

Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi Pada Materi Volume Bangun Ruang Berbantuan *Software Powtoon* Kelas V Sekolah Dasar

Wahyuni Rahmi Putri¹, Melva Zainil²

^{1,2}Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Email: wahyunirahmi05@gmail.com¹, melvazainil@fip.unp.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan Untuk menghasilkan media pembelajaran video animasi dan media pembelajaran media pembelajaran video animasi berbantuan *software powtoon* pada materi volume bangun ruang di kelas V Sekolah Dasar yang praktis. Jenis Penelitian ini adalah penelitian dan Pengembangan *R & D (Research and Method)*. Model Pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah *R&D Borg & Gall* yang telah dimodifikasi dengan model prosedural. Subjek uji coba dalam penelitian ini terbagi atas uji coba terbatas dan uji coba lapangan yang ditujukan kepada siswa kelas V SD Negeri 06 Parit Antang Bukittinggi dengan jumlah peserta didik sebanyak 21 siswa dan subjek penelitiannya Kelas V SD N 03 Pakan Labuah. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua jenis, yaitu kuantitatif dan kualitatif. Adapun kesimpulan dari penelitian ini ada dua hal berikut ini. Pertama, Berdasarkan hasil akhir dari uji validitas pengembangan media pembelajaran berbantuan *software powtoon* dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sudah valid dan layak diuji cobakan di lapangan. Kedua, Hasil uji praktikalitas media pembelajaran berbantuan *software powtoon* yang peneliti kembangkan sudah dinyatakan praktis oleh peserta didik dan juga guru di kelas V Sekolah Dasar baik disekolah uji coba maupun di sekolah penelitian.

Kata kunci: *Pengembangan, Media Pembelajaran, Video Animasi, Software Powtoon*

Abstract

This study aims to produce animated video learning media and powtoon software-assisted animated video learning media on the material of the volume of space in grade V of elementary school that is practical. This type of research is research and development R & D (Research and Method). The development model used in this research is Borg & Gall's R&D which has been modified with a procedural model. The test subjects in this study were divided into limited trials and field trials aimed at fifth grade students of SD Negeri 06 Parit Antang Bukittinggi with a total of 21 students. There are two types of data used in this study, namely quantitative and qualitative. The

conclusions of this research are the following two things. First, based on the final results of the validity test of the development of learning media assisted by powtoon software, it can be concluded that the learning media is valid and feasible to be tested in the field. Second, the results of the practicality test of the powtoon software-assisted learning media that the researchers developed have been declared practical by students and also teachers in grade V elementary schools both in the trial school and in the research school.

Keywords: *Development, Learning Media, Animated Video, Powtoon Software*

PENDAHULUAN

Dunia pada umumnya telah memasuki era industri baru yang dikenal dengan era revolusi 4.0. Era industri ini ditandai dengan era digitalisasi yang berkaitan dengan segala sektor kehidupan manusia. Perubahan peradaban ini menuntut masyarakat untuk menguasai berbagai keterampilan yang berkaitan dengan pemahaman dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (Agustina, 2019).

Perkembangan teknologi sudah meliputi berbagai bidang yang ada salah satunya di bidang pendidikan. Hal ini menjadikan teknologi dan pendidikan sebagai dua unsur yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Perkembangan teknologi dapat menciptakan proses belajar mengajar yang lebih menarik dan juga lebih berwarna di dalam kelas (Yektyastuti dalam Zakiy, dkk, 2018).

Penggunaan teknologi dan informasi dalam pembelajaran, diyakini bahwa proses belajar mengajar lebih aktif, produktif dan menyenangkan, yang akan mengarahkan pada keefektivitasan pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran (Suprianti, 2018). Di bidang matematika, keterlibatan teknologi sangat mempengaruhi terhadap minat ataupun hasil belajar seorang siswa. Mengingat bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting diberikan kepada siswa mulai dari tingkat pendidikan dasar hingga perguruan tinggi.

