



Pengembangan Media Video Animasi Aplikasi *Powtoon* Menggunakan Model *Problem Based Learning (Pbl)* Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar

Indah Putri Rahmah Zul¹, Yeni Erita²

¹⁻² Pendidikan Guru Sekolah Dasar Falkutas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Email : Indahputrirahmahzul7@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh sedikitnya modifikasi media pembelajaran saat kegiatan belajar berlangsung. Hal ini membuat siswa sulit fokus saat memahami materi, kesusahan dalam memecahkan masalah, dan jenuh. Media gambar dan berpedoman pada buku sering digunakan guru serta terdapat beberapa kesukaran dalam mengembangkan media tersebut. Penelitian ini bertujuan agar media pembelajaran berupa video animasi aplikasi *Powtoon* pada pembelajaran IPAS kelas IV SD valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian ini yaitu Research and Development (R&D) dengan model ADDIE terdapat lima tahap yaitu: *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Validasi ahli berasal dari instrumen pengumpulan data, praktikalitas dari respon guru juga respon siswa, dan hasil efektivitas. Hasil penelitian yang dikembangkan memperlihatkan media pembelajaran video animasi aplikasi *Powtoon* valid, praktis, dan efektif diterapkan dalam kegiatan belajar dengan persentase validitas 92%, praktikalitas 93,76%, dan efektivitas 93,44%.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Powtoon*, IPAS

Abstract

This research was motivated by the lack of modification of learning media during learning activities. This makes it difficult for students to focus when understanding the material, difficulty in solving problems, and boredom. Image media and guided by books are often used by teachers and there are some difficulties in developing these media. This study aims to make learning media in the form of animated videos of the *Powtoon* application in grade IV elementary science learning valid, practical, and effective. This type of research is Research and Development (R & D) with the ADDIE model there are five stages, namely: *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Expert validation comes from data collection instruments, practicality of teacher responses as well as student responses, and effectiveness results. The results of the research developed show that the animated video learning media of the *Powtoon* application is valid, practical, and effectively applied in learning activities with a percentage of validity of 92%, practicality of 93.76%, and effectiveness of 93.44%.

Keywords : *Learning Media, Powtoon, IPAS*

PENDAHULUAN

Kurikulum yang ditetapkan pemerintah saat ini adalah kurikulum Merdeka. Kurikulum merdeka merupakan rancangan kegiatan belajar dimana peserta didik diberi peluang untuk belajar dan menampilkan bakat terpendam secara tenang, bebas tekanan, dan secara santai. Terdapat empat gagasan yang dipaparkan Kemendikbud perubahan nan mendukung adanya kegiatan belajar merdeka, program itu berkaitan dengan Ujian Berstandar Nasional (USBN), Ujian Nasional (UN), Modul Ajar, serta Peraturan Zonasi Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) (Rahayu, 2022).

Muatan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial dijadikan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi menjadi IPAS pada jenjang Sekolah Dasar di Kurikulum Merdeka. Penggabungan tersebut terjadi karena peserta didik seringkali memperhatikan hal-hal sebagai keseluruhan, peserta didik masih dalam tahap berpikir sederhana, dan untuk memicu berpikir peserta didik secara keseluruhan alam dan sosial. Penggabungan kedua mata pelajaran itu bertujuan bisa memacu peserta didik agar dikelolanya lingkungan alam dan sosial secara kesatuan (Marwa, Herlina Baina, 2023).

Seperti masa sekarang, teknologi tampaknya memiliki pengaruh yang besar dalam kegiatan sehari-hari dimana teknologi berfungsi untuk mendukung macam-macam bidang pendidikan dan pekerjaan. Guru bisa memanfaatkan teknologi untuk membantu lancarnya kegiatan belajar mengajar dan penghubung dalam memberikan materi kepada peserta didik dengan memperdayakan macam-macam *software* seperti *WhatsApp Group*, *Zoom*, *Google Classroom*. Teknologi informasi merupakan semacam saran yang bisa berbentuk perangkat keras atau perangkat lunak yang menunjang baiknya mutu informasi dalam masyarakat. Pengaruh kemajuan teknologi telah mencakup macam-macam sisi kehidupan. Salah satu yang terkena dampak ialah bidang pendidikan (Andri, 2018).

