

Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Powtoon pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV

Putu Arik Fernanda Putra^{1*}, I Made Tegeh², Ignatius I Wayan Suwatra³

^{1,2,3} Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha,
Singaraja, Indonesia

*email: arikfernanda@gmail.com

Abstrak

Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA karena belum adanya media video pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran pada mata pelajaran IPA. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancang bangun video pembelajaran berbantuan powtoon dan mendeskripsikan kualitas hasil validasi pengembangan video pembelajaran berbantuan powtoon. Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Metode dalam mengumpulkan data adalah, 1) metode observasi, 2) metode wawancara, 3) metode pencatatan dokumen, dan 4) metode kuesioner. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan rancang bangun video pembelajaran berbantuan powtoon dan mendeskripsikan kualitas hasil validasi pengembangan video pembelajaran berbantuan powtoon. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil validitas produk video pembelajaran powtoon dikatakan valid dengan masing-masing penilaian, a) hasil review ahli isi pembelajaran dengan persentase 93% dengan kategori sangat baik, b) hasil review ahli desain pembelajaran dengan persentase 90% dengan kategori sangat baik, c) hasil review ahli media pembelajaran dengan persentase 93% dengan kategori baik, d) hasil uji coba perorangan dengan persentase 94,81% dengan kategori sangat baik, e) hasil uji coba kelompok kecil dengan persentase 94,66% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan video pembelajaran powtoon ini layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Video Pembelajaran, Powtoon, ADDIE

Abstract

The low student learning outcomes in science subjects, because no learning video media supports the learning process in science subjects. This study aims to produce a POWTOON-assisted learning video design, to describe the quality of the validation results of POWTOON-assisted learning video development. The model used in this development research uses the ADDIE model. Methods in collecting data are, 1) observation method, 2) interview method, 3) document recording method, and 4) questionnaire method. This study aims to develop the design of the POWTOON-assisted learning video, to describe the quality of the validation results of the POWTOON-assisted learning video development. The data analysis technique used is descriptive qualitative analysis technique and quantitative descriptive analysis technique). The results of the validity of the Powtoon learning video product are said to be valid with each assessment, a) the results of the review of learning content experts with a percentage of 93% in the very good category, b) the results of the review of learning design experts with a percentage of 90% in the very good category, c) the results of the review learning media experts with a percentage of 93% in the good category, d) individual trial results with a percentage of 94.81% in the very good category, e) small group trial results with a percentage of 94.66% in the very good category. Based on the results of the study, it can be concluded that the development of this powtoon learning video is feasible and can be used in the learning process.

Keywords: Learning Video, Powtoon, ADDIE

1. Pendahuluan

Teknologi yang berkembang pesat membuat sistem pendidikan saat ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya berbagai cara yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk penyampaian materi kepada peserta

*Corresponding author.

didik. Pembelajaran sebagai interaksi antara pengajar dengan satu atau lebih individu untuk belajar (Hernawan & Andriyani, 2011). Pembelajaran sebagai suatu sistem yang bertujuan membantu proses belajar siswa yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang dan disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar di dalam diri siswa (Hernawan & Andriyani, 2011). Sejalan dengan hal tersebut, tentu guru harus menguasai teknologi untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam pendidikan.

Peranan pendidikan merupakan hal yang penting, Apabila pendidikan berjalan dengan baik, maka dapat dipastikan kualitas manusia berjalan secara lurus bersamaan dengan kemajuan pendidikan tersebut. Dengan memanfaatkan media, guru dapat dengan mudah menjelaskan materi pembelajaran di dalam kelas agar siswa tidak mudah bosan berjam-jam dalam belajar. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), bahwa media dapat diartikan sebagai: (1) alat, dan (2) alat atau sarana komunikasi seperti majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk. Selain itu, media juga dapat diartikan sebagai sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya. Jadi saat berkomunikasi membutuhkan sebuah media yang artinya bahwa ketika melakukan komunikasi dengan orang lain harus menggunakan alat atau sebuah sarana agar informasi atau maksud dari pemikiran yang ingin kita sampaikan dapat ditangkap dengan baik.

