda panah seperti pada gambar, lalu atur sesuai dengan waktu yang diinginkan.	
10.	Untuk menambahkan audio yang ingin digunakan pada video, dapat klik my voiceovers, lalu upload voiceover yang akan ditambahkan pada video.	
11.	Setelah selesai mengedit tampilan pada video, dapat dilakukan review untuk melihat apakah video yang dibuat telah rapi dan sesuai dengan audio. Untuk mereview dapat diklik preview video.	

c. Pengembangan (development)

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan media animasi pembelajaran berbasis *Powtoon* yang digunakan untuk menyampaikan materi IPAS kelas IV, dengan fokus pada topik "Indonesia Kaya Budaya", khususnya subtopik Kekayaan Budaya Indonesia. Media ini dirancang agar pembelajaran menjadi lebih menarik, visual, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Setelah media selesai



dikembangkan, peneliti melibatkan tiga orang validator ahli untuk melakukan proses validasi terhadap berbagai aspek, seperti kelayakan isi materi, kecocokan penyajian media, serta instrumen evaluasi berupa soal tes. Validator yang dipilih adalah tenaga ahli yang memiliki kompetensi dan pengalaman di bidang pendidikan, media pembelajaran, serta materi IPAS tingkat sekolah dasar. Masukan dan saran dari para validator digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan media animasi yang telah dikembangkan, sehingga media tersebut dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran. Berikut adalah daftar nama para validator yang berperan dalam proses validasi media pembelajaran ini:

Tabel 3 Daftar Nama Validator

No	Nama	Keterangan
1.	Yusra Nasution, S.Pd., M.Pd	Dosen FIP Universitas Negeri Medan (Validator Ahli Materi)
2.	Yusra Nasution, S.Pd., M.Pd	Dosen FIP Universitas Negeri Medan (Validator Ahli Soal)
3.	Try Wahyu Purnomo, S.Pd., M.Pd	Dosen FIP & FIS Universitas Negeri Medan (Validator Ahli Media)
4.	Nurdaliana Barus, S.Pd., M.Pd	Guru Kelas UPT SDN 060950 Medan Labuhan

d. Implementasi (implementation)

Tahap implementasi dilakukan untuk menguji kepraktisan dan efektivitas media animasi berbasis Powtoon dalam pembelajaran “Kekayaan Budaya Indonesia” pada siswa kelas IV SDN 060950 Medan Labuhan pada 14 Juli 2025. Kepraktisan dinilai melalui angket praktisi pendidikan mengenai kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan, dan kesesuaian konten dengan kurikulum. Efektivitas diukur melalui pre-test dan post-test serta angket respons siswa untuk menilai keterlibatan dan pemahaman mereka. Langkah ini bertujuan memastikan media dapat meningkatkan hasil belajar sekaligus membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menarik.

e. Evaluasi (evaluation)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai validitas, kepraktisan, dan efektivitas media animasi Powtoon pada materi Kekayaan Budaya Indonesia. Analisis melibatkan data dari uji coba lapangan, penilaian ahli, tanggapan guru, dan respons siswa, guna memastikan media memenuhi standar kelayakan dan efektif diterapkan dalam pembelajaran. Hasil evaluasi menjadi dasar untuk menilai keberhasilan media dalam mendukung proses belajar.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* yang dikembangkan untuk materi Kekayaan Budaya Indonesia pada mata pelajaran IPAS kelas IV memiliki kualitas yang sangat baik dilihat dari aspek validitas, praktikalitas, dan efektivitas.

Dari segi validitas, penilaian yang diberikan oleh ahli materi mencapai skor 88,75%, sedangkan penilaian dari ahli media memperoleh skor 88%. Kedua nilai ini berada pada kategori “Sangat Layak”, yang berarti media telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari sisi isi maupun tampilan. Konten yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa, dan dikemas dalam tampilan visual yang menarik serta jelas.

Pada aspek praktikalitas, media memperoleh respon yang sangat positif dari guru dan siswa. Respon guru menunjukkan skor 90%, sementara respon siswa mencapai 84%, keduanya termasuk kategori “Sangat Praktis”. Guru menilai bahwa media ini mudah digunakan dan tidak memerlukan perangkat yang rumit, sedangkan siswa merasa media menarik, mudah diikuti, dan membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa media dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran tanpa mengganggu alokasi waktu yang tersedia.

