

## **Pengembangan Video Animasi Menggunakan Platform Powtoon Untuk Mata Pelajaran IPAS Fase C di Sekolah Dasar**

**Devi Nopriyani<sup>1</sup> , Novrianti<sup>2</sup>**

<sup>12</sup>Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Padang  
e-mail: [deviaf45@gmail.com](mailto:deviaf45@gmail.com), [novrianti@fip.unp.ac.id](mailto:novrianti@fip.unp.ac.id)

### **Abstrak**

Pengembangan media video animasi ini bertujuan (1) Menghasilkan Video Animasi yang Valid pada Mata Pelajaran IPAS Fase C. (2) Menghasilkan Video Animasi yang Praktis pada Mata Pelajaran IPAS Fase C. Jenis penulisan ini adalah Research and Development (R&D). Model penulisan yang digunakan yaitu model pengembangan 4-D. Model pengembangan 4-D terdapat empat tahap yang harus dilakukan yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Uji validasi produk yang dilakukan oleh tiga validator, dimana satu orang validator materi dan dua orang validator media. Sedangkan uji praktikalitas dilakukan oleh siswa kelas V SDN 100 Muara Bungo yang berjumlah 20 orang. Instrumen penulisan yang digunakan adalah lembar angket, dokumentasi dan format penilaian. Hasil uji validitas didapati bahwa hasil rata-rata dari validasi materi adalah 93,84% dalam kategori "baik sekali" dan hasil validasi ahli media dengan nilai rata-rata yang diperoleh oleh validator media I yaitu 92% dan validator media II yaitu 96% dalam kategori "baik sekali". Sedangkan hasil praktikalitas oleh siswa kelas V SDN 100 Muara Bungo dalam kategori "baik sekali". Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa video animasi "layak digunakan" digunakan pada mata pelajaran IPA kelas V SD.

**Kata kunci:** *Pengembangan, Video Animasi, IPAS Fase C, Powtoon*

### **Abstract**

The aim of developing this animated video media is (1) to produce valid animated videos for science subjects in Phase C. (2) to produce practical animated videos for science subjects in phase C. This type of writing is Research and Development (R&D). The writing model used is the 4-D development model. There are four stages in the 4-D development model, namely definition, design, development and deployment. The product validation test was carried out by three validators, one material validator and two media validators. Meanwhile, the practicality test was carried out by 20 class V students of SDN 100 Muara Bungo. The writing instruments used are questionnaire sheets, documentation and assessment formats. The results of the validity test found that the average result of material validation was 93.84% in the "very good" category and the validation results of media experts with the average value obtained by media

validator I was 92% and media validator II was 96% in "very good" category. Meanwhile, the practical results of class V students at SDN 100 Muara Bungo were in the "very good" category. Overall, it can be concluded that animated videos are "suitable for use" in science subjects for class V elementary school.

**Keywords:** *Development, Animation Video, IPAS Phase C, Powtoon*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting di dalam kehidupan manusia sebagai makhluk social. Pendidikan juga menjadi penentu masa depan dan arah hidup seseorang meskipun terdapat sebagian orang tidak sependapat dengan itu. Menurut Salafudin, dkk (2018) pada dasarnya pendidikan merupakan usaha sadar untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan baik di dalam maupun di luar sekolah yang berlangsung seumur hidup.

Hal ini membuat pendidikan sangat penting, karena tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang. Di dunia pendidikan teknologi sangat berperan penuh terhadap perkembangan pendidikan. Perkembangan teknologi saat ini dapat menjadi fasilitator pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran dengan mudah dalam proses pembelajaran. Menurut Barnawi (2012), penggunaan teknologi di sekolah merupakan hal yang harus dilakukan oleh pendidik memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Namun saat ini masih banyak pendidik yang tidak memanfaatkan media yang ada di sekitar untuk proses pembelajaran. Hal ini mungkin karena pendidik masih belum tertarik dalam menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi selama proses pembelajaran.

Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pelaksanaan program pembelajaran adalah pendidik, Pendidik diyakini sebagai salah satu faktor dominan yang menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai hasil pada proses pembelajaran. Masalah yang berkaitan dengan pendidik pada proses pembelajaran biasanya berada pada persoalan kurang memadainya kualifikasi dan kemampuan pendidik, penggunaan metode, pemilihan dan pelibatan media pembelajaran serta teknik yang bervariasi penyelenggaraan pembelajaran. Dengan menguasai kemampuan mengelola pembelajaran melalui media pembelajaran yang baik, pendidik akan mampu memberikan solusi terhadap berbagai kesulitan yang dihadapi siswa.

Kompetensi pedagogik dan didaktik seorang pendidik mampu melaksanakan pembelajaran yang mendidik dengan suasana dialogis dan interaktif, sehingga pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan bagi peserta didik. Semakin banyak panca indera yang digunakan peserta didik ketika belajar, maka materi akan lebih dipahami oleh peserta didik. Menurut Sanjaya (2014) Media audio visual dapat memberikan pengalaman belajar yang tidak mungkin dapat dipelajari secara langsung. Misalnya mempelajari kehidupan didasar laut, peserta didik dapat belajar melalui film, sebab tidak mungkin peserta didik disuruh menyelam. Demikian juga untuk mempelajari materi-materi abstrak lainnya.

Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan harapan bisa memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Mata pelajaran IPA memiliki materi-materi yang bersifat abstrak. Menurut Dwipayana, dkk (2020) Materi IPA seharusnya lebih dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik dan budaya setempat sehingga peserta didik merasa pengetahuan yang didapatkannya dapat berguna dalam kehidupan nyata peserta didik.

Untuk mengatasi keterbatasan aspek berupa gambar dan suara maka muncul ide atau gagasan penulis mengembangkan media video animasi pembelajaran. Video animasi ini juga dapat membantu pendidik untuk mata pelajaran IPAS fase C pada kurikulum merdeka belajar. Dimana keterpakaian video ini diperkirakan dapat berlanjut pada kelas 5 dan 6 sesuai dengan fase C.

Jadi jika materi mata pelajaran IPA di rancang menjadi sebuah video animasi menggunakan platform Powtoon maka peserta didik akan lebih menjadi termotivasi dan tertarik untuk belajar. Powtoon merupakan aplikasi yang terhubung internet atau web aplikasi online yang menyajikan presentasi atau pemaparan materi. Hasil akhir Powtoon berupa video animasi interaktif sehingga dapat menarik minat peserta didik untuk memperhatikan tayangan tersebut. Menurut Mahendra (2016), penerapan aplikasi video animasi Powtoon dapat meningkatkan minat belajar peserta didik yang terlihat dari perilaku peserta didik, seperti peserta didik lebih aktif dalam memperhatikan penjelasan pendidik, peserta didik lebih aktif menggunakan media dan alat peraga, rasa ingin tahu dan keberanian peserta didik untuk bertanya semakin meningkat, serta minat untuk mengerjakan tugas-tugas yang meningkat.

Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan tepat dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik serta mengatasi sikap pasif peserta didik. Konsep pembelajaran yang membosankan dan membingungkan dapat lebih mudah dan menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran Powtoon, karena dengan adanya media tersebut pendidik dapat menyajikan konsep penyampaian materi menjadi lebih menarik. Jadi berdasarkan latar belakang diatas penulis bermaksud melakukan penulisan dengan judul "Pengembangan Video Animasi Menggunakan Platform Powtoon Untuk Mata Pelajaran IPAS Fase C Kelas 5 di Sekolah Dasar".

## **METODE**

Dalam penulisan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan *Platform Powtoon* Untuk Mata Pelajaran IPA Kelas V SD ini digunakan model 4D yang terdiri atas 4 tahap utama, yaitu define, design, develop, dan disseminate.