Pembuatan media video merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pendidikan dalam hal hasil belajar. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa setelah ia mengalami proses belajarnya (Firmansyah, 2013). Dalam proses pembelajaran tentunya tidak selalu berjalan sesuai dengan rencana. Oleh karena itu, perlu dilakukannya tahap identifikasi masalah untuk mengetahui permasalahan yang ada, hingga ditemukan solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap guru kelas IV diperoleh hasil bahwa: (1) kurangnya kreativitas guru dalam mengemas pembelajaran di kelas karena belum banyak guru yang menggunakan model pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran, (2) penggunaan media yang sesuai dengan gaya belajar siswa kurang beragam untuk menunjang proses pembelajaran, (3) kurangnya kreativitas guru dalam pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, (4) kurang adanya tutorial penggunaan aplikasi *powtoon* yang pasti, (5) sudah ada fasilitas yang mendukung untuk mengembangkan media pembelajaran, namun guru tidak mempunyai waktu untuk membuat media, sehingga menggunakan media yang konvensional, (6) siswa kurang dalam mengingat istilah-istilah yang ada pada mata pelajaran IPA, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang lebih banyak diajarkan dengan menggunakan media papan dan alat peraga sederhana seperti biasanya.

Permasalahan tersebut jika dibiarkan tentu akan berdampak buruk pada hasil pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan solusi untuk menaggulangi permasalahan tersebut. Salah satu solusinya ialah dengan melakukan pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat dikembangkan ialah video pembelajaran berbantuan *powtoon*. Video pembelajaran merupakan salah satu jenis media yang mengutamakan kekuatan suara dan gambar, menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik itu konsep, prinsip, prosedur, dan teori (Suratun et al., 2018; Suryansah & Suwarjo, 2016; Wahyudi & Agung, 2021). Video pembelajaran yang akan dikembangkan nantinya ialah video pembelajaran berbantuan *powtoon*.

Powtoon merupakan aplikasi yang memiliki karakter-karakter yang dapat memberikan cara bagi peserta didik untuk memahami suatu materi. Pada aplikasi tersebut peserta didik dapat menerima informasi secara visual dan audio yang dapat dikombinasikan menjadi suatu bentuk video animasi yang menarik. Desain dari aplikasi *powtoon* yang memiliki grafis latar belakang yang jelas, penuh warna, gambar-gambar animasi bahkan musik yang bisa ditambahkan pada video yang menjadi pembelajaran yang menarik. Video berbasis *powtoon* ini banyak animasi yang dapat menarik perhatian peserta didik agar tetap fokus dalam proses belajar. Peran guru dalam mengembangkan media pembelajaran sangat

penting dalam proses belajar peserta didik. Hasil akhir media ini yang berupa video animasi pembelajaran dengan durasi video yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan.

Beberapa penelitian yang sejalan dengan penelitian ini seperti penelitian yang menyatakan bahwa media video pembelajaran berbasis powtoon telah memenuhi kriteria untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPA (Wulandari et al., 2020). Kemudian penelitian yang menyatakan bahwa video berbasis Powtoon ini dapat meningkatkan pemanfaatan teknologi, di sisi lain juga membuat peserta didik antusias dalam mengikuti proses pembelajaran (Apriliani et al., 2021). Penelitian lain juga menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis powtoon dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi jarak dalam ruang (geometri ruang) (Rosiyanti et al., 2020). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancang bangun video pembelajaran berbantuan powtoon, mendeskripsikan kualitas hasil validasi pengembangan video pembelajaran berbantuan powtoon.

2. Metode Penelitian

Penelitian pengembangan video pembelajaran powtoon ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Subjek pada penelitian ini adalah, 1 ahli isi bidang studi, 1 ahli desain pembelajaran, 1 ahli media pembelajaran, 3 siswa pada uji perorangan, dan 9 siswa pada uji kelompok kecil. Jenis pengembangan yang dilakukan pada video pembelajaran ini adalah ADDIE. (Tegeh & Jampel, 2017) menyatakan "Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (analyze), (2) perancangan (design), (3) pengembangan (development), (4) implementasi (implementation), dan (5) evaluasi (evaluation)".