Pendidik dapat memanfaatkan teknologi dalam banyak hal yang berkaitan dengan pembelajaran, salah satunya adalah untuk membuat media. Segala sesuatu yang menunjang pelaksanaan pembelajaran, baik dalam bentuk *Software* maupun *hardware* disebut sebagai media pembelajaran. Baik buruknya kualitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh ketersediaan media kegiatan belajar. Ini disebabkan oleh peran media pembelajaran adalah untuk memperjelas penyampaian materi itu sendiri (Mukhtar & Yeni, 2022).

Media pembelajaran yang dibuat dengan pemanfaatan teknologi dapat berupa interaktif, visual, maupun audio visual. dengan adanya media pembelajaran tersebut, diharapkan terjadi interaksi dengan peserta didik, sehingga memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran (Putri & Yeni, 2022). Penggunaan teknologi dalam merancang media Pembelajaran memungkinkan terwujudnya media pembelajaran yang menarik. Sebagai contoh, tampilan video atau *Power Point* yang warna-warni tentunya lebih menarik minat daripada gambar di karton. Dengan demikian, media pembelajaran memotivasi dan menjadikan peserta didik minat dalam kegiatan belajar. Hal tersebut diharapkan menciptakan atmosfer pembelajaran yang menggembirakan untuk kedua belah belah pihak yaitu guru dan murid (Zahwa & Imam, 2022).

Media kegiatan belajar merupakan jenis alat fisik yang dibuat secara terencana dalam mengutarakan keterangan dan membangun korelasi. Alat fisik ini meliputi benda asli, benda bergambar, multimedia, dan

sebagainya. Peralatan tersebut harus dirancang dan di luaskan menjadi kebutuhan sehari-hari peserta didik sesuai target capaian kegiatan belajar. Keterangan dalam alat penghubung harus bisa menciptakan pengetahuan efektif (Yaumi, 2021).

Fungsi utama media yakni demi menyangkong kesuksesan peserta didik di bidang akademik. Di antara aplikasi yang bisa membantu penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar ialah *Powtoon*. *Powtoon* merupakan perangkat lunak *software* inovatif serta cukup mudah untuk dioperasikan dalam menghasilkan video animasi yang menarik untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Video tersebut bisa dimanfaatkan untuk digunakan oleh diri sendiri serta publik. Pemanfaatan *Powtoon* yang umum digunakan yaitu pada bidang pendidikan. Manfaat *Powtoon* di Sekolah membantu pendidik agar lebih mudah menjelaskan materi kepada peserta didik. Video animasi yang dibuat menggunakan *Powtoon* dapat diakses secara *online* atau diunduh dalam bentuk file video (MP4) (Ariyanto & Sukidin, 2018).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah peneliti laksanakan di kelas IV SD Negeri 05 Air Tawar Barat pada 05-06 Oktober 2022 peneliti menemukan beberapa masalah baik dari sisi peserta didik maupun pendidik. Dari sisi peserta didik ditemukan problematika antara lain: (1) peserta didik sulit fokus pada saat pembelajaran berlangsung dan cepat bosan, (2) peserta didik tidak begitu mampu melakukan kerja sama dan berbaur dalam kelompok, (3) peserta didik tidak terbiasa dalam memecahkan masalah pada materi pembelajaran.

Masalah dari sisi pendidik yaitu: (1) pendidik memanfaatkan alat bantu dalam kegiatan pembelajaran di mana alat tersebut tergolong dalam jenis media pembelajaran yang sifatnya visual misalnya gambar dari penayangan proyektor tidak bergerak, serta merujuk kepada buku sebagai sumber nomor satu. Media pembelajaran dalam wujud gambar itu pun dapat dikatakan kurang menarik minat peserta didik untuk memperhatikan pembelajaran, kemudian tampilannya tetap, serba sama, dan kondisi-kondisi tersebut mengakibatkan media pembelajaran yang ada kurang berhasil dalam melaksanakan fungsinya agar membantu peserta didik memahami materi pelajaran sesuai tuntutan kompetensi, (2) pendidik masih terkendala dalam menggunakan media pembelajaran, (3) pendidik belum menuntut peserta didik dalam memecahkan masalah.