### **1. Tahap Pendefinisian (Define)**

Tujuan pada tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan perangkatnya. Tahap ini meliputi 5 langkah pokok yaitu:

#### **a. Analisis Ujung Depan**

Analisis ujung depan bertujuan untuk memunculkan masalah dan

menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran, sehingga diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran.

- b. Analisis Peserta didik  
Tujuan dilakukannya analisis peserta didik yaitu untuk mengetahui pengetahuan, keterampilan, dan sikap awal yang dimiliki peserta didik untuk mencapai tujuan akhir berdasarkan kurikulum.
  - c. Analisis Konsep  
Analisis konsep bertujuan untuk mengidentifikasi konsep yang diajarkan agar menyusun bentuk yang sistematis.
  - d. Analisis Tujuan  
Tujuan analisis ini adalah menghasilkan sumber belajar berupa video animasi dalam bentuk soffile yang nantinya di proyeksikan didepan kelas saat guru menyampaikan materi dengan pendekatan kontekstual yang valid dan praktis.
2. Tahap Design (Perencanaan)  
Setelah mendapatkan permasalahan dari tahap pendefinisian, selanjutnya dilakukan tahap perancangan. Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA.
- a. Penyusunan Tes Acuan Patokan  
Langkah ini merupakan penghubung antara tahap define dan design.
  - b. Pemilihan Media  
Pemilihan pengembangan media pembelajaran yang sesuai berdasarkan analisis kebutuhan di SD Negeri 100/II Muara Bungo yaitu media video animasi menggunakan platform powtoon dengan pendekatan kontekstual.
  - c. Pemilihan Format  
Pemilihan format media video animasi di maksudkan untuk mendesain atau merancang isi media video animasi yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dan kurikulum merdeka yang digunakan dalam format mp4. Video ini berupa kajian teori yang telah diringkas, sesuai materi.
  - d. Rancangan Awal  
Pada tahap ini yang dilakukan adalah membuat rancangan awal media pembelajaran yang dirancang khusus untuk materi teks tulis dan lisan sederhana untuk menyatakan, menanyakan, dan merespon perkenalan diri diantaranya yaitu:
    - a) Membuat Flowchart multimedia interaktif untuk materi.
    - b) Membuat Storyboard untuk materi teks tulis dan lisan.
    - c) Merancang multimedia interaktif pada pokok bahasan yang telah dipilih
3. Tahap Development (Pengembangan)  
Tujuan tahap ini adalah untuk menghasilkan produk yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli. Tahap ini meliputi uji validitas produk dan uji coba terbatas dengan peserta didik.

- a. Uji Validitas  
Validitas desain produk ini berfungsi untuk mengetahui validitas media pembelajaran menggunakan *Platform Powtoon* pada Mata Pelajaran IPA kelas V yang akan dikembangkan.
  - b. Uji Praktikalitas  
Setelah tahap validasi dan revisi, multimedia pembelajaran ini selanjutnya di uji cobakan di lapangan. Uji coba lapangan mencari praktikalitas digunakan untuk mencari tingkat kepraktisan multimedia pembelajaran yang digunakan peserta didik.
4. Tahap Disseminate (Penyebaran)  
Tahap penyebaran dalam penulisan ini adalah tahap menyebarkan media. Media yang dikembangkan ini hanya dibatasi sampai tahap praltikalitas saja dikarenakan media yang dikembangkan masih dalam tahap ujicoba produk, Sehingga media disebarkan secara terbatas dengan harapan akan dilakukan proses evaluasi keefektifan produk oleh penulisan berikutnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

