

E-ISSN: 2656-7814 DOI: 10.33654/pgsd	ELEMENTA: JURNAL PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN Website jurnal: http://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/pgsd	Vol. 4, No. 3, Februari 2023 Halaman: 23- 33
---	--	---

PENGEMBANGAN VIDEO BERBASIS ANIMASI POWTOON UNTUK MATERI KOMPONEN EKOSISTEM IPA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Jumaidil Khair¹, Lagiono², Yudha Adrian³, M. Saufi⁴, Abidinsyah
Program Studi PGSD, STKIP PGRI Banjarmasin
jumaidilkhair13@gmail.com¹,
lagiono@stkipbjm.ac.id², yudhaadrian@stkipbjm.ac.id³,
muhammadsaufi@stkipbjm.ac.id⁴, abidinsyah@stkipbjm.ac.id⁴

Abstrak: Sebagian besar guru belum bisa memanfaatkan fasilitas pendukung pembelajaran yang sudah tersedia di setiap kelas berupa *Proyektor*, selain itu juga dari dalam pembelajaran yang membahas tentang komponen ekosistem, pada saat menyampaikan materi guru hanya menggunakan media cetak berupa buku. Kelebihan dari media pembelajaran ini adalah video dapat di putar berulang ulang kali, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Tujuan pengembangan media pembelajaran ini adalah bagaimana kelayakan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis *Powtoon*. Bagaimana Kepraktisan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis *Powtoon*, bagaimana kemenarikan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis *Powtoon*.

Model yang digunakan adalah ADDIE 1. *Analysis* (analisis), 2. *Design* (perancangan), 3. *Development* (pengembangan), 4. *Implementation* (menerapkan), 5. *Evaluation* (umpan balik). Subjek dalam penelitian adalah validator ahli dan pengguna, penelitian dilakukan *luring*. Jenis data yang diperoleh dalam pengembangan dan penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil perhitungan lembar validasi dan angket dan data kualitatif diperoleh dari komentar dan saran dari subjek penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran IPA lebih tepatnya pada materi Komponen Ekosistem adalah kevalidan ahli materi sebesar 80% (valid), ahli media sebesar 80% (valid), dan penilaian guru sebesar 92% (sangat praktis). Siswa sebesar 82% (sangat menarik).

Kata Kunci: *Pengembangan Video, Powtoon, Video Pembelajaran*

DEVELOPMENT OF VIDEO BASED ON POWTOON ANIMATIONS OF SCIENCE ECOSYSTEM COMPONENTS IPA FOR ELEMENTARY SCHOOL

Abstract: *Most of the teachers have not been able to take advantage of the learning support facilities that are already available in each class in the form of projectors, besides that, from within learning which discusses the components of the ecosystem, when delivering material the teacher only uses printed media in the form of books. The advantage of this learning media is that videos can be played repeatedly, the learning process becomes clearer and more interesting. The purpose of developing this learning media is how the feasibility of learning media using Powtoon-based animated videos is.*

How is the practicality of learning media using Powtoon-based animated videos, how is the attractiveness of learning media using Powtoon-based animated videos.

The model used is ADDIE (1990) 1. Analysis (analysis), 2. Design (design), 3. Development (development), 4. Implementation (apply), 5. Evaluation (feedback). The subjects in the study were expert validators and users. The research was conducted offline. The types of data obtained in this research and development are quantitative data and qualitative data. Quantitative data was obtained from the results of the calculation of the validation sheet and questionnaire and qualitative data was obtained from comments and suggestions from the research subjects.

The results showed that in the development of learning video media in science subjects, more precisely on the Ecosystem Component material, the validity of the material expert was 80% (valid), the media expert was 80% (valid), and the teacher's assessment was 92% (very practical). 82% students (very interesting).

Keywords: *Video Development, Powtoon, Learning Videos*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa supaya peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif supaya memiliki pengendalian diri, kecerdasan, keterampilan dalam bermasyarakat, kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian serta akhlak mulia. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dan tenaga pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran yang baik dan bervariasi cenderung menghasilkan lulusan dengan hasil baik dan pola berpikir yang bervariasi pula. Sebaliknya, apabila pembelajaran dilakukan secara monoton dan tidak bervariasi maka lulusan yang terbentuk pun tidak jauh berbeda dari proses yang terjadi (UU SISDIKNAS No. 20 tahun 2003). Belajar merupakan aktivitas mental untuk memperoleh perubahan tingkah laku positif melalui latihan atau pengalaman dan menyangkut aspek kepribadian (Setiawan, 2017: 1). Dalam kutipan yang sama menurut Setiawan (Dalam Suyono & hariyanto 2014:183) “ Bahwa Pembelajaran identik dengan pengajaran, suatu kegiatan dimana guru mengajar atau membimbing anak-anak menuju proses kedewasaan diri.” Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dipandang secara nasional sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Dengan demikian, proses pembelajaran merupakan suatu sistem, yaitu satu kesatuan komponen yang satu sama lain saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