Penelitian pengembangan ini menggunakan empat metode dalam pengumpulan data yaitu (1) observasi, (2) wawancara, (3) pencatatan dokumen dan (4) kuesioner. Sumber data pada suatu penelitian terdiri dari berbagai macam jenis, meliputi: dokumen, tempat, aktivitas, dan manusia sebagai narasumber (Nugrahani, 2014). Metode Observasi, merupakan metode menganalisis data yang langsung terjun ke lapangan. Menurut Parlett dan Hamilton dalam (Agung & Koyan, 2016) tujuan dari observasi adalah mengeksplorasi agar lebih kenal dengan keseharian suatu realita menurut ruang dan waktu. Metode observasi untuk mengetahui keadaan fisik dan non fisik SD Negeri 4 Kampung Baru yang menjadi objek penelitian. Wawancara adalah suatu tanya jawab untuk mendapatkan informasi ke narasumber. Metode interview/wawancara adalah suatu metode pengumpulan data dengan mengumpulkan dokumen dan melakukan pencatatan secara sistematis (Agung, 2017). Metode pencatatan dokumen merupakan cara memperoleh data dengan jalan mengumpulkan segala macam dokumen dan melakukan pencatatan secara sistematis (Agung, 2017). Dokumen yang dicatat menyangkut tentang rancang bangun pengembangan produk media video pembelajaran. Metode kuesioner/angket merupakan daftar pertanyaan yang digunakan oleh periset untuk memperoleh suatu data dari sumbernya secara langsung melalui proses komunikasi atau dengan mengajukan sebuah pertanyaan (Hendri, 2009). Kuesioner ini digunakan pada tahap penerapan untuk mengukur kelayakan produk yang dibuat. Adapun kisi-kisi instrumen para ahli, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, dan Tabel 4.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Isi Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1.	Pembelajaran	a. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar b. Kesesuaian materi dengan Indikator c. Kesesuaian materi dengan Tujuan pembelajaran	1,2,3	3
2.	Isi	a. Kemernarikan isi materi dalam memotivasi siswa	4,5,6,7,8 ,9,10,11, 12,13	10

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
		b. Kedalaman materi yang disajikan		
		c. Materi awal mampu berkaitan dengan pengetahuan awal siswa		
		d. Kesenambungan materi/konten yang tersaji		
		e. Kejelasan bahasa yang digunakan		
		f. Kesesuaian gambar yang digunakan dalam penyajian materi		
		g. Kesesuaian materi dengan video yang disampaikan		
		h. Keluasan dan kedalaman isi/uraian materi		
		i. Kejelasan contoh yang disertakan		
		j. Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran		

Sumber: (Sungkono, 2012)

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1.	Tampilan	a. Kemenarikan pemilihan warna dalam Video Animasi Pembelajaran	1	1
2.	Penyajian Media	a. Media mudah dibawa dan digunakan	2,3,4, 5,6,7, 8,9,10 ,11,12	11
		b. Tampilan Media Menarik		
		c. Kesesuaian judul dengan video pembelajaran		
		d. Kejelasan sasaran		
		e. Kejelasan pembahasan		
		f. Kesesuaian persepsi/ilustrasi dengan materi		
		g. Kejelasan contoh kasus/peristiwa yang disertakan		
		h. Kesesuaian soal yang disajikan sesuai dengan tujuan		
		i. Memudahkan pemahaman siswa terhadap materi		
		j. Meningkatkan perhatian siswa pada pembelajaran		
		k. Video memotivasi minat belajar siswa		

Sumber: (Azizah et al., 2018)

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1.	Pembelajaran	a. Kesesuaian materi video dengan topik pelajaran	1,2,3,4	4
		b. Memberikan motivasi belajar		
		c. Terdapat contoh yang disertakan untuk mempermudah dalam memahami materi		