1. Define (Pendefinisian)
  - a. Analisis ujung depan  
Analisis ujung depan dilakukan dengan mewawancarai wali kelas 5 Sekolah Dasar Negeri 100/II Muara Bungo. Berdasarkan hasil wawancara tersebut diketahui bahwa proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah yaitu penyampaian materi secara lisan oleh guru terhadap kelasnya, murid mendengarkan dengan teliti dan mencatat hal-hal pokok.
  - b. Analisis peserta didik  
Berdasarkan data dari guru wali kelas, rata rata peserta didik kelas lima berusia 10-11 tahun di mana usia tersebut kemampuan motorik sudah berkembang sehingga mampu memahami dan menggunakan video dalam sebuah pembelajaran. Hasil pengamatan pada siswa kelas lima bahwa sebagian besar siswa kurang tertarik dan merasa bosan dalam pembelajaran karena kecenderungan guru umumnya masih menggunakan media sederhana buku cetak dan papan tulis.
  - c. Analisi konsep  
Analisis konsep termasuk pada analisis materi dan tugas. Analisis materi bertujuan untuk mengidentifikasi bagian- bagian materi yang akan dipelajari pada bab sistem pernapasan manusia. Analisis tugas terdiri dari tugas umum dan khusus. Tugas umum yaitu memahami cara kerja organ pernapasan pada manusia. Sedangkan tugas khusus mengacu pada indikator, sebagai berikut:
    - a) Mengidentifikasi fungsi organ pernapasan pada manusia
    - b) Membuat bagan fungsi alat pernapasan pada manusia
  - d. Analisis Tujuan

Hasil yang didapat pada tahap ini adalah penulis mampu menganalisis masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran. Masalah tersebut berupa peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan oleh pendidik dan minat belajar peserta didik berkurang karena proses pembelajaran yang monoton disebabkan karena belum adanya media pembelajaran yang menarik.

2. Tahap Design (perancangan)

Setelah tahap define, penulis mulai merancang video pembelajaran yang akan diuji cobakan kepada siswa/i kelas V SDN N 100 Muara Bungo, diantaranya yaitu: Tahap pertama membuat storyboard, dapat dilihat pada lampiran, tahap kedua membuat media pembelajaran dengan aplikasi Powtoon.

3. Tahap Development (pengembangan)

Tahap pengembangan meliputi pengembangan desain layout dan materi, validasi oleh validator media dan validator materi terhadap produk yang dikembangkan.

a. Pengembangan Multimedia Pembelajaran

Produk yang dikembangkan berupa video animasi menggunakan platform powtoon, berikut penjabaran hasil pengembangan produk yang dilakukan penulis :

a) Tampilan awal video animasi

Tampilan awal merupakan halaman pembukaan yang pertama kali muncul ketika pengguna membuka media video animasi. Halaman ini berisi judul video animasi sistem pernapasan pada manusia.

b) Halaman Materi

Halaman materi menampilkan penjelasan materi sistem pernapasan manusia. Materi sistem pernapasan manusia terbagi dalam beberapa sub-materi yaitu 1) Urutan alat Pernapasan manusia 2) Fungsi bagian-bagian alat pernapasan pada manusia. Halaman materi dilengkapi suara narator dan juga musik latar.

b. Validitas dan Praktikalitas

a) Validitas Materi

Data validitas materi diperoleh dari satu orang validator materi yaitu guru kelas V di SD 100 Muara Bungo melalui lembar penilaian. Validator materi mengkaji beberapa aspek yang ada pada media pembelajaran yang telah dirancang. Hasil penilaian materi mencakup konten/materi multimedia dan evaluasi yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Table 1. Validasi Materi**

Aspek	Kriteria Variabel	Indikator	Penilaian
		1	5
	Desain Konten	2	4
		3	5

Materi	Prosedur Konten	4	5	
		5	5	
		6	5	
	Kejelasan	7	5	
		8	5	
		9	4	
		10	5	
	Efisiensi	11	5	
		12	4	
		13	4	
	Jumlah		61	
	Rata-Rata		93,84%	

Berdasarkan data di atas maka dapat dilihat bahwa rata-rata nilai dari validator materi adalah 93,84% dengan kategori "baik sekali". Secara keseluruhan skor yang diperoleh dari ahli materi pada setiap indikator sudah sangat baik yaitu pemberian skor 4 dan 5. Namun, ada komentar atau saran yang diberikan pada lembar penilaian oleh ahli materi sehingga dapat dijadikan masukan dan pedoman dalam merevisi materi.