Ada lima jenis interaksi yang dapat berlangsung dengan proses belajar dan pembelajaran yaitu: 1) interaksi antara pendidik dan peserta didik, 2) interaksi antara sesama peserta didik atau antar sejawat, 3) interaksi peserta didik dengan narasumber, 4) interaksi peserta didik bersama pendidik dengan sumber belajar yang sengaja dikembangkan, dan 5) interaksi peserta didik bersama pendidik dengan lingkungan sosial dan alam Miarso dalam (Rusman, 2017) Upaya menunjang proses belajar dan pembelajaran, pemerintah menerapkan kurikulum (K-13) di semua jenjang pendidikan

dari Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah atas. Dalam konteks kurikulum, pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) menggunakan pembelajaran Tematik yang mengintegrasikan beberapa multidisiplin ilmu dalam suatu tema. Dalam pembelajaran tematik ada 3 aspek penting yang menjadi fokus utama yang dicapai pada setiap pembelajarannya. Aspek tersebut meliputi aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif (sikap), aspek psikomotorik (keterampilan). Keberadaan pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa dan membuat pembelajaran menjadi menarik, kreatif dan inovatif.

Powtoon adalah perangkat lunak animasi berbasis *web* yang memungkinkan pengguna membuat presentasi beranimasi dengan memanipulasi objek yang telah dibuat sebelumnya, gambar yang diimpor, musik yang disediakan, dan sulih suara yang dibuat oleh pengguna. Penerapannya juga luas, tidak hanya pendidikan tapi juga bidang bisnis atau pekerjaan lain sebagaimana halnya *Powerpoint*. *Powtoon* menggunakan mesin *Apache Flex* untuk menghasilkan *file XML* yang dapat diputar di penampil *online Powtoon*, diekspor ke *Youtube* atau diunduh sebagai *file MP4* (Dewi, dkk, 2021: 13).

Peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan mengaitkan pembelajaran komponen ekosistem dengan sebuah media berbasis animasi *powtoon* bertujuan untuk memperkenalkan komponen-komponen ekosistem melalui media berbentuk video animasi berbasis *powtoon*. Pada pengertian lain (Amka, 2018: 32) bahwa Media Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut. Karena secara tidak langsung belajar IPA dengan media pembelajaran akan menimbulkan keingintahuan peserta didik untuk belajar IPA dan juga memunculkan ide baru dalam memecahkan masalah. Menurut Arsyad (2011: 23) Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’.

Proses belajar mengajar akan efektif dan efisien bila didukung dengan tersedianya media yang menunjang. Penyediaan media serta metodologi pendidikan yang dinamis, kondusif serta dialogis sangat diperlukan bagi pengembangan potensi peserta didik, secara optimal. Hal ini disebabkan karena potensi peserta didik akan lebih terangsang bila dibantu dengan sejumlah media atau sarana dan prasarana yang mendukung proses interaksi yang sedang dilaksanakan (Arsyad, 2011:25).

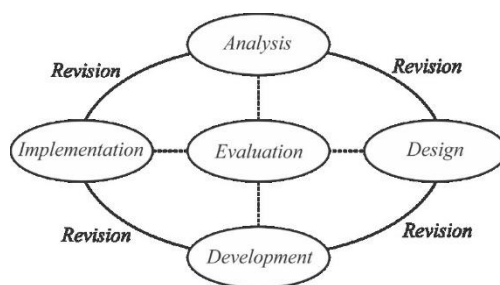
Guru harus mampu mengimbangi revolusi digital. Di mana anak-anak merupakan generasi digital di abad sekarang ini. Anak-anak mulai bertransmigrasi menjadi penduduk dunia maya, sedangkan orang dewasa sebagai imigran. Guru harus mampu menciptakan inovasi pembelajaran dengan menggunakan sumber yang tak terbatas. Dahlia, Adrian, & Saufi (2019: 27-28).