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
2.	Tampilan	d. Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15	11
		a. Kesesuaian animasi dengan materi pelajaran		
		b. Ketepatan animasi dengan suara narator		
		c. Kemenarikan gambar yang dibuat		
		d. Kejelasan gambar yang dibuat		
		e. Ketepatan penulisan		
		f. Kemenarikan gambar bergerak yang ditampilkan (video)		
		g. Kualitas suara presenter		
		h. Kualitas suara musik		
		i. Kesesuaian durasi dengan naskah		
		j. Kreativitas dalam menyampaikan pesan		
2.	Tampilan	a. Kejelasan gambar yang dibuat	16	1
		a. Kefamiliaran media sehingga mudah untuk digunakan		

Sumber: (Sudatha & Tegeh, 2015)

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1.	Teks	a. Kejelasan teks dalam media	1,2,3,4,5	5
		b. Kejelasan gambar media pembelajaran		
		c. Kesesuaian pemilihan gambar media pembelajaran		
		d. Kesesuaian peletakan gambar media pembelajaran		
		e. Kesesuaian ukuran gambar dalam media pembelajaran		
2.	Tampilan	a. Kemudahan menggunakan media pembelajaran	6,7,8,9	4
		b. Kemenarikan media pembelajaran		
		c. Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran		
		d. Dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran		

Sumber: (Sudarma et al., 2015)

Analisis data yang dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang konkret tentang keberhasilan media video pembelajaran yang telah dikembangkan. Analisis data adalah salah satu proses penelitian yang dilakukan setelah semua data yang diperlukan guna memecahkan permasalahan yang diteliti sudah diperoleh secara lengkap (Muhson, 2006). Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif, dan analisis statistik deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Dalam kegiatan analisis data kualitatif menyatu pada aktivitas pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penyimpulan hasil penelitian (Rijali, 2019). Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil review ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, uji perorangan, dan uji

kelompok kecil. Terkait dengan pengambilan keputusan video pembelajaran powtoon dapat dilihat pada [Tabel 5](#).

Tabel 5. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90%-100%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75%-89%	Baik	Direvisi Seperlunya
65%-74%	Cukup	Cukup Banyak Direvisi
55%- 64%	Kurang	Banyak Direvisi
0-54%	Sangat Kurang	Direvisi Total

Sumber: (Tegeh & Jampel, 2017)

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Hasil penelitian pengembangan video pembelajaran ini dibahas dalam dua hal, yaitu: (1) mendeskripsikan rancang bangun video pembelajaran powtoon, dan (2) mendeskripsikan validitas video pembelajaran powtoon.

Rancang bangun produk ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yang pertama adalah analisis. Analisis yang dilakukan ini diharapkan dapat melihat kebutuhan dasar yang diperlukan untuk mengembangkan video pembelajaran. Analisis yang dimaksud mampu melihat kebutuhan dasar yang diperlukan untuk mengembangkan video pembelajaran tersebut.

Tahap kedua adalah desain. Pada tahap ini mulai dirancang Video Pembelajaran dikembangkan melalui analisis yang dilakukan sebelumnya. Selanjutnya, tahap perancangan dilakukan dengan menentukan unsur-unsur yang diperlukan dalam Video Pembelajaran seperti penyusunan peta kebutuhan Media Video Pembelajaran dan kerangka Media Video Pembelajaran. Peneliti juga mengumpulkan referensi yang akan digunakan dalam mengembangkan materi dalam bahan ajar pada Video Pembelajaran.

Tahap ketiga adalah pengembangan. Pada tahap ini mulai dirancang Video Pembelajaran dikembangkan melalui analisis yang dilakukan sebelumnya. Selanjutnya, tahap perancangan dilakukan dengan menentukan unsur-unsur yang diperlukan dalam video pembelajaran seperti penyusunan peta kebutuhan dan kerangka video pembelajaran. Peneliti juga mengumpulkan referensi yang akan digunakan dalam mengembangkan materi dalam bahan ajar pada video pembelajaran.

