

PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS POWTOON PADA PELAJARAN PPKN KELAS III SD

Cindy Junita Carolin¹, Muhammad Idris², Hermansyah³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas PGRI Palembang

*Corresponding E-mail: cindijunitacarolin@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan pengembangan media berbasis *powtoon* pada pembelajaran PPKN yang valid dan praktis. Untuk mengetahui keefektifan dalam penggunaan media berbasis *powtoon* pada siswa kelas III Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *ADDIE*. Teknik pengumpulan data angket, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data dengan kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil penelitian ini menunjukkan pengembangan media berbasis *powtoon* pada pembelajaran Ppkn materi kewajiban dan hakku subtema 2 kewajiban dan hakku di Sekolah pada siswa kelas III SD Negeri 94 Palembang dinyatakan: valid, hasil penilaian kevalidan menurut ahli media sebesar skor rata-rata sebesar 4,3 persentase 86,2%, ahli bahasa sebesar skor rata-rata sebesar 4,1 persentase 82 % dan ahli materi sebesar mendapatkan skor rata-rata sebesar 4,4 persentase 88,3%. Praktis berdasarkan hasil penilaian kepraktisan menurut angket respon siswa mendapatkan skor rata-rata 4,4 dengan persentase 90,2%. Efektif berdasarkan penilaian keefektifan hasil evaluasi siswa, siswa didapatkan total skor rata-rata 7,4 dengan persentase 74%. Maka dapat disimpulkan bahwa media berbasis *powtoon* dalam pembelajaran Ppkn dinyatakan valid, praktis dan efektif.

Kata Kunci : Pembelajaran Ppkn, Media Powtoon.

ABSTRACT

This research aims to produce the development of powtoon-based media in PPKN learning that is valid and practical. To determine the effectiveness of using powtoon-based media for class III students. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model. Questionnaire, test and documentation data collection techniques. Data analysis techniques with validity, practicality and effectiveness criteria. The results of this research show that the development of powtoon-based media in Civics learning, material on my obligations and rights, sub-theme 2, my obligations and rights at school for class III students at SD Negeri 94 Palembang is stated: valid, the results of the validity assessment according to media experts are an average score of 4.3 percentage 86.2%, linguists got an average score of 4.1, a percentage of 82% and material experts got an average score of 4.4, a percentage of 88.3%. Practically based on the results of the practicality assessment according to the student response questionnaire, students got an average score of 4.4 with a percentage of 90.2%. Based on the assessment of the effectiveness of student evaluation results, students obtained a total average score of 7.4 with a percentage of 74%. So it can be concluded that Powtoon-based media in Civics learning is declared valid, practical and effective.

Keywords : Civics Learning, Powtoon Media.

PENDAHULUAN

Pendidikan berguna untuk bisa mewujudkan suatu kepentingan agar kelak dapat membangun karakter yang lebih baik, kecerdasan yang bermanfaat, serta kepribadian untuk menjadi lebih baik lagi. Oleh karena itu, pendidikan sangat di pentingkan lagi dan ditingkatkan. Adapun pendidikan di Indonesia yang harus terus di tingkatkan lagi melihat pada zaman sekarang yang semakin canggih (Putri, Idris & Aryaningrum, 2023, p. 252). Seiring berkembangnya zaman, perkembangan teknologipun semakin berkembang pesat. Perkembangan teknologi saat ini memberikan pengaruh di bidang pendidikan terutama dalam proses pembelajaran (Khuluqo, 2017, p.143).

Penerapan teknologi dalam pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien. Selain itu, teknologi juga dapat membuat proses belajar mengajar lebih menyenangkan bagi siswa. Namun, perlu diingat bahwa penggunaan teknologi harus dilakukan dengan bijak dan dikontrol agar tidak menimbulkan efek negatif bagi siswa (Apriliani, 2021, p.130). Pada era modern ini, guru diharuskan selalu berinovasi mengenai media pembelajaran yang digunakan. Pada aktifitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang bisa membawa informasi dan pengetahuan dalam hubungan yang berlangsung antara guru dan peserta didik (Dora dan Idris, 2019, p. 46).