Berdasarkan hasil wawancara dikelas V SDN Tanete sebagian besar guru belum bisa memanfaatkan fasilitas pendukung pembelajaran yang sudah tersedia di setiap kelas berupa Proyektor, selain itu juga dari dalam pembelajaran yang membahas tentang komponen ekosistem, pada saat menyampaikan materi guru hanya menggunakan media cetak berupa buku. Maka dibutuhkan media video yang menarik untuk mempermudah guru dan siswa dalam memahami materi. Maka dari itu penelitian ini mengangkat judul Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi *Powtoon* Untuk Materi Ekosistem IPA Siswa Kelas V SDN Tanete. Diharapkan dapat menstimulus pemahaman

siswa terhadap materi Komponen Ekosistem.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini Research and Development (RND) dalam pendidikan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Model yang digunakan dalam mengembangkan media ini adalah Model Pengembangan ADDIE (1990), model penelitian ini dipilih karena langkah-langkah yang digunakan dalam pengembangan sudah spesifik dan cocok digunakan dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran, pengembangan ADDIE (1990) memiliki 5 langkah dalam penelitian dan pengembangannya. Langkah-langkah tersebut yaitu: 1) *Analysis* (analisis) yaitu terdiri dari analisis kebutuhan (*needs assesment*), identifikasi masalah (*identify*), dan analisis tugas (*task analysis*), 2) *Design* (perancangan), 3) *Development* (pengembangan), 4) *Implementation* (menerapkan), 5) *Evaluation* (umpan balik). Secara garis besar Model pengembangan ADDIE (1990) dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. Langkah-langkah pengembangan *ADDIE*
Sumber: Sugiyono, 2015

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri Tanete. Instrumen pengumpulan data dengan menggunakan lembar validasi ahli materi, validasi ahli media. Serta menggunakan lembar observasi, lembar wawancara dan lembar angket. Setelah diperoleh data maka dilakukan analisis yaitu uji validasi media menggunakan lembar menggunakan rumus diadaptasi (Damayanti, dkk, 2018).

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

X	= Nilai rata-rata validator atau pengguna
$\sum x$	= Jumlah skor pada setiap validator atau pengguna
N	= Jumlah validator atau pengguna

Peneliti menggunakan rumus persentase keidealan produk untuk mendapatkan data kualitatif dalam penelitian. Data tersebut digunakan untuk mengetahui Kevalidan produk yang dikembangkan. Berikut rumus dari persentase keidealan produk di adaptasi dari (Damayanti, dkk, 2018).

$$\text{Persentase Keidealan } (Xi) = x \text{ s.max } x 100\%$$

X_i	= Persentase Keidealan
X	= Nilai skor validator atau pengguna
$s.\text{max}$	= Skor maksimal pada angket

Selanjutnya dilakukan penafsiran kualitas produk melalui katagori kevalidan produk pada tabel 1 :

Tabel 1 Katagori Kevalidan Produk

Kreteria Pencapaian	Tingkat Kevalidan	Keterangan
81-100 %	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa perbaikan
61-80 %	Valid	Dapat Digunakan namun perbaikan kecil
41-60 %	Cukup Valid	Disarankan tidak digunakan
21-40 %	Tidak Valid	Tidak Bisa Digunakan
00-20 %	Sangat Tidak Valid	Terlarang Digunakan

Peneliti menggunakan rumus persentase keidealan produk untuk mendapatkan data kualitatif dalam penelitian. Data tersebut digunakan untuk mengetahui Kepraktisan produk yang dikembangkan. Berikut rumus dari persentase keidealan produk di adaptasi dari (Damayanti, dkk, 2018).

$$\text{Persentase Keidealan } (Xi) = x \text{ s.max } x 100\%$$

X_i	= Persentase Keidealan
X	= Nilai skor validator atau pengguna
$s.\text{max}$	= Skor maksimal pada angket

Selanjutnya dilakukan penafsiran kualitas produk melalui katagori kepraktisan produk pada tabel 2 :

Tabel 2 Katagori Kepraktisan Produk

Kreteria Pencapaian	Tingkat Kevalidan	Keterangan
81-100 %	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa perbaikan
61-80 %	Valid	Dapat Digunakan namun perbaikan kecil
41-60 %	Cukup Valid	Disarankan tidak digunakan
21-40 %	Tidak Valid	Tidak Bisa Digunakan
00-20 %	Sangat Tidak Valid	Terlarang Digunakan

Peneliti menggunakan rumus persentase keidealan produk untuk mendapatkan data kualitatif dalam penelitian. Data tersebut digunakan untuk mengetahui Kemernarikan produk yang dikembangkan. Berikut rumus dari persentase keidealan produk di adaptasi dari (Damayanti, dkk, 2018).