Kalau saja problematika tidak buru-buru ditangani maka pengaruh buruknya akan dirasakan oleh peserta didik. Di antara solusi yang dapat diambil, peneliti mengembangkan video animasi aplikasi *Powtoon*. Video animasi aplikasi *Powtoon* bertujuan untuk melatih kefokuskan peserta didik dalam kegiatan belajar. Dengan menggunakan *Powtoon*, peneliti menyelipkan pertanyaan-pertanyaan di awal materi dengan tampilan yang menarik, sehingga lebih memancing rasa penasaran dan kesukaan peserta didik agar mengikuti runtutan materi yang disajikan sehingga akhir. Melalui *Powtoon* juga, disampaikan instruksi-instruksi sederhana yang mengarahkan peserta didik untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan sekitarnya. Peserta didik juga diharapkan dapat memecahkan masalah materi pembelajaran serta peserta didik dapat bekerja sama di dalam kelompok. Video animasi pembelajaran yang dikembangkan ditampilkan dalam bentuk gambar bergerak serta disajikan secara meriah, dengan warna-warni yang cenderung disukai peserta didik Sekolah Dasar.

Keunggulan media *Powtoon* dalam kegiatan belajar ialah adanya kebebasan peserta didik dalam memilih topik belajarnya, memberikan keluasan menangani sistematis kegiatan belajar, dapat digunakan secara mandiri, durasi video tidak terlalu lama agar tidak menurunkan motivasi anak dalam belajar, materi disajikan secara interaktif dengan bahasa yang mudah dimengerti, dan penyusunan multimedia interaktif sangat menarik (Nina, 2019).

Model pembelajaran yang peneliti pilih untuk menerapkan media pembelajaran yang dikembangkan melalui aplikasi *Powtoon* ini adalah PBL. PBL ialah suatu model yang berorientasi masalah dimana peserta didik diorientasi terlebih dahulu terhadap permasalahan yang dekat dengan kesehariannya, kemudian diorganisasikan untuk mencari solusi melalui kerja kelompok (Rahmi & Yeni, 2022). Di dalam kerja kelompok itulah peserta didik mengembangkan sikap sosial yang dibutuhkan terkait cara-cara berinteraksi secara baik dengan teman sebaya. Bagaimana mereka percaya diri untuk menyampaikan pendapat, berlatih menghargai pendapat orang lain, berkontribusi dalam diskusi dan pembagian tugas, serta berlapang dada menerima perbedaan pendapat. Sementara itu, pengetahuan peserta didik juga dilatih melalui kejelian mereka mengumpulkan informasi dan menganalisis dari sumber- sumber yang ada, dalam rangka menemukan solusi terbaik sebagai penyelesaian masalah.

Model *Problem Based Learning* (PBL) melibatkan suatu persoalan nyata dengan tujuan agar peserta didik refleksi memperoleh kepandaian dan menunjuk persepsi yang ditekuninya. Penerapan model yang cocok tentu bisa melajukan pendidik agar mencapai target kegiatan belajar yang efektif. Peserta didik juga dapat merasakan manfaat pembelajarannya serta menjadikan peserta didik menjadi mandiri (Ummamy & Elfia, 2022).

Model *Problem Based Learning* (PBL) memiliki 5 langkah sebagai berikut (1) orientasi masalah, pada langkah inilah peserta didik diperkenalkan terhadap masalah. Cara melakukan orientasi sangat beragam, salah satunya dengan menampilkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi. (2) tahap kedua, organisasi peserta didik. Pada tahap ini, tugas guru ialah mengorganisasi para peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil, yang tujuannya adalah agar memfasilitasi mereka untuk berdiskusi dengan sesamanya dalam rangka mencari penyelesaian masalah. Kelompok ini hendaknya berjumlah ganjil dengan anggota yang heterogen (kemampuan akademiknya bertingkat-tingkat). (3) tahap ketiga, membimbing penyelidikan individu ataupun kelompok. Peserta didik menggali keterangan yang benar, serta melaksanakan percobaan memecahkan problematika. (4) tahap keempat, mengembangkan dan menyajikan hasil. Disini peserta didik berusaha untuk menyimpulkan solusi terbaik dari masalah. Dalam prakteknya, dapat berupa mengerjakan LKPD kelompok hingga mempresentasikan nya secara bergantian. (5) tahap kelima, menganalisis serta melakukan evaluasi terhadap solusi yang diperoleh berdasarkan hasil diskusi. Guru melakukan evaluasi dan refleksi atas hasil pengerjaan yang telah diselesaikan.

Bedasarkan uraian tersebut, peneliti menjadi terdorong untuk melaksanakan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Aplikasi *Powtoon* Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar”.

METODE

Penelitian yang digunakan adalah berjenis pengembangan (*Research and Development*). Metode dalam penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan untuk hasil rangka baru. Untuk meningkatkan produk tersebut diuji kevalidan, kepraktisan, dan keefektivan produk (Yuliani & Nurmauli, 2021).