Seorang ahli menyatakan bahwa, *“Mathematics is one of important learning subjects in the process of education. Elementary school students are required to learn mathematics.”* maksudnya yaitu pembelajaran matematika merupakan suatu pembelajaran yang sangat penting dipelajari dari Sekolah Dasar (dalam Zainil, 2019). Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang diciptakan guru guna menambah pengetahuan baru bagi peserta didik dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik menurut Susanto (dalam Veronika & Zainil, 2020). Dalam proses belajar mengajar dibutuhkan penunjang dalam pembelajaran yang berguna untuk keberhasilan proses pembelajaran. Salah satu penunjang dalam pembelajaran yaitu media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala bentuk yang digunakan sebagai perantara atau penghubung antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan dengan tujuan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Musfiqon dalam Hasan, dkk, 2021).

Media pembelajaran dibagi menjadi enam jenis, yaitu media teks, media audio, media audio visual, media proyeksi gerak, benda-benda tiruan atau miniature, dan manusia (Heinich dan Modena, 2015). Dengan memanfaatkan media secara maksimal, guru mampu memberikan pengalaman yang menarik, terutama penggunaan media yang sesuai untuk mengatasi materi belajar yang membutuhkan pemahaman khusus. Penggunaan media pembelajaran pada dasarnya digunakan untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

Pemilihan media pembelajaran yang ideal disesuaikan dengan kebutuhan serta harus diperhatikan sebagai pertimbangan. Karena media pembelajaran menjadi kunci dalam menciptakan atmosfer kelas yang aktif dan efektif. Pemilihan media merupakan suatu kegiatan yang menentukan ketepatan dalam penggunaan jenis media yang akan digunakan, pemilihan media yang tepat akan memengaruhi efektivitas dan efisiensi dalam proses belajar mengajar. Dalam menentukan ketepatan media yang akan dipersiapkan dan dibergunakan dilakukan dengan membandingkan kemampuan yang dimiliki media termasuk keunggulan media dan juga keterkaitan media dengan berbagai komponen pembelajaran (Abidin, 2016) .

Hasil kegiatan observasi yang dilakukan pada tanggal 15 November sampai 18 November 2022 di tiga sekolah berbeda yaitu SD N 03 Pakan Labuah Bukittinggi, SD N 04 Kubang Putih dan SD N 08 Talao, dari hasil observasi ditemukan beberapa fenomena-fenomena yang berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan guru selama proses belajar mengajar pada mata pelajaran matematika di kelas V.

Sekolah –sekolah yang telah di observasi masih menggunakan media pembelajaran yang tergolong media konvensional sehingga tidak terlihat adanya inovasi yang signifikan terhadap media yang digunakan. media pembelajaran yang digunakan seperti media gambar , dan kit pembelajaran. Media pembelajaran konvensional membuat peserta didik kurang produktif dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan peserta didik cepat bosan dan kurang termotivasi untuk belajar, sehingga semua peserta didik tidak mengikuti pembelajaran dengan baik.

Media pembelajaran yang tersedia pun jarang digunakan ketika proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini disebabkan karena tidak adanya ketersediaan waktu yang cukup untuk guru mempersiapkan media pembelajaran yang baru.

Media pembelajaran yang melibatkan teknologi, selama ini hanya menggunakan media *power point* saja. Hal ini disebabkan oleh beberapa guru berasumsi bahwa media *power point* merupakan media yang praktis untuk digunakan. Sehingga media *power point* disajikan dalam bentuk tampilan yang sederhana. Tampilan *power point* yang hanya memuat poin-poin inti dari sub tema pembelajaran menyebabkan kurangnya variasi dalam menggunakan media pembelajaran.