$$\text{Persentase Keidealan } (Xi) = x \text{ s.max } x 100\%$$

X_i	= Persentase Keidealan
X	= Nilai skor validator atau pengguna
$s.\text{max}$	= Skor maksimal pada angket

Selanjutnya dilakukan penafsiran kualitas produk melalui katagori kemenarikan produk pada tabel 3 :

Tabel 3 Katagori Kepraktisan Produk

Kreteria Pencapaian	Tingkat Kevalidan	Keterangan
81-100 %	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa perbaikan
61-80 %	Valid	Dapat Digunakan namun perbaikan kecil
41-60 %	Cukup Valid	Disarankan tidak digunakan
21-40 %	Tidak Valid	Tidak Bisa Digunakan
00-20 %	Sangat Tidak Valid	Terlarang Digunakan

Indikator keberhasilan penelitian ditentukan jika produk memperoleh hasil 61%-100% dengan. Apabila produk sudah memenuhi kategori tersebut, maka produk yang dikembangkan sudah dapat dikategorikan layak digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Mengacu pada model pengembangan ADDIE (1990) yaitu dengan 5 langkah dalam penelitian dan pengembangannya yang dilakukan selama proses penelitian yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

Tahap Analysis (Analisis)

Pada tahap kegiatan ini peneliti melakukan studi pendahuluan untuk melakukan analisis kebutuhan untuk mengembangkan sebuah produk. Dengan melakukan studi pendahuluan peneliti dapat menemukandan menetapkan sebuah produk yang dikembangkan, agar bisa sesuai dengan kondisi di lapangan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri Tanete, guru mengungkapkan siswa mengalami kesulitan pada saat memahami materi tentang Komponen Ekosistem. Berdasarkan hasil observasi dilapangan, penyebab dari permasalahan adalah di karenakan kurang nya penggunaan media pembelajaran di SD Negeri Tanete. Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, peneliti menetapkan identifikasi masalah sebagai berikut: kurangnya pemakaian media pembelajaran oleh guru, kurangnya sumber dan media belajar yang digunakan oleh guru, media pembelajaran yang menggunakan video masih sangat jarang digunakan oleh guru SD Negeri Tanete dalam pembelajaran. Pada tahap analisis tugas, peneliti melakukan analisis terhadap kurikulum yang ada pada pembelajaran sebelum mengembangkan produk. Pada tahap ini peneliti melakukan analisa terhadap pada pembelajaran IPA, materi Ekosistem pada kompetensi inti (KI), dan kompetensi dasar (KD). Pembelajaran 1 yang dipilih dalam pembelajaran IPA materi komponen ekosistem.

Tahap Design (Perancangan)

Pada tahap kegiatan ini melakukan sebuah rancangan dalam membuat sebuah video pembelajaran animasi berbasis *powtoon* yang dapat dioperasikan pada sebuah *smartphone* dan laptop. Media yang digunakan adalah sebuah video pembelajaran animasi berbasis *powtoon*, dapat dioperasikan di *smartphone* dan laptop dalam bentuk video. Video pembelajaran animasi berbasis *powtoon* merupakan sebuah media yang dikembangkan untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Video pembelajaran animasi berbasis *powtoon* adalah sebuah video yang dikemas dalam bentuk video pembelajaran yang menyajikan materi yang cukup lengkap di dalamnya dan berbagai contoh-contoh materi yang membuat siswa akan lebih banyak pengetahuan tentang

komponen-komponen ekosistem. Di dalam video pembelajaran animasi berbasis *powtoon* dilengkapi animasi, tampilan warna, *background*, serta tampilan tulisan yang menarik agar siswa dapat membaca materi dengan jelas. Sehingga anak tertarik dan tidak bosan dalam memperhatikan video tersebut.

Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap kegiatan ini peneliti melakukan validasi terhadap pengembangan produk dalam penelitian. Dalam tahap ini ada 2 validator yakni ahli materi, ahli media. Hasil validasi terhadap media pembelajaran IPA video animasi berbasis *powtoon* dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini.