Pembelajaran merupakan kegiatan untuk mentransfer ilmu dari guru untuk siswa yang dimana untuk mendapatkan pengetahuan dan wawasan yang lebih luas lagi (Marcela, Idris & Aryaningrum, 2022). Media pembelajaran berbasis elektronik untuk siswa sekolah dasar adalah proses pembuatan dan penyempurnaan media pembelajaran yang menggunakan teknologi elektronik sebagai sarana untuk mendukung proses belajar mengajar pada siswa sekolah dasar. Media pembelajaran berbasis elektronik ini dapat berupa *software* pembelajaran, aplikasi pembelajaran, atau perangkat keras yang disesuaikan dengan tingkat kognitif dan perkembangan fisik siswa sekolah dasar (Zainal, Asriati & Syahrudin, 2019, p.3).

Media pembelajaran bisa diartikan sebagai suatu alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari satu orang ke orang lain dimana pesan tersebut dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian seseorang (Idris, Rahmandani & Ayurachmawati, 2022, p. 1545). Media pembelajaran di sekolah dasar tentu harus bersifat menarik dan lucu karena sifat dari siswa sekolah dasar yang lebih memilih bermain daripada belajar. Oleh sebab itu media yang digunakan harus tepat sasaran dan efektif sehingga materi yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa sekolah dasar. Pengembangan media pembelajaran berbasis elektronik perlu dilakukan oleh guru dengan tujuan meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran terutama pada pembelajaran PPKN (Puspitarini & Hanif, 2019, p.53)

Pendidikan kewarganegaraan diajarkan di sekolah dasar ialah agar siswa sejak dini dapat memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Ayu, Idris & Dedy, 2020, p. 317), Sehingga pembelajaran PPKN di sekolah dasar haruslah dikemas sedemikian rupa misalnya dengan pemberian teladan dalam proses penanaman nilai, pemberian contoh nyata, serta menggunakan sumber belajar yang tepat termasuk penggunaan media belajar yang menarik dalam penyampaian materinya agar pembelajaran pendidikan kewarganegaraan mampu mencapai tujuan yang diharapkan (Nurdiansyah, Faisal & Sulkipani, 2018, p.2). Salah satu materi pembelajaran PPKN yaitu

materi hak dan kewajiban disekolah. Sebelum melaksanakan hak dan kewajiban, peserta didik terlebih dahulu harus memahami mengenai materi serta cara pelaksanaan hak dan kewajiban disekolah. Namun, bukti empiris menunjukkan terdapat beberapa kasus yang membuktikan banyak siswa yang masih belum memahami hak dan kewajiban mereka sebagai warga sekolah, seperti siswa membuang sampah sembarangan, mencoret meja dan kursi serta masih ada siswa yang datang terlambat kesekolah (Apriliani, 2021, p.145).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada bulan Januari 2023 di SD Negeri 94 Palembang dengan melakukan observasi dan wawancara dengan wali kelas III. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa pada kelas III dalam proses pembelajaran PPKN guru hanya menggunakan buku cetak dan media *power point* sebagai media pembelajaran yang hanya menampilkan gambar dan tulisan, sehingga media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, hal ini menyebabkan siswa kurang aktif mengikuti pembelajaran PPKN. Kurangnya pemanfaatan teknologi guru terhadap media pembelajaran elektronik dalam pembelajaran PPKN mengakibatkan menurunnya minat belajar siswa, siswa menjadi kurang antusias, kurang fokus dalam kegiatan pembelajaran, siswa juga merasa bosan dengan media yang digunakan hanya menampilkan gambar dan tulisan. Dari wawancara dengan wali kelas III diketahui bahwa guru belum pernah menggunakan media *powtoon* pada kegiatan proses pembelajaran terutama pembelajaran PPKN, dalam pembuatan media, guru memiliki keterbatasan waktu dalam memahami cara membuat media, Hal ini yang menjadikan kendala dalam membuat media dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas perlu adanya media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif agar siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran PPKN, siswa tidak merasa bosan dengan media pembelajaran yang digunakan. Media berupa alat saluran komunikasi, sebagai saluran pesan untuk mencapai tujuan pendidikan (Mawarni, Idris & Hermansyah, 2023). Pemanfaatan media pembelajaran sangat dibutuhkan guru agar proses pembelajaran bisa terlaksana dengan lebih mudah. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan (Dewi & Handayani, 2021, p.253) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media sangat penting bagi guru untuk menunjang proses pembelajaran karena dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam belajar sehingga tingkat pemahaman dapat meningkat. Salah satu yang dapat digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran yaitu media *powtoon*. *Powtoon* merupakan aplikasi berbasis web yang dapat dikreasikan untuk membuat video yang berisi gambar bergerak, musik dan suara. *Powtoon* mempunyai daya tarik yaitu mudah digunakan dan banyak materi pembelajaran yang dinilai cocok untuk divisualisasikan dengan konsep yang dimiliki aplikasi *powtoon* (Fatmawati, 2021, p.66).