Dari sisi efektivitas, hasil tes belajar memperlihatkan peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata pretest siswa sebesar 67,5% meningkat menjadi 88,75% pada posttest, atau terjadi kenaikan sebesar 21,25%. Sebelum menggunakan media, hanya 32,14% siswa yang mencapai nilai di atas KKM, namun setelah pembelajaran dengan media ini, seluruh siswa (100%) berhasil melampaui



KKM. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media *Powtoon* yang dikembangkan mampu membantu siswa memahami materi secara lebih baik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis *Powtoon* yang dikembangkan tidak hanya layak secara isi dan tampilan, tetapi juga praktis digunakan di kelas serta efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini dapat menjadi alternatif yang menarik untuk mendukung pembelajaran IPAS, khususnya pada materi Kekayaan Budaya Indonesia, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan mengembangkan media animasi pembelajaran berbasis *Powtoon* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV SDN 060950 Medan Labuhan serta menguji kelayakan media dari aspek validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang dinilai tepat karena mampu memberikan alur sistematis dalam menghasilkan produk pembelajaran. Melalui model ini, media yang dihasilkan diuji tidak hanya dari aspek kelayakan isi dan tampilan, tetapi juga dari aspek keterpakaian di lapangan dan dampaknya terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa media animasi *Powtoon* yang dikembangkan memiliki kualitas sangat baik, dengan kategori sangat layak, sangat praktis, dan efektif. Temuan ini memperkuat anggapan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran dapat menjadi inovasi yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan kreativitas, kemandirian, serta pemanfaatan teknologi.

Kelayakan Media Pembelajaran

a. Kelayakan Materi

Penilaian terhadap kelayakan materi dilakukan oleh Ibu Yusra Nasution, S.Pd., M.Pd., yang merupakan dosen di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan (UNIMED). Terdapat aspek utama yang menjadi kriteria penilaian oleh validator ahli materi yaitu:

Aspek kelayakan isi yaitu dinilai dari indikator penilaian yang sesuai dengan kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, kejelasan isi materi, kemenarikan isi, kesesuaian soal dengan materi, kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman siswa, serta mendorong keingintahuan siswa, dari aspek pertama ini memiliki 16 butir penilaian, ada 7 aspek yang mendapatkan 5 skor, ada 9 aspek yang mendapatkan skor 4, sehingga peneliti mendapatkan skor 71. Maka jika dipresentasikan dengan rumus ialah sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{71}{80} \times 100\%$$

$$P = 88,75\%$$

Dari perhitungan persentase di atas peneliti mendapatkan skor kelayakan materi sebesar 88,75% dikategorikan "Sangat Layak".

b. Kelayakan Media

Pada tahap penilaian kelayakan media dilakukan oleh Bapak Try Wahyu Purnomo, S.Pd., M.Pd., selaku dosen FIP UNIMED. Terdapat aspek utama yang menjadi kriteria penilaian oleh validator ahli materi yaitu:

Aspek tampilan dinilai berdasarkan beberapa indikator, yaitu kreativitas dalam penyajian media, kesesuaian penggunaan media, kejelasan tampilan media dengan tujuan pembelajaran, serta kesesuaian media dengan karakteristik siswa. Pada aspek ini terdapat 10 butir penilaian, dengan hasil yaitu 5 butir memperoleh skor 5 dan 5 butir memperoleh skor 4. Dari hasil tersebut, total skor yang diperoleh adalah 45. Maka jika dipresentasikan dengan rumus ialah sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{45}{50} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$



Dari perhitungan persentase di atas peneliti mendapatkan skor kelayakan materi sebesar 90% dikategorikan “Sangat Layak”.

Praktikalitas Media Pembelajaran

Keefektifan media pembelajaran animasi berbasis Powtoon dalam penelitian ini dianalisis dari hasil pretest dan posttest siswa kelas IV SDN 060950 Medan Labuhan pada materi Kekayaan Budaya Indonesia. Berdasarkan hasil tes, diperoleh rata-rata nilai pretest sebesar 57,14 sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 85,35. Peningkatan ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media *Powtoon*.