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli

Validator	Nama Validator	Skor	Keterangan
Ahli Materi	Drs. Lagiono, M.P	80%	(Valid)
Ahli Media	M. Saufi, M.Pd	80%	(Valid)

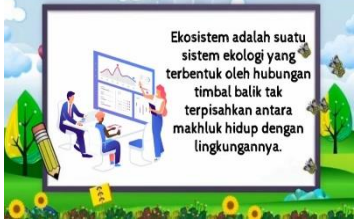
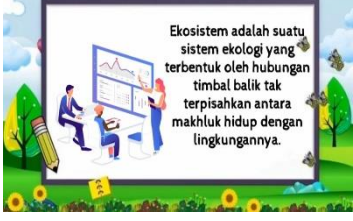
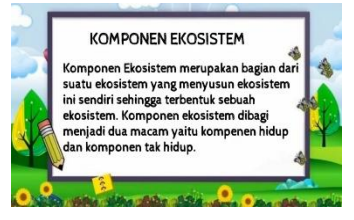
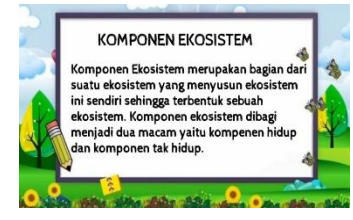


Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai yang diperoleh dari validator ahli materi untuk validasi materi yaitu 80% dan validator ahli media yaitu 80% termasuk dalam katagori Valid. Sehingga video pembelajaran IPA animasi berbasis *powtoon* layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap Implementation (Penerapan)

Sebelum dilakukan implementasi dilakukan terlebih dahulu revisi produk yang disarankan oleh validator. Berikut Tabel 5 hasil revisi produk yang disarankan oleh validator.

Tabel 5 Revisi Produk

Bagian Media	Bentuk Media Video Prmbrlajaran		Saran
	Sebelum	Sesudah	
Cover Opening			Tidak Ada Revisi
Kompetensi Dasar (KD)			Tidak Ada Revisi

Materi			Tidak Ada Revisi
Penyampaian Materi Tentang Komponen Ekosistem			Tidak Ada Revisi
Penutup			Tidak Ada Revisi

Setelah diperbaiki, maka dilanjutkan ke tahap uji coba produk yang dilaksanakan di SD Negeri Tanete pada siswa kelas V. Siswa yang dijadikan subjek uji coba produk sebanyak 6 orang.

Tahap Evaluation (umpan balik)

Evaluasi untuk mengetahui apakah produk yang dihasilkan media video pembelajaran animasi berbasis *powtoon* pada mata pelajaran IPA di SD Negeri Tanete, Pokok bahasan komponen ekosistem. Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap produk yang dikembangkan. Saran dan komentar dijadikan acuan untuk merevisi produk, agar produk tersebut memiliki kualitas dan dapat digunakan oleh pengguna. Selain itu tanggapan guru (kepraktisan) dan siswa (kemenarikan) terhadap produk media pembelajaran IPA berbasis video pembelajaran animasi berbasis *powtoon* memperoleh nilai 92% dengan kategori sangat praktis dari hasil kepraktisan (Guru) dan nilai dari hasil kemenarikan rata-rata dengan nilai yaitu 82% dengan katagori sangat menarik (Siswa). Data kepraktisan dan kemenarikan dapat dilihat pada Tabel 6 dan Tabel 7 berikut.

Tabel 6 Hasil Respon Guru Terhadap Kepraktisan

Pengguna	Nama Pengguna	Skor	Keterangan
Pengguna	Misriani, S.Pd	92%	Sangat Praktis

Tabel 7 Hasil Respon Siswa Terhadap Kemenarikan

Pengguna	Nama Pengguna	Skor Rata-rata	Keterangan
Pengguna	Siswa Kelas V	82%	Sangat Menarik

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, sebagian besar guru belum bisa memanfaatkan fasilitas pendukung pembelajaran yang sudah tersedia di setiap kelas berupa Proyektor, selain itu juga dari dalam pembelajaran yang membahas tentang komponen ekosistem, pada saat menyampaikan materi guru hanya menggunakan media cetak berupa buku. Maka dibutuhkan media video yang menarik untuk mempermudah guru dan siswa dalam memahami materi. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon*, karena media pembelajaran dianggap mampu memberikan pembelajaran yang menarik dapat menimbulkan semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran sehingga mudah memahami pembelajaran. Untuk melakukan uji kualitas kelayakan produk dengan memenuhi kategori kevalidan, kepraktisan dan kemenarikan produk. Kualitas produk akan dikatakan layak apabila memenuhi kategori-kategori berikut:

a. Kevalidan

Perangkat pembelajaran dikatakan valid jika perangkat pembelajaran tersebut berkualitas baik, yaitu fokus pada materi dan pendekatan pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan oleh peneliti, produk yang dikembangkan mendapatkan nilai 52 dengan presentase keidealan 80% dari ahli materi, berikutnya produk yang dikembangkan mendapatkan nilai 32 dengan presentase keidealan 80% dari ahli media, Sehingga dapat dinyatakan dari aspek kevalidan, media tersebut dikategorikan (Sangat Layak) digunakan untuk diimplementasikan dalam tahap uji coba hasil belajar. Perangkat pembelajaran harus didasarkan pada materi atau pengetahuan (validitas isi) dan semua komponen harus secara konsisten dihubungkan satu sama lain (validitas konstruk) (Purboningsih.D, 2015).