Tahap keempat adalah implementasi. Pada tahap ini difokuskan untuk mengimplementasikan produk yang dibuat yaitu video pembelajaran yang melalui proses analisis, desain, dan pengembangan. Implementasi bertujuan untuk menerapkan efisiensi dan efektifitas sebuah produk ke lapangan. Dalam implementasi sebuah produk melibatkan seluruh komponen yang menjadi sebuah fokus tujuan dari pembuatan produk video pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Tahap kelima adalah evaluasi. Pada tahap terakhir ini dilakukan penilaian untuk memvalidasi produk yang telah dibuat melalui uji ahli produk. Uji validasi produk bertujuan untuk menguji tingkat keajegan produk yang sudah dibuat. Uji ahli produk terdiri dari ahli isi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran. Tahap evaluasi ini akan melalui evaluasi para ahli, evaluasi perorangan, dan evaluasi kelompok kecil.

Pada bagian validitas hasil pengembangan video pembelajaran pada mata pelajaran IPA ini dijabarkan lima hal pokok, meliputi: (1) ahli isi pembelajaran, (2) ahli desain pembelajaran, (3) ahli media pembelajaran, (4) uji coba perorangan, dan (5) uji coba kelompok kecil. Hasil dari kelima uji validitas produk dapat dilihat pada [Tabel 6](#).

Tabel 6. Hasil Uji Validitas Produk

No	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas (%)	Keterangan
1.	Uji Ahli Isi Mata Pelajaran	93,00%	Sangat Baik

2.	Uji Ahli Desain Pembelajaran	90,00%	Sangat Baik
3.	Uji Ahli Media Pembelajaran	93,00%	Sangat Baik
4.	Uji Coba Perorangan	94,81%	Sangat Baik
5.	Uji Coba Kelompok Kecil	94,66%	Sangat Baik

Berdasarkan pengujian yang dilakukan, diperoleh: 1) uji ahli isi pembelajaran mendapatkan presentasi 93%, 2) uji ahli desain pembelajaran memperoleh presentase 90%, 3) uji ahli media pembelajaran memperoleh presentase 93%, 4) uji coba perorangan memperoleh presentase 94,81%, 5) uji coba kelompok kecil memperoleh presentase 94,66%. Adapun masukan saran, dan komentar dari ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran dapat dilihat pada [Tabel 7](#), [Tabel 8](#), [Tabel 9](#).

Tabel 7. Perbaikan Produk oleh Ahli Isi Pembelajaran

No	Saran, Masukkan, dan Komentar	Revisi
1	Media yang dikembangkan sudah bagus, volume suara dinaikkan	Volume suara dinaikkan

Tabel 8. Perbaikan Produk oleh Ahli Desain Pembelajaran

No	Saran, Masukkan, dan Komentar	Revisi
1	Media yang dikembangkan sudah bagus	-

Tabel 9. Perbaikan Produk oleh Ahli Media Pembelajaran

No	Saran, Masukkan, dan Komentar	Revisi
1	Visual pada contoh perlu dibesarkan ukurannya	Visual pada contoh dibesarkan ukurannya..
2	Lebih dua contoh ini disajikan pada layar berbeda, setelah itu di akhir baru dirangkum sifat-sifat gaya	Contoh disajikan pada layar berbeda
3	Tambahkan sound effect pada setiap contoh sehingga terkesan lebih hidup dan menarik	Menambahkan sound effect pada setiap contoh
4	Sajikan tugas pada video	Menambahkan tugas pada video.

Hasil dari pengembangan video pembelajaran *powtoon* dapat dilihat pada [Gambar 1](#), [2](#), dan [3](#).



Gambar 1. Cover CD (Compact Disk) Video Pembelajaran Powtoon



Gambar 2. Label CD (Compact Disk) Video Pembelajaran Powtoon



Gambar 3. Tampilan Video Pembelajaran Powtoon

Pembahasan

Validitas video pembelajaran powtoon ini menggunakan kuesioner berdasarkan hasil evaluasi dari 1) ahli isi pembelajaran, 2) ahli desain pembelajaran, 3) ahli media pembelajaran, dan uji coba meliputi: 4) uji coba perorangan, dan 5) uji coba kelompok kecil. Berikut hasil review dari uji validitas video pembelajaran powtoon.