Menanggapi beberapa fenomena- fenomena tersebut, peneliti menilai bahwa dibutuhkannya suatu pengembangan media pembelajaran interaktif yang baru tetapi mudah dalam pembuatannya, murah dan membutuhkan waktu yang sedikit, namun lebih efektif dan efisien dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang menjadi solusi dari permasalahan tersebut adalah media video animasi yang dibuat menggunakan *software Powtoon*. Hasil dari penggunaan *software powtoon* tampak lebih hidup,

menyenangkan dan belum ada guru yang menggunakan media ini dalam pembelajaran matematika khususnya di SD N 03 Pakan Labuah Bukittinggi, SD N 04 Kubang Putih dan SD N 08 Talao.

Sekolah- sekolah yang telah diobservasi memiliki potensi yang cukup baik yaitu telah tersedia fasilitas pembelajaran yang lengkap, seperti komputer, *LED Proyektor*, *WiFi*, untuk menunjang proses belajar mengajar. Guru-guru pun tidak gagap dalam berteknologi sehingga mampu mengoperasikan alat-alat tersebut dengan baik, sehingga pengembangan media pembelajaran berbantuan *software powtoon* bisa diterapkan dalam pembelajaran.

Powtoon adalah aplikasi web yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang di dalamnya terdapat fitur-fitur menarik seperti fitur untuk membuat presentasi atau video animasi yang dapat digunakan dengan mudah dan menarik (Ernalida dalam Anggita, 2020). Melalui media *Powtoon* dapat memudahkan pendidik dalam membuat materi pelajaran yang terlihat menarik dan kreatif. Selain dapat memudahkan pendidik dalam hal ini yaitu guru, dengan menggunakan media *powtoon* juga diharapkan dapat membuat siswa lebih semangat dalam menyimak dan memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru.

Media pembelajaran *Powtoon* memiliki kelebihan yaitu banyaknya fitur animasi yang tersedia dengan berbagai macam efek, sehingga membuat presentasi atau video pembelajaran terlihat sangat menarik. Selain itu, *time line* yang terdapat dalam *Powtoon* juga dapat digunakan dengan mudah dibandingkan aplikasi-aplikasi lain yang sejenis dengannya (Anggita, 2020).

Penelitian sebelumnya mengenai media pembelajaran berbasis *powtoon* salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Wisnu Ady Prasetya, Ignatius I Wayan Suwatra dan Luh Putu Putrini Mahadewi pada tahun 2021 dengan judul Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika. Pengembangan media pembelajaran ini memperoleh hasil validasi produk sangat valid, dengan hasil yang diberikan oleh ahli isi mata pelajaran menunjukkan hasil persentase sebesar 93,25% (sangat baik), ahli desain pembelajaran 100% (sangat baik), ahli Media Pembelajaran 89% (baik), hasil uji coba perorangan sebesar 94,04% (sangat baik), dan hasil uji coba kelompok kecil sebesar 95% (sangat baik). Jadi ahli validasi produk dinyatakan valid dan efektif. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media pembelajaran efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang, maka peneliti akan melakukan penelitian pengembangan dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi pada Materi Volume Bangun Ruang Berbantuan Software Powtoon Kelas V Sekolah Dasar*".

METODE

Jenis Penelitian ini adalah penelitian dan Pengembangan *R & D (Research and Method)*. Model Pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah *R&D Borg & Gall* yang telah dimodifikasi dengan model prosedural. Subjek uji coba dalam

penelitian ini terbagi atas uji coba terbatas dan uji coba lapangan yang ditujukan kepada siswa kelas V SD Negeri 06 Parit Antang Bukittinggi dengan jumlah peserta didik sebanyak 21 siswa dan subjek penelitiannya Kelas V SD N 03 Pakan Labuah. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua jenis, yaitu kuantitatif dan kualitatif. Instrument yang digunakan dalam penelitian yang peneliti lakukan yaitu sebagai berikut: Instrument Studi Pendahuluan dan Instrument Validitas Media Pembelajaran. Langkah-Langkah Model Pengembangan *R&D* terdiri dari 7 tahapan berikut. 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, 6) Uji Coba, dan 7) Produk Akhir. Teknik analisis data yang peneliti gunakan pada penelitian ini berupa angket kelayakan. Penelitian ini menggunakan teknis analisis data statistik karena data dalam bentuk angka menurut Setyosari (dalam Ummi & Erita, 2021). Hasil analisis diperoleh dengan menggunakan lembar validasi ahli materi, validasi ahli bahasa dan validasi ahli media, angket respon guru dan angket repon siswa menggunakan skala likert.