b) Validitas Media

Data validitas media diperoleh dari dua orang validator media yaitu dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNP melalui lembar penilaian. Validator media mengkaji beberapa aspek yang ada pada media pembelajaran yang telah dirancang. Hasil penilaian media dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 2. Validasi Media**

No	Variabel	Indikator	Ahli Media I	Ahli Media II
1	Intro Produk	1	5	5
		2	4	5
		3	4	5
2	Teks	4	5	5
		5	5	4
		6	4	4
		7	5	5
3	Gambar	8	4	5
		9	5	5
		10	4	5
4	Audio	11	5	5
		12	5	4
		13	5	5
5	Video	14	4	5
		15	4	5
		16	5	5

	17	4	5
6 Unsur Pendukung	18	5	5
Media	19	5	4
	20	5	5
Jumlah		92	96
Rata - Rata		92%	96%

Data dari penilaian ahli media, (1) Intro produk, (2) teks, (3) Gambar, (4) Audio, (5) Video, (6) Unsur media pendukung diperoleh jumlah skor adalah 92. Jadi, hasil penilaian termasuk dalam tingkat pencapaian dengan kualifikasi “Sangat Baik” dengan skor rata-rata penilaian 92%. Secara keseluruhan, tingkat validasi dari ahli media I diperoleh hasil “Valid”. Ada beberapa komentar dan saran yang diberikan oleh validator pada lembar penilaian sehingga dapat dijadikan masukan dan pedoman dalam merevisi media, adapun komentar atau saran yang diberikan adalah sebagai berikut : Warna judul/ teks, Symbol (O2), Shape pada teks.

Data dari penilaian ahli media, (1) Intro produk, (2) teks, (3) Gambar, (4) Audio, (5) Video, (6) Unsur media pendukung diperoleh jumlah skor adalah 96. Jadi, hasil penilaian termasuk dalam tingkat pencapaian dengan kualifikasi “Sangat Baik” dengan skor rata-rata penilaian 96%. Secara keseluruhan, tingkat validasi dari ahli media 2 diperoleh hasil “Valid”. Ada beberapa komentar dan saran yang diberikan oleh validator pada lembar penilaian sehingga dapat dijadikan masukan dan pedoman dalam merevisi media, adapun komentar atau saran yang diberikan adalah sebagai berikut : buat simpulan, format file tambahan.

c) Uji Praktikalitas

Uji Praktikalitas dilakukan dengan data uji praktikalitas yang diperoleh dari hasil uji coba produk ke sekolah . Uji praktikalitas ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media dan mengetahui respon kemenarikan siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan yaitu video animasi menggunakan platform powtoon untuk mata pelajaran Ipa fase C. Pada tahap ini dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian media pembelajaran kepada 20 peserta didik kelas V. Penilaian praktikalitas kelayakan terlihat pada tabel berikut :

**Tabel 3. Uji Praktikalitas**

Aspek Penilaian	Item	Rata-rata tiap aspek	Kategori
Tampilan	8	96,25 %	Baik Sekali
Isi Materi	4	98,5 %	Baik Sekali
Kebahasaan	2	98,5 %	Baik Sekali
Rata-rata		97,75 %	Baik Sekali

Dari data di atas dapat dilihat bahwa rata-rata jumlah nilai pratikalitas

adalah 97,75% dengan kategori “Baik Sekali”. Secara keseluruhan untuk kepraktisan produk sudah berada pada kategori sangat baik. Pada aspek tampilan media memperoleh rata-rata skor 96,25% dengan kategori baik sekali, aspek isi materi memperoleh rata-rata skor 98,5% dengan kategori baik sekali, aspek kebahasaan media memperoleh rata-rata skor 98,5% dengan kategori baik sekali. Berdasarkan kriteria yang terdapat pada uji praktikalitas pada siswa maka media video animasi yang dikembangkan termasuk ke dalam kriteria baik sekali untuk digunakan baik dari segi tampilan, isi materi, dan kebahasaan media.