b. Kepraktisan

Perangkat media pembelajaran praktis apabila hasil angket guru mendapatkan nilai rata-rata 69 dengan presentase keidealan 92%. Sehingga dapat dinyatakan dari aspek kepraktisan, media tersebut dikategorikan "**Sangat Praktis**" digunakan untuk diimplementasikan dalam tahap uji coba hasil belajar. Angket respon digunakan untuk mengetahui tanggapan pembelajaran yang dikembangkan mengenai seberapa cocok dan mudah penerapan perangkat pembelajaran tersebut. Kepraktisan perangkat pembelajaran dapat ditinjau dari apakah guru dapat melaksanakan pembelajaran di kelas (Rochmad, 2012:70). Hal ini sejalan dengan penelitian Laksono, Dwi, Iriansyah, Sidik, & Oktaviana, Eva (2020:3) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *powtoon* ini dapat digunakan oleh guru pada materi komponen ekosistem, dan dapat memperbaiki sistem pembelajaran sehingga memberikan layanan yang terbaik bagi siswa. Hasil penelitian lain sejalan dilakukan oleh Rijali & Adrian (2021:1) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar.

c. Kemenarikan

Perangkat media pembelajaran menarik apabila hasil angket siswa mendapatkan nilai rata-rata 62 dengan presentase keidealan 82%. Sehingga dapat disimpulkan dari aspek kemenarikan, media tersebut dikategorikan (**Sangat Menarik**).

PENUTUP

Simpulan penelitian ini menghasilkan produk media IPA berbasis video pembelajaran animasi berbasis *powtoon* yang valid, praktis, dan menarik dapat digunakan sebagai media pembelajaran muatan IPA di kelas V sekolah dasar khususnya pada materi “Komponen Ekosistem”. Hasil validasi ditunjukkan melalui skor validasi ahli materi dengan persentase keidealan 80% kategori valid dan penilaian ahli media penilaian persentase 80% kategori valid. Hasil respon guru terhadap kepraktisan media mendapatkan persentase penilaian persentase sebesar 92% kategori sangat praktis dan hasil respon siswa terhadap kemenarikan penilaian persentase rata-rata 82% kategori sangat menarik.

Saran untuk penelitian ini dalam proses pembuatan media video pembelajaran sebaiknya menggunakan pengeras suara agar suara video tersebut terdengar dengan sangat jelas. Selain itu, untuk peneliti dapat mengembangkan desain video pembelajaran ini lebih menarik lagi untuk materi Komponen Ekosistem.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih juga diucapkan kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amka. (2018). *Media Pembelajaran Inklusi*. Banjarmasin: Nizamia Learning Center.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dahlia, D., Adrian, Y., & Saufi, M. (2019). Persepsi guru sekolah dasar menyikapi pembelajaran abad 21 melalui kearifan lokal Kalimantan Selatan. *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1).
- Dewi, d. I. (2021). *Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storylane 3*. Padang: UNP Press
- Damayanti Almira Eka dkk, (2018). *Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Berbasis Android Pada Materi Fluida Statis*. Indonesian Journal of Science and Mathematics Education, 01:63-71
- Laksono, D., Iriansyah, H. S., & Oktaviana, E. (2020). Pengembangan media pembelajaran video interaktif *powtoon* pada mata pelajaran ipa materi komponen ekosistem. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (pp. 255-262).
- Purboningsih, D. (2015). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Pendekatan Guided Discovery pada Materi Barisan dan Deret untuk Siswa*.
- Rochmad, (2012). *Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika*, Jurnal KREANO FMIPA UNNES, Volume 3 No 1, 2086- 2334
- Rijali, & Adrian, Yudha. Validitas Media Pembelajaran Berbasis Vlog pada Muatan

Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(3), 11-23.

Setiawan, M. A. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran*. Sidoharjo: Uwais Inspirasi Indonesia.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: ALFABETA.

Suyono, & Hariyanto. (2014). *Belajar Dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.