Powtoon memiliki beberapa kelebihan antara lain yaitu (a) menampilkan topik dengan menarik dan dapat membagikannya dengan orang lain, (b) menarik perhatian siswa, menambah motivasi siswa dalam belajar, (c) siswa mencapai pemahaman yang lebih baik dan materi yang disampaikan lebih mudah untuk diingat, (d) mengintegrasikan berbagai jenis format dan media, meningkatkan kemampuan integrasi visual, pendengaran, dan sumber gerak, serta (e) versi dasarnya gratis untuk digunakan (Pais, Nogues & Munoz, 2017, p.129). Manfaat media pembelajaran menggunakan *powtoon* ini bisa mempermudah siswa karena dapat membuat penyajian informasi menjadi jelas, sehingga tidak terlalu verbal dan mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera. Misalnya benda yang terlalu besar atau

terlalu kecil untuk dilihat yang dapat digantikan oleh film, bingkai, dan gambar (Asra & Thalib, 2020, p.243).

Penelitian yang mendukung pengembangan media berbasis *powtoon* yaitu penelitian Wulandari, Ruriat & Nulhakim (2020) menunjukkan hasil penilaian media berbasis *powtoon* oleh validasi media diperoleh nilai 89,8% kategori sangat valid, ahli materi diperoleh nilai 88,7% kategori sangat valid. Hasil uji coba peserta didik diperoleh nilai 96,36% kategori sangat praktis dan dari validasi pendidik diperoleh nilai sebesar 91,1% kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil analisis kedua ahli serta uji coba pada peserta didik dan pendidik, bahwa media video pembelajaran berbasis *powtoon* telah memenuhi kriteria untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPA. Penelitian Awalia, Pamungkas, Alamsyah (2019) menunjukkan hasil penilaian media berbasis *powtoon* oleh validasi ahli dengan persentase sebesar 88% yang termasuk dalam kategori sangat valid, skor rata-rata kepraktisan dengan persentase sebesar 93,33% yang termasuk dalam kategori sangat praktik, skor rata-rata dari respon siswa dengan persentase sebesar 94,73% yang termasuk dalam kategori "sangat baik", sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi *Powtoon* dapat memberikan pemahaman kepada siswa kelas IV mengenai mata pelajaran matematika pada materi keliling dan luas bangun datar.

METODE

Jenis penelitian yaitu pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Desain penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan pengembangan yaitu *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Penelitian ini memfokuskan pada pengembangan media berbasis *powtoon* pada pelajaran PPKN materi hak dan kewajibanku di sekolah pada kelas III di SD Negeri 94 Palembang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, tes, dan dokumentasi. Teknik Validasi dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan kelayakan dari produk yang dihasilkan. Uji validasi instrumen pengembangan media pembelajaran PPKN SD berbasis *Powtoon* siswa kelas III di SD Negeri 94 Palembang dengan beberapa tahapan yaitu validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan instrumen respon pendidik.