#### 4. Tahap Penyebaran

Tahapan diseminasi dalam penelitian ini merupakan tahap menyebarkan media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam skala yang lebih luas dengan menggunakan metode offline dan online:

##### a. Pada metode offline

peneliti secara langsung memperkenalkan media pembelajaran yang dibuat kepada siswa dan guru di kelas lain untuk digunakan dalam pembelajaran.

##### b. Pada metode online

peneliti menyebarkan pada platform yang saat ini memiliki banyak pengguna yaitu channel GoogleDrive.

### **PEMBAHASAN**

Secara umum media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi. Media merupakan segala bentuk perantara yang dipergunakan untuk berkomunikasi. Menurut Arsyhar (2020) media pembelajaran sebagai alat dan bahan yang digunakan untuk membantu dan mencapai materi pada proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber belajar secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang mendukung dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Tujuan dari penulisan ini ialah dapat menyediakan media yang dapat dimanfaatkan guru dan siswa sesuai dengan silabus. Selain itu, media video animasi juga dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar bagi siswa untuk belajar secara mandiri berdasarkan kemampuan belajar yang dimiliki oleh masing-masing siswa.

Metode penulisan yang digunakan dalam penulisan ini adalah metode R&D (Research and Development). Metode penulisan dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development adalah metode penulisan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penulisan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Platform Powtoon Untuk Mata Pelajaran IPA Kelas V SD ini digunakan model 4D yang terdiri atas 4 tahap utama, yaitu define, design, develop, dan disseminate.

Tahap pertama dengan melakukan analisis ujung depan, analisis peserta didik,

dan analisis konsep serta analisis tujuan pembelajaran. Kemudian dilakukan pengembangan produk yaitu melakukan pemilihan media, menetapkan format, dan desain awal dengan membuat storyboard lalu membuat media pembelajaran dengan aplikasi Powtoon. Tahap ketiga adalah develop (pengembangan) tahap ini merupakan tahap yang sangat penting karena semua proses pembuatan, validasi, dan pengujian dilakukan pada tahap ini. Tahapan uji validitas dilakukan oleh validator media dan materi, dan yang terakhir yaitu melakukan uji coba praktikalitas kepada siswa kelas V SDN 100 Muara Bungo.

Tahap validasi dilakukan oleh dua orang validator media dan satu orang validator materi. Seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2012) bahwa validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang.

Validasi media meliputi beberapa aspek, yakni teks, video, animasi, audio, dan gambar. Validasi materi meliputi aspek isi dan tujuan, penyajian materi, dan efisiensi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa lembaran penilaian untuk validator media dan validator materi serta angket untuk peserta didik dengan menggunakan skala Likert respon 5 poin, dimana skor maksimal yang diberikan yaitu 5 dan skor minimal yang diberikan yaitu 1.

Skor rata-rata untuk penilaian media video animasi menggunakan Powtoon pada mata pelajaran IPA kelas V SD oleh validator media I memperoleh nilai 92% dengan kategori "baik sekali". Nilai tersebut didapat dari 6 variabel yang dikaji yaitu intro produk, teks, gambar, audio, video dan unsur pendukung media. Validator media II memperoleh rata-rata secara keseluruhan yaitu 96%. Nilai tersebut didapat dari rata-rata setiap indikator memperoleh nilai rata-rata 100% dengan kategori "baik sekali". Dapat disimpulkan bahwa media video animasi yang dikembangkan dari sisi media dikategorikan "baik sekali". Sedangkan skor rata-rata validator materi yaitu 93,84% dan dikategorikan "baik sekali". Nilai ini juga diperoleh dari pengkajian 3 aspek indikator yaitu indikator tampilan, isi materi dan efisiensi. Dapat disimpulkan bahwa media video yang dikembangkan dari sisi materi dikategorikan "baik sekali". Karena pengembangan media pembelajaran dinilai sangat valid dan valid atau sangat baik atau baik oleh para ahli dan guru jika memperoleh skor >61%.