Secara umum tersebut menegaskan bahwa media animasi *Powtoon* efektif dalam membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Perhitungan N-Gain yang diperoleh juga termasuk dalam kategori sedang–tinggi, yang berarti media ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

Kriteria interpretasi nilai N – Gain dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4 Kriteria Interpretasi Nilai N-Gain

Rentang N – Gain	Kategori Peningkatan
$N - \text{Gain} \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq N - \text{Gain} \leq 0,70$	Sedang
$N - \text{Gain} \leq 0,30$	Rendah

Hasil tes ini diperkuat oleh temuan observasi selama pembelajaran berlangsung, di mana siswa tampak lebih antusias, aktif menjawab pertanyaan, serta lebih fokus mengikuti alur materi. Selain itu, dari hasil wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa guru merasa media animasi *Powtoon* sangat membantu dalam menyampaikan konsep Kekayaan Budaya Indonesia. Guru menyatakan bahwa penyajian materi dengan animasi, gambar, dan suara membuat siswa lebih mudah memahami isi pelajaran dibandingkan dengan metode konvensional yang selama ini cenderung monoton.

Penelitian ini dilakukan karena adanya permasalahan awal yang teridentifikasi di kelas IV SDN 060950 Medan Labuhan, yaitu rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Berdasarkan data awal, lebih dari setengah siswa belum mencapai nilai di atas KKM (70). Selain itu, metode pembelajaran yang dominan masih berupa ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga membuat siswa cepat bosan, kurang termotivasi, dan kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Maka Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media animasi *Powtoon* efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS, khususnya materi Kekayaan Budaya Indonesia. Media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, sesuai dengan kebutuhan siswa, serta mendapat respon positif dari guru.

Keefektifan Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil yang diperoleh efektivitas media pembelajaran diukur melalui hasil tes belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Powtoon*. Data pretest menunjukkan nilai rata-rata siswa sebesar 67,5% dengan persentase ketuntasan belajar hanya 32,14%. Setelah pembelajaran menggunakan media *Powtoon*, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 88,75%, dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 100%.

Peningkatan rata-rata sebesar 21,25% ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mampu membantu siswa memahami materi Kekayaan Budaya Indonesia dengan lebih baik. Seluruh siswa yang sebelumnya belum mencapai KKM berhasil mencapai standar ketuntasan setelah pembelajaran berlangsung.

Hasil ini membuktikan bahwa penggunaan media *Powtoon* dalam pembelajaran IPAS kelas IV memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Visualisasi materi melalui animasi dan



narasi membuat konsep budaya benda maupun tak benda menjadi lebih konkret, sehingga siswa lebih mudah mengingat dan memahami materi yang diajarkan.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai pengembangan media animasi pembelajaran berbasis Powtoon pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 060950 Medan Labuhan dengan materi Kekayaan Budaya Indonesia, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran animasi berbasis Powtoon terbukti layak digunakan berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media, yang menunjukkan bahwa media ini memenuhi kriteria kelayakan isi, penyajian, dan tampilan.
2. Media pembelajaran animasi berbasis Powtoon efektif meningkatkan hasil belajar siswa, yang terlihat dari adanya perbedaan nilai pretest dan posttest. Siswa mengalami peningkatan pemahaman setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media ini.
3. Hasil observasi dan wawancara dengan guru menunjukkan bahwa media animasi Powtoon dapat membuat pembelajaran lebih menarik, mendorong keaktifan siswa, serta membantu mereka memahami konsep yang disampaikan dengan lebih mudah. Dengan demikian, media ini dapat dijadikan alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, N. M., & Aslam. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794-57800.
- Amatullah, D. C., & Sutrisno, J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022. *Lentera Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(1), 243-250.
- Avicena, Y., & Syofyan, R. (2023). idio Animasi Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Ekonomi di Tingmat SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi*, 11(1), 1-8.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, P. T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49-50.
- Fadillah, U. N., Khamdun, & Purbasari, I. (2024, Maret). Implementasi Pembelajaran IPAS Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar Pada Siswa Kelas V. *Journal on Education*, 6(3), 16314-16321.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021, Desember). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 7(2), 28-37.
- Letari, P. I., & Suastika, I. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual PPKn Muatan Persatuan dalam Keberagaman. *Journal Of Learning Education and Counseling*, 4(1), 24-42.
- Malinda, S., Martati, B., & Naila, I. (2024, Maret). Media Konkrit Berbasis Lingkungan Untuk Menanamkan Karakter Gotong Royong. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 4501-4512.
- Manurung, A. S., Halim, A., & Rosyid, A. (2020). Pengaruh Kemampuan Berfikir Kreatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1291-1301.
- Manurung, A. S., Halim, A., & Rosyid, A. (2020). Pengaruh Kemampuan Berfikir Kreatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1291-1301.
- Nasution, E. M., Suci, P. F., & Rafiq, M. (2022). Penerapan Ruang Lingkup Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 188-193.