Teknik analisis data dilakukan untuk mendapatkan media berbasis *powtoon* sesuai dengan kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Setelah memperoleh data, maka dilakukan pengelolaan terhadap data tersebut. Pada penelitian ini teknik analisis yang digunakan yaitu analisis kevalidan, analisis kepraktisan dan analisis keefektifan.

Analisis kevalidan dan kepraktisan dalam pengembangan ini menggunakan rumus berdasarkan (Latifah, Setiawati, & Basith, 2016, p. 46) yaitu sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100$$

Keterangan :

P = Presentase kevalidan

$\sum x$ = Total Skor yang diperoleh

$\sum x_1$ = Skor maksimal

Tabel 1
Skala Presentase Uji Kevalidan

Presentase	Kualifikasi
81 % -100%	Sangat Valid
61 % - 80%	Valid
41 % - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% -21 %	Tidak Valid

Analisis Keefektivan yaitu lembar tes digunakan untuk mengukur suatu keefektifan media berbasis *powtoon* pada pelajaran PPKN kelas III SD Negeri 94 Palembang. Adapun langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Beri skor jawaban untuk setiap item soal yang diperoleh setiap siswa.
- 2) Hitung jumlah skor siswa.
- 3) Hitung nilai setiap siswa.
- 4) Berdasarkan KKM.
- 5) Hitunglah jumlah siswa yang mencapai ketuntasan dalam, selanjutnya dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus presentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F \times 100\%}{N}$$

Keterangan :

F = Skor yang didapat

N = skor maksimal

P = Nilai validasi

Melakukan perhitungan rata-rata kemudian di sesuaikan dengan kriteria presentase:

Tabel 2
Kriteria kelayakan analisis presentase keefektivan

No	Presentase	Kelayakan
4	0 - 49, 99	TidakEfektif/tidak baik
3	50,00-59,99	Kurang Efektif/ kurang baik
2	60,00– 79, 99	Efektif/baik
1	80, 00 – 100	Sangat Efektif/sangat baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan media berbasis *powtoon* pada pelajaran PPKN pada siswa kelas III di SD Negeri 94 Palembang diperoleh melalui beberapa tahapan. Tahapan tersebut mengikuti model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap *analysis, desain, develloovment, implementation and evaluation*. Penelitian dilakukan di SDN 94 Palembang yang beralamat di Jalan KH. Balqi No.501, 16 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu II, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30265. Adapun data hasil penelitian disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Media Berbasis *Powtoon*

Aspek	Indikator	Total Skor	Rata Rata
Desain media berbasis <i>powtoon</i>	a) Kemenarikan cover media berbasis <i>powtoon</i>	30	4,2
	b) Pemilihan warna menarik dan bervariasi		
	c) Tampilan layar jelas		
	d) Kualitas tampilan gambar		
	e) Tampilan video yang menarik		
	f) Keseuaian jenis dengan ukuran dalam media berbasis <i>powtoon</i>		
	g) Kemudahan dalam membaca tulisan pada media berbasis <i>powtoon</i>		
Program media pembelajaran	h) Materi lengkap dan jelas	13	4,3
	i) Media berbasis <i>powtoon</i> mudah digunakan		
	j) Tampilan soal evaluasi siswa		

Sumber: data diolah penelliti, 2023

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai total skor dari aspek kelayakan bahasa sebesar 41, rata-rata skor 4,1 dengan persentase 82% katagori sangat valid.