HASIL DAN PEMBAHASAN

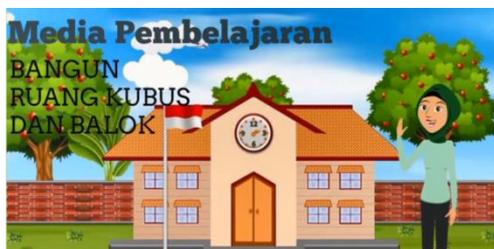
Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, dapat diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran berbantuan *software powtoon* telah sesuai dengan model pengembangan *R & D* Borg and Gall yang peneliti gunakan dalam penelitian ini. Tahapan model pengembangan ini yaitu 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) *design* produk, 4) validasi *design*, 5) revisi *design*, 6) uji coba dan 7) produk akhir.

Tahapan potensi dan masalah yaitu kegiatan menganalisis potensi dan masalah yang dilakukan dengan observasi, kegiatan wawancara dan angket. Tahapan pengumpulan data dilakukan sejalan dengan kegiatan potensi dan masalah yaitu mengumpulkan angket. Tahapan *design* produk yaitu penyediaan hal-hal yang dibutuhkan dalam pembuatan dan perancangan media pembelajaran. Tahapan validasi *design*, yaitu melakukan validasi media pembelajaran kepada validator yang ahli di bidangnya. Tahapan revisi *design* yaitu merevisi produk yang telah di validasi sebelumnya oleh validator, yang apabila produk masih tergolong kategori perlu revisi, sehingga produk dikatakan valid oleh validator. Tahapan uji coba terdiri dari produk media pembelajaran yang telah valid dicobakan pada sekolah uji coba kemudian pengambilan data praktikalitas. Tahapan produk akhir yaitu media pembelajaran yang telah teruji valid dan praktisnya kemudian dicobakan langsung dalam kondisi yang sebenarnya.

Hasil penilaian terhadap media pembelajaran berbantuan *software powtoon* pada mata pelajaran Matematika materi Volume Bangun Ruang di kelas V sudah sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji validitas media pembelajaran berbantuan *software powtoon* yang diperoleh dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Uji validitas aspek materi memperoleh hasil 89% dengan kategori sangat valid. Uji validitas aspek bahasa memperoleh hasil 93,75% dengan kategori sangat valid. Uji validitas aspek media memperoleh hasil 97% dengan kategori sangat valid.

Penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran di sekolah uji coba mendapatkan penilaian yang sangat baik, hal tersebut dapat dilihat dari hasil penilaian angket respon peserta didik dan guru. Penilaian uji praktikalitas media pembelajaran di sekolah uji coba oleh guru memperoleh hasil 95% dengan kategori sangat praktis dan penilaian 21 peserta didik memperoleh hasil 92, 8% dengan kategori sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan hasil praktikalistas media pembelajaran berbantuan *software powtoon* berada pada kategori sangat praktis untuk digunakan. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbantuan *software powtoon* di sekolah penelitian juga mendapatkan respon yang sangat baik, hal tersebut dilihat dari antusias peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran dan hasil pengisian angket respon peserta didik 93,8% dengan ketegori sangat praktis dan pengisian angket respon guru memperoleh hasil 97,5% dengan kategori sangat praktis.