Hasil review ahli isi pembelajaran memperoleh persentase yaitu 93 % yang berada di persentase sangat baik. Untuk mendapatkan kualifikasi sangat baik ini dipengaruhi oleh beberapa hal seperti: 1) kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, 2) kesesuaian materi dengan Indikator, 3) kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, 4) kemenarikan isi materi dalam memotivasi siswa. Menurut (Sudarma et al., 2015) motivasi timbul karena ilmu yang dipelajari sesuai dengan tuntutan pada kehidupan nyata, 5) kedalaman materi yang disajikan, 6) materi awal mampu berkaitan dengan pengetahuan awal siswa, 7) kesinambungan materi/konten yang tersaji, 8) kejelasan bahasa yang digunakan, 9) kesesuaian gambar yang digunakan dalam penyajian materi, 10) kesesuaian materi dengan video yang disampaikan, 11) keluasan dan kedalaman isi/uraian materi, 12) kejelasan contoh yang disertakan, 13) kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran.

Hasil review ahli desain pembelajaran memperoleh persentase yaitu 90 % yang berada di persentase sangat baik. Untuk mendapatkan kualifikasi sangat baik ini dipengaruhi oleh beberapa hal seperti: 1) kemenarikan pemilihan warna dalam video animasi pembelajaran, 2) media mudah dibawa dan digunakan, 3) tampilan media menarik, 4) kesesuaian judul dengan video pembelajaran, 5) kejelasan sasaran, 6) kejelasan pembahasan, 7) kesesuaian persepsi/ilustrasi dengan materi, 8) kejelasan contoh kasus/peristiwa yang disertakan, 9) kesesuaian soal yang disajikan sesuai dengan tujuan, 10) memudahkan pemahaman siswa terhadap materi, 11) meningkatkan perhatian siswa pada pembelajaran, 12) video memotivasi minat belajar siswa. Selain dalam pemilihan media pembelajaran, pemilihan metode pembelajaran dapat memengaruhi motivasi siswa.

Hasil review ahli media pembelajaran memperoleh persentase yaitu 93 % yang berada di persentase sangat baik. Untuk mendapatkan kualifikasi sangat baik ini dipengaruhi oleh beberapa hal seperti: 1) kesesuaian materi video dengan topik pelajaran, 2) memberikan motivasi belajar, 3) terdapat contoh yang disertakan untuk mempermudah dalam memahami materi, 4) kesesuaian media dengan karakteristik siswa, 5) kesesuaian animasi dengan materi pelajaran, 6) ketepatan animasi dengan suara narrator, 7)

kemenarikan gambar yang dibuat, 8) kejelasan gambar yang dibuat, 9) ketepatan penulisan, 10) kemenarikan gambar bergerak yang ditampilkan (video), 11) kualitas suara presenter, 12) kualitas suara music, 13) kesesuaian durasi dengan naskah, 14) kreativitas dalam menyampaikan pesan, 15) kreativitas dalam pembuatan video, 16) kefamiliaran media sehingga mudah untuk digunakan. Video pembelajaran yang mengandung unsur visual dan audio visual. (Putrini Mahadewi et al., 2012) menyatakan video pembelajaran adalah segala format media elektronik yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan dan minat siswa untuk belajar melalui penayangan ide atau gagasan, pesan dan informasi gambar-gambar bergerak. Adkhar dalam (Deliviana, 2017) menjelaskan salah satu kelebihan dari aplikasi powtoon adalah dari penggunaannya yang cukup mudah dan tidak memerlukan keterampilan khusus karena langkah-langkah yang dilakukan tidak berbeda dengan memutar video biasa pada komputer/laptop, vcd player, atau dvd player pada umumnya.