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Materi Pengembangan Media Berbasis *Powtoon*

Aspek	Indikator	Total Skor	Rata Rata
Kurikulum	a) Kesesuaian dengan KD	26	4,3
	b) Kesesuaian dengan indikator pembelajaran		
	c) Media berbasis <i>powtoon</i> sesuai dengan kurikulum		
	d) Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan KD		
	e) Keterkaitan materi dengan tujuan pembelajaran		
	f) Kelengkapan materi yang sesuai dengan perkembangan siswa		
Materi	g) Materi lengkap	18	4,5
	h) Materi jelas		
	i) Materi yang disajikan tepat		
	j) Soal evaluasi		

Sumber: data diolah peneliti, 2023

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai total skor dari aspek kurikulum sebesar 26, rata-rata skor 4,3 dengan persentase 86,6% katagori sangat valid. Pada aspek program media pembelajaran total skor 18, rata-rata skor 4,5 dengan presentase 90 katagori sangat valid.

Tahap Analyze

Analisis adalah tahap pertama yang wajib dilakukan. Tahapan *analysis* yang dilakukan peneliti yaitu menganalisis kebutuhan siswa.

Analisis kebutuhan guru didapat dari observasi dan wawancara dengan guru kelas III SD Negeri 94 Palembang. dalam proses pembelajaran PPKN guru hanya menggunakan

buku cetak dan media power point sebagai media pembelajaran yang hanya menampilkan gambar dan tulisan, sehingga media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, hal ini menyebabkan siswa kurang aktif mengikuti pembelajaran PPKN. Guru berharap dengan adanya bahan ajar yang lebih inovatif seperti media berbasis *powtoon* dapat membantu untuk pemahaman materi kepada siswa.

Tahap Design

Pengembangan media berbasis *powtoon* merupakan bentuk penyajian media belajar dalam bentuk digital pada setiap halamannya berisi gambar animasi dan video. Tahapan desain media berbasis *powtoon* yaitu dengan membuka aplikasi *powtoon* melalui web kemudian pilih template yang akan digunakan untuk membuat media, selanjutnya edit template masukkan teks, animasi yang digunakan yaitu pelajaran PPKN materi hak dan kewajibanku di sekolah, kemudian simpan dengan format *https*.

Tahap Development

Instrumen yang disusun yaitu penilaian dari ahli media, ahli bahasa, ahli materi kemudian divalidasi oleh validator agar instrumen penelitian layak digunakan dalam penelitian. Validasi dilakukan untuk mengukur kevalidan media berbasis *powtoon*. Pada tahap ini dilakukan perbaikan media berbasis *powtoon* sesuai komentar atau saran dari ahli materi, media dan bahasa. bahasa yaitu memperbaiki penggunaan bahasa dalam standar kalimat, dan revisi ahli media Perbaiki lagi media yang lebih kreatif dan inovatif.

Tahap Implementation

Pada tahap ini peneliti melakukan implementasi penggunaan media berbasis *powtoon* yang telah divalidasi pada tahap sebelumnya. Implementasi dilakukan dengan uji coba penggunaan media berbasis *powtoon* pelajaran PPKN tema 4 kewajiban dan hak ku sub tema 2 kewajiban dan hakku di sekolah pada pengguna yang merupakan siswa kelas III SD Negeri 94 Palembang.

Tahap Evaluation

Berikut hasil penilaian keefektifan media berbasis *powtoon* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5
Penilaian Keefektifan Media Berbasis *Powtoon* Oleh Siswa

Nama				Kriteria
No	Siswa	Skor Perolehan	Persentase	
1.	K	7	70%	Efektif
2.	J	8	80%	Sangat Efektif
3.	MSA	5	50%	Kurang Efektif
4.	SH	7	70%	Efektif
5.	APAF	8	80%	Sangat Efektif
6.	AA	7	70%	Efektif
7.	ARR	8	80%	Sangat Efektif
8.	DAG	8	80%	Sangat Efektif
9.	ARI	8	80%	Sangat Efektif
10.	MAP	9	90%	Sangat Efektif
11.	DRA	8	80%	Sangat Efektif
12.	ZNP	6	60%	Efektif
13.	AGR	7	70%	Efektif

14.	MA	8	80%	Sangat Efektif
15.	N	7	70%	Sangat Efektif
	Rata-rata	7,4	