Hasil akhir media pembelajaran dapat disimpan dan diakses secara *offline*. Dalam bentuk online media pembelajaran dapat diakses melalui link dan QR Code berikut ini:
<https://drive.google.com/file/d/1JSHJayvRjCL82iR6mieke2nkCz0ozdA/view?usp=sharing>



Gambar 1. Tampilan akhir media pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran berbantuan *software powtoon* pada materi Volume Bangun Ruang di kelas V Sekolah Dasar menghasilkan media pembelajaran yang valid dan praktis. Berikut penjelasan lebih lanjut.

1. Pengembangan media pembelajaran berbantuan *software powtoon* pada materi Volume Bangun Ruang di kelas V Sekolah Dasar telah menghasilkan media pembelajaran yang valid. Hal ini dapat dilihat dari penilaian validator ahli materi, ahli bahasa dan ahli media.
 - a. Hasil Validasi Materi.

Penilaian validasi materi terhadap media pembelajaran terdapat beberapa aspek kelayakan isi yang meliputi Kompetensi Dasar, Perumusan Tujuan Pembelajaran, Kebenaran substansi materi pembelajaran tentang volume bangun ruang dan kesesuaian media menggunakan *software powtoon*. Validasi materi dilakukan dua kali, karena pada validasi pertama masih banyak yang peneliti perbaiki dari saran dan masukan validator, revisi yang dilakukan yaitu dengan menambahkan materi tentang permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan materi volume bangun ruang kubus dan balok. Kemudian pada uji validitas kedua hasil uji validitas yaitu 89%. Media pembelajaran yang valid menurut (Riduwan, 2015) merupakan media yang mencapai tingkat persentase penilaian 81-100%. Oleh sebab itu media pembelajaran yang peneliti kembangkan sudah valid dari segi materi.

b. Hasil Validasi Bahasa

Penilaian validasi ahli bahasa terhadap media pembelajaran berbantuan *software powtoon* pada aspek keterbacaan teks sudah mendapatkan skor 4. Sedangkan pada aspek penggunaan bahasa secara efektif dan efisien masih terdapat beberapa kekurangan yaitu pada kesesuaian struktur kata dan kalimat. Oleh sebab itu, peneliti memperbaiki sesuai saran validator. Validasi bahasa dilakukan satu kali, adapun persentase yang diperoleh yaitu 93,75%. Oleh sebab itu media pembelajaran yang peneliti kembangkan sudah valid dari segi bahasa.

c. Hasil Validasi Media

Penilaian validasi media terhadap media pembelajaran terdiri dari aspek penggunaan *font* dan *layout* tata letak dalam materi volume bangun ruang diantaranya ukuran dan jenis tulisan, lebar susunan dan penempatan teks dan penempatan gambar, serta aspek penggunaan gambar diantaranya kesesuaian gambar hingga penggunaan gambar yang membantu pemahaman peserta didik.

Validasi media lakukan dua kali, karena pada validasi pertama masih banyak yang harus peneliti perbaiki dari saran dan masukan validator. Masukan validator diantaranya yaitu penulisan huruf dan tata cara penomoran yang sebaiknya diperhatikan, penggunaan warna yang kontras untuk menarik bagi siswa serta pengomposisian gambar yang disemetrican.

Penyesuaian *layout* media pembelajaran dapat mempengaruhi pemahaman peserta didik tentang materi yang dimuat, selain itu *layout* yang baik dapat membantu siswa mengidentifikasi informasi yang relevan. Hal ini sesuai dengan pendapat validator media yang menyarankan untuk memperbaiki penempatan teks dalam media pembelajaran. Media pembelajaran yang sudah peneliti revisi diajukan kembali ke validator. Untuk validasi kedua, media pembelajaran sudah valid digunakan dari segi media.

Validasi media dilakukan dua kali, adapun persentase yang peneliti peroleh dari validator media yaitu 97% media pembelajaran yang valid menurut (Riduwan, 2015) merupakan media pembelajaran yang mencapai tingkat persentase 81-100%. Oleh sebab itu media pembelajaran yang peneliti kembangkan sudah valid dari segi media.