Penelitian tersebut memakai model ADDIE berupa 5 tahap yang terdiri *analysis* (analisis), *design* (rancangan), *development* (pengembangan), *implemmentation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). model tersebut diterapkan karena selaras dengan penelitian pengembangan. Tahapan model ADDIE yang berturut-turut selaras dengan jenis penelitian ini. Peserta didik kelas IV SDN 05 Air Tawar Barat adalah subjek uji coba produk peneliti.

Ada tiga jenis data yang diperoleh. Data pertama, dari validasi video pembelajaran aplikasi *Powtoon* pembelajaran IPAS oleh validator yang ahli dibidangnya. Data kedua, dari hasil uji coba praktikalitas dalam kegiatan proses belajar di kelas. Data ketiga, dari hasil uji keefektivan yang didapat dari asesmen ketika pembelajaran di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Uji Validitas

1. Hasil Uji Validitas Media

Pengambilan data uji validitas media dilaksanakan pada hari Kamis 15 Desember 2022 untuk validasi pertama dan hari Senin tanggal 1 Desember 2022 untuk validasi kedua. Hasil perhitungan yang pertama diperoleh presentase 82,5% dengan kategori valid. Setelah media direvisi berdasarkan saran validator, selanjutnya dilakukan validasi kedua. Hasil yang diperoleh sebesar 90% sangat valid. Jadi, pengembangan produk media ini sudah cocok digunakan di lapangan.

2. Hasil Uji Validitas Materi

Pengambilan data ini dilaksanakan pada 16 Desember 2022 sebagai validasi pertama dan tanggal 23 Desember 2022 sebagai validasi kedua. Validasi pertama diperoleh penilaian umum yang diberikan oleh validator yaitu revisi sesuai saran dan arahan validator. Setelah direvisi berdasarkan saran validator selanjutnya dilakukan validasi kedua memperoleh presentase 94,4% kategori sangat valid. Jadi, pengembangan produk media ini sudah layak digunakan di lapangan.

3. Hasil Uji Validitas Kebahasaan

Pengambilan data uji validitas kebahasaan dilaksanakan pada 28 Desember 2022 sebagai validasi pertama dan 18 Januari 2023 sebagai validasi kedua. Hasil perhitungan validasi media pertama diperoleh 69% kategori cukup valid. Setelah media direvisi berdasarkan saran tersebut, selanjutnya dilaksanakan validasi kedua diperoleh hasil sebesar 91% sangat valid. Jadi, pengembangan produk media sudah cocok diterapkan dilapangan.

B. Hasil uji Praktikalitas Media

1. Hasil Angket Respon Guru terhadap Praktikalitas Media

Pengambilan respon guru terhadap praktikalitas media ini dikerjakan oleh wali kelas IV pada 31 Januari 2023 setelah mengamati peserta didik ketika menggunakan media tersebut. Berdasarkan hasil perhitungan praktikalitas respon guru diperoleh 93% kategori sangat praktis dalam presentase 86%-100%. Dengan demikian, media pembelajaran tersebut dinyatakan sangat praktis untuk diterapkan.

2. Hasil Angket Respon Peserta Didik Terhadap Praktikalitas Media

Pengambilan angket respon peserta didik pada praktikalitas media ini dilakukan oleh peserta didik kelas IV SDN 05 Air Tawar Barat sebanyak 32 orang terdiri dari 16 orang laki-laki dan 16 orang perempuan. Peserta didik diberikan angket yang akan diisi untuk melihat respon setelah menggunakan media pembelajaran berupa video animasi aplikasi Powtoon. Hasil uji praktikalitas diperoleh presentase 94,53% sangat praktis. Jadi, media ini dinyatakan sangat praktis untuk digunakan.

C. Hasil efektivitas Media

Uji efektivitas dilakukan melalui tes evaluasi yang dikerjakan peserta didik. Hasil tersebut dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengukur kualitas ketuntasan belajar peserta didik. Dikatakan tuntas bilamana mencapai nilai maksimal 75 sesuai KBM yang ditentukan sekolah. Apabila ketuntasan lebih besar atau sama dengan kriteria KBM maka peserta didik dinyatakan tuntas. Peserta didik mengisi tes evaluasi yang peneliti berikan.

Pertemuan pertama diperoleh presentase hasil belajar sebesar 76,56%. Pada pertemuan kedua sebesar 93,44%. Berdasarkan paparan data tersebut mendapatkan $\geq 75\%$. Jadi, media pembelajaran tersebut efektif diterapkan dalam kegiatan belajar.