Beberapa penelitian yang sejalan dengan penelitian ini seperti penelitian yang menyatakan bahwa media video pembelajaran berbasis powtoon telah memenuhi kriteria untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPA (Wulandari et al., 2020). Penelitian lain menyatakan bahwa video berbasis Powtoon ini dapat meningkatkan pemanfaatan teknologi, di sisi lain juga membuat peserta didik antusias dalam mengikuti proses pembelajaran (Apriliani et al., 2021). Penelitian lain juga menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis powtoon dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi jarak dalam ruang (geometri ruang) (Rosiyanti et al., 2020).

4. Simpulan

Pengembangan video pembelajaran powtoon ini layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Saran yang dapat disampaikan kepada guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam membuat media pembelajaran.

5. Daftar Pustaka

- Agung, A. A. G. (2017). *Evaluasi Pendidikan*. Undiksha.
- Agung, A. A. G., & Koyan, W. (2016). *Evaluasi Program Pendidikan (Fungsi Manajemen Kontrol)*. Undiksha.
- Apriliani, M. A., Maksum, A., Wardhani, P. A., Yuniar, S., & Setyowati, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran PPKn SD Berbasis Powtoon untuk Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 129. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.129-145>.
- Azizah, Z. F., Kusumaningtyas, A. A., Anugraheni, A. D., & Sari, D. P. (2018). Validasi Preliminary Product Fung-Cube pada Pembelajaran Fungsi untuk Siswa SMA. *Jurnal Bioedukatika*, 6(1), 15. <https://doi.org/10.26555/bioedukatika.v6i1.7364>.
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi PowToon Sebagai Media Pembelajaran: Manfaat dan Problematikanya. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1689–1699. <http://repository.uki.ac.id/354/>.
- Firmansyah, D. (2013). Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 6(2), 34–44. <https://doi.org/10.24114/jtp.v6i2.4996>.
- Hendri, J. (2009). Merancang Kuesioner. *Universitas Gunadarma*, 1–5.
- Hernawan, A. H., & Andriyani, D. (2011). Modul 1 Hakikat Kurikulum dan Pembelajaran. *Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran EKOP*, 1–42.
- Muhson, A. (2006). Teknik Analisis Kuantitatif. *Makalah Teknik Analisis II*, 1–7.
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa* (Vol. 1, Issue 1).
- Putrini Mahadewi, L. P., Kade Tastra, D., & Sudarma, I. K. (2012). *Media Video Pembelajaran*. Undiksha Press.
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif [Qualitative Data Analysis]. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/alhadharah/article/view/2374/0>.

- Rosiyanti, H., Eminita, V., & Riski, R. (2020). Desain Media Pembelajaran Geometri Ruang Berbasis Powtoon. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 77–86. <https://doi.org/https://doi.org/10.24853/fbc.6.1.77-86>.
- Sudarma, I. K., Tegeh, I. M., & Putra Prabawa, D. G. A. (2015). *Desain Pesan Pembelajaran*. Graha Ilmu. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1153920>.
- Sudatha, W., & Tegeh, M. (2015). *Desain Multimedia Pembelajaran*. Media Akademi.
- Sungkono. (2012). Pengembangan Intrumen Evaluasi Media Modul Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 8(2), 1–16. <https://journal.uny.ac.id/index.php/mip/article/view/3201>.
- Suratun, S., Irwandani, I., & Latifah, S. (2018). Video Pembelajaran Berbasis Problem Solving Terintegrasi Chanel Youtube: Pengembangan Pada Materi Cahaya Kelas Viii Smp. *Indonesian Journal Of Science And Mathematics Education*, 01(3), 271–282. <https://doi.org/https://doi.org/10.24042/ij sme.v1i3.3602>.
- Suryansah, T., & Suwarjo, S. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 209. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.8393>.
- Tegeh, I. M., & Jampel, N. (2017). *Metode Penelitian Pengembangan*. Undiksha.
- Wahyudi, I. M. D., & Agung, A. A. G. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Tri Hita Karana pada Muatan Pelajaran IPS Kelas V SD. *Jurnal Pedaagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 49–58. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jp2.v4i1.32105>.
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 269–279. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>.