Berdasarkan hasil ketiga validator, didapat hasil secara keseluruhan persentase kevalidan sebesar 92%. Hasil akhir persentase kevalidan sebesar 93,25% Hasil akhir

persentase validasi secara keseluruhan didapatkan dari rumus Atiko dalam (Saputri, 2021). Berdasarkan hasil tersebut, maka media pembelajaran berbantuan *software powtoon* pada materi volume bangun ruang valid untuk digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar.

2. Pengembangan media pembelajaran berbantuan *software powtoon* materi volume bangun ruang di kelas V Sekolah Dasar telah menghasilkan media pembelajaran yang praktis. Hal ini dapat dilihat dari angket respon peserta didik dan respon guru.

a. Hasil Angket Respon Peserta Didik

Hasil angket respon peserta didik terdiri dari beberapa indikator diantaranya media pembelajaran memiliki tampilan yang menarik; bahasa dalam media pembelajaran mudah dipahami; penggunaan tulisan, warna, gambar dan video pada media pembelajaran memudahkan dalam pemahaman materi, ketertarikan siswa dalam menggunakan media; dan media pembelajaran sangat membantu dalam memahami materi.

Hasil angket respon peserta didik di kedua sekolah memperoleh persentase 93,15% Yang mana media pembelajaran berbantuan *software powtoon* sudah sesuai dengan fungsi media pembelajaran yang dikemukakan oleh Sudjana (dalam Afandi, 2020) yaitu media pembelajaran menarik bagi siswa dan membuat siswa termotivasi dalam pembelajaran, dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang akan dipelajari sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dengan demikian hasil praktikalitas media pembelajaran berbantuan *software powtoon* dari peserta didik termasuk ke dalam kategori yang praktis untuk digunakan sesuai dengan tingkat persentase penilaian (Purwanto,2013)

b. Hasil Angket Respon Guru

Penilaian angket respon guru terhadap media pembelajaran terdiri atas beberapa indikator diantaranya: bahasa yang digunakan pada media pembelajaran sudah sesuai dengan EYD; penyajian kalimat dapat dipahami oleh guru; media pembelajaran memudahkan guru untuk mengajarkan materi kepada peserta didik; penempatan ilustrasi gambar yang tepat sesuai dengan uraian materi; media pembelajaran memudahkan guru untuk menarik minat peserta didik dalam pembelajaran; gambar dalam media pembelajaran memudahkan guru membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran; media pembelajaran dapat digunakan sebagai alternative media ajar pembelajaran; visualisasi dalam media yang menarik; penyajian gambar dalam media memudahkan guru membantu peserta didik memahami materi dan penyajian kalimat yang mudah dipahami.

Hasil angket respon guru memperoleh persentase 96% yang berarti media sudah dikatakan praktis, hal ini sesuai dengan fungsi media pembelajaran yang dikemukakan oleh Ramli (dalam Hasan, 2021) yaitu membantu guru dalam tugasnya serta dengan menggunakan media maka akan membantu mempercepat pemahaman siswa dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan. Media pembelajaran yang praktis yaitu menurut (Purwanto, 2013) adalah media yang mencapai tingkat persentase 86-100%. Dengan demikian hasil praktikalitas media pembelajaran berbantuan *software*

powtoon pada materi volume bangun ruang dari guru termasuk ke dalam kategori praktis untuk digunakan.