PEMBAHASAN

Pengembangan media video animasi aplikasi *Powtoon* pembelajaran IPAS BAB 6 Topik B dan C tentang ragam bentang alam dengan profesi masyarakat sekitarnya sudah sangat baik. Penelitian ini memakai model ADDIE berupa 5 tahap yaitu *analysis* (analisis), *design* (rancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Kelima tahapan ini dalam kegiatannya dilaksanakan secara terstruktur dari awal sampai akhir.

Menurut Sugiyono (2019) penelitian pengembangan merupakan suatu proses untuk meningkatkan produk serta menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektivan produk tersebut. Berikut ini hasil uji validitas, hasil uji praktikalitas, serta hasil uji keefektivitas media pembelajaran video animasi aplikasi *Powtoon*.

1. Hasil Uji Validitas

Hasil tes validitas ahli media memperoleh hasil 90% sangat valid. Hasil tes validitas materi memperoleh hasil 94,4% kategori sangat valid. Hasil uji validitas kebahasaan mendapatkan persentase 91% sangat valid.

Rata-rata diperoleh sebesar 92% sangat valid. Jadi, media video animasi *Powtoon* yang telah dikembangkan tersebut layak untuk diujicobakan dalam pembelajaran.

2. Hasil Uji Praktikalitas

Penilaian uji praktikalitas dari respon peserta didik dan respon guru memperoleh hasil nan baik. Hasil dari respon peserta didik mendapatkan presentase 94,53% sangat praktis. Hasil uji praktikalitas dari guru memperoleh 93% sangat praktis. Jadi, media video animasi aplikasi *Powtoon* ini sudah praktis untuk diterapkan dalam kegiatan belajar.

3. Hasil Uji Efektivitas

Hasil uji efektivitas pertemuan pertama 76,56%. Pertemuan kedua hasil belajar yang meningkat sebesar 93,44%. Berdasarkan data tersebut persentase sudah mencapai $\geq 75\%$. Jadi, media tersebut efektif digunakan di lapangan.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan video animasi aplikasi *Powtoon* yang telah dikembangkan memakai model pengembangan ADDIE mendapatkan hasil rata-rata dari tiga validator 92% sangat valid.

Penelitian pengembangan video animasi aplikasi *Powtoon* dinyatakan sangat praktis. Media yang digunakan memperoleh hasil respon guru sebesar 93% sangat praktis dan hasil respon peserta didik sebesar 94,53% kategori sangat praktis.

Penelitian pengembangan video animasi aplikasi *Powtoon* memperoleh hasil uji efektivitas pada pertemuan pertama presentase hasil belajar 76,56%. Kemudian pada pertemuan kedua diperoleh presentase hasil belajar yang meningkat sebesar 93,44%. Jadi, media video animasi yang peneliti kembangkan tersebut efektif digunakan dalam proses kegiatan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanto, R., Sri, K., & Sukidin. (2018). Penggunaan Media *Powtoon* untuk meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-pelaku Ekonomi dalam Sistem Perekonomian Indonesia. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 12 (1). 122- 127.
- Andri, R. M. A. (2018). Peran Dan Fungsi Teknologi dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Sains*. Vol. 3. NO. 1.
- Marwa, N. W. S., Herlina, U., & Baina, Q. (2023). Presepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan ke-SD-an*. 18 (2). 54-56.
- Mukhtar, B., F., & Yeni, E. (2022). Pengembangan Media Video Berbasis *Kinemaster* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Journal Of Basic Education Studies*. 5 (1), 477-485.
- Nina, F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual *Powtoon* Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*. Vol. 6, No.1.
- Zahwa, F., A., & Imam, S. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*. 19 (1). 61-78.

- Putri, A., & Yeni, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Wondersgare Flimora di Kelas IV SD. *Journal Of Basic Education Studies*. 5 (2), 831-841.
- Rahayu, dkk. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*. Vol 6 (4).
- Rahmi, R., & Yeni, E. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*. 8 (2). 2929-2943.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Ummamy, R., & Elfia S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning di Kelas V SDN 34 Pasar Baru Kabupaten Pesisir Selatan. *Journal Of Basic Education Studies*. 5 (2). 536-546.
- Yaumi, M. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Yuliani, W., & Nurmauli, B. (2021). Metode Penelitian Pengembangan (RND) dalam Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Quanta*. 5 (3). 111-118.