Hasil uji praktikalitas yang telah dilakukan oleh peserta didik terhadap media video animasi yang dikembangkan mendapatkan skor rata-rata 98,25% dengan kategori "Baik Sekali". Pada aspek tampilan memperoleh rata-rata skor 98,5% dengan kategori sangat praktis, aspek isi materi memperoleh rata-rata skor 98,5% dengan kategori sangat praktis, dan aspek kebahasaan memperoleh rata-rata skor 98,5% dengan kategori sangat praktis. Hal tersebut didasari oleh kriteria penilaian oleh Ridwan dalam (Hendri, Novrianti, 2017) yang menyatakan bahwa kriteria interpretasi penilaian yang berada pada rentang nilai rata-rata > 61%, dikategorikan pada kategori sangat praktis.

Tahap terakhir yang dilakukan penulis setelah media dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran adalah tahap disseminate (penyebaran). Pada tahapan ini penulis menyebarkan atau mempromosikan hasil

produk akhir berupa video pembelajaran animasi menggunakan powtoon kepada kepala sekolah dan guru SD. Dan mendapatkan respon serta tanggapan positif pihak sekolah bahwa produk yang penulis kembangkan menarik dan dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang baru

## SIMPULAN

Berdasarkan data yang telah diuraikan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Penulisan dilakukan dengan 4 tahapan sesuai model 4D yang terdiri atas 4 tahap utama, yaitu *define* (Pendefenisian), *design* (Perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (Penyebaran). Tahap pertama dengan melakukan analisis kurikulum, analisis peserta didik, dan analisis konsep. Kemudian dilakukan pengembangan produk awal dengan membuat flowchart dan storyboard lalu membuat media pembelajaran menggunakan platform powtoon. Selanjutnya dilakukan tahapan uji validitas oleh validator media dan materi, dan yang terakhir yaitu melakukan uji coba praktikalitas kepada siswa kelas V SD. Hasil uji validasi oleh validator media pada produk video animasi yang telah dikembangkan dinyatakan "Sangat Valid" dengan nilai rata-rata yang diperoleh oleh validator media I yaitu 92% dan validator media II yaitu 96%. Sedangkan hasil uji validasi oleh validator materi pada produk video animasi yang telah dikembangkan dinyatakan "Baik Sekali" dengan nilai rata-rata yaitu 93,84%. Hasil uji pratikalitas media kepada siswa kelas V SD Negeri 100 Muara Bungo terhadap multimedia pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan "baik sekali" dengan nilai rata-rata 97,75%. Berdasarkan hasil uji validitas media, validitas materi, dan uji praktikalitas media di SMP Negeri 26 Padang, Pengembangan Video Animasi Menggunakan Platform Powtoon Untuk Mata Pelajaran IPAS Fase C Kelas 5 di Sekolah Dasar "layak digunakan" dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R., N. Umamah., dan Sumarno. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi* Vol. 1, 19-23.
- Anderson, Ronald H. 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka bekerja sama dengan CV. Rajawali.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyhar. 2020. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Barnawi dan Arifin. 2012. *Etika dan Profesi Kependidikan*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Cangara, H. Hafield. 2006. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dwipayana, P. A. P., Redhana, I. W., & Juniartina, P. P. 2020. Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Ipa SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 3(1).
- Fatria Fita Listari. 2017. Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam. Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penulisan Pendidikan*
- Novrianti. 2018. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Mind Mapping dengan Aplikasi Macromedia Director MX 2004 pada Mata Pelajaran IPS untuk Kelas IX SMP. *Jurnal e-Tech* Vol 6 No 1.