Berdasarkan hasil dari uji praktikalitas, di dapat hasil secara keseluruhan persentase kepraktisan sebesar 94,6%. Hasil akhir persentase kepraktisan secara keseluruhan didapatkan dari rumus Atiko (dalam Ariani, 2021). Berdasarkan hasil tersebut, maka media pembelajaran berbantuan *software powtoon* pada materi volume bangun ruang praktis digunakan dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan kesimpulan dari penelitian ini adalah: Hasil uji validitas dari penelitin yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi pada Materi Volume Bangun Ruang Berbantuan *Software Powtoon* Kelas V Sekolah Dasar” pada aspek materi memperoleh hasil 89% dengan kategori sangat valid, kemudian pada aspek bahasa memperoleh hasil 93,75% dengan kategori sangat valid dan segi aspek media memperoleh hasil 97% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil akhir dari uji validitas pengembangan media pembelajaran berbantuan *software powtoon* dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sudah valid dan layak diuji cobakan di lapangan. Hasil uji praktikalitas media pembelajaran berbantuan *software powtoon* yang peneliti kembangkan sudah dinyatakan praktis oleh peserta didik dan juga guru di kelas V Sekolah Dasar baik disekolah uji coba maupun di sekolah penelitian. Persentase tingkat kepraktisan di sekolah uji coba yaitu 92,8% untuk respon peserta didik dan untuk respon guru yaitu sebesar 95% sedangkan tingkat kepraktisan di sekolah penelitian adalah 93,5% untuk respon peserta didik dan 97,5% untuk respon guru. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sudah layak digunakan di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4 (1).
- Afandi. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI di Sekolah. *Eupeidia (Jurnal Studi Pendidikan dan Pedagogi Islam)*.5 (1) 225-8164.
- Agustien, R. (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.
- Agustina, I. (2019). Pentingnya berpikir kritis dalam pembelajaran matematika di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8, 1-9.
- Alyusfitri, R., dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 sengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning Pada Materi Bangun Ruang Kelas V SD. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4 (2) 1281-1296 .
- Amris, F, K., & Desyandri. (2021). Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Junal Basicedu*, 5(4), 2171-2180

- Anggita, Z. (2020). Penggunaan Powtoon sebagai Solusi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Konfiks: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, 7 (2).
- Anggraini, Y. (2021). Analisis Persiapan Guru dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5 (4), 2415-2322
- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5 (2), 353-361.
- Daulae, T, H. (2019). Langkah- Langkah Pengembangan Media Pembelajaran Menuju Kualitas Pembelajaran. *Forum Pedagogik*, 10 (1)
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaaiswara*, 1 (4).
- Fatia, I., & Ariani, Y., (2020) Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 503-511.
- Hydayat, A., Ariani, Y., Dasar, G. S., & Padang, U. N. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbasis Flip PDF Profesional Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Sederhana Kelas V SDN 24 Parupuk Tabing. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 15683-15688.
- Mashuri, D, K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *JPGSD*, 8 (5).
- Melina, N., & Masniladevi. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar FBB dan KPK di Kelas V SDN Gugus 5 Kecamatan Sutera. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2502-2507. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i3.736>
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan & Teknik* Yogyakarta: UNY Press
- Prasetya, W.A, Suwatra, I.I, & Mahadewi, L.P.P. (2021). Pengembangan Video Animasi pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5 (1)
- Purnami, N, P, M, D., dkk (2022). Pemanfaatan Powtoon sebagai media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi.
- Saputri, A., & Ariani, Y. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran Penyajian Data Diagram Batang Di Kelas IV SD. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 2698-2707.
- Sugini, C, M., & Masniladevi. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Perkalian dan Pembagian Pecahan di Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(1)
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Ummi, K. K., & Erita, Y. (n.d). *Pengembangan Modul Berbasis Digital Menggunakan Aplikasi Flip Pdf Profesional Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar*. 4 (1)

- Veronika, A., & Zainil, M. (2020) Pengembangan Bahan Ajar Berbasis PMRI menggunakan Konteks Olahraga Karate untuk Siswa SD. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, 8, 76-84
- Yulia, D., & Novia,E,. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa IIS Kelas X di SMA Negeri 17 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018. *Historia: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*. 2 (1).
- Zainil,M., Helisa, Y., Ahmad, S., Ningsih, Y., Ningsih H., & Yanti, W,T. (2019). The differences in geometry cognitive learning results using ICT AdobeFlash CS6 program. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321 (2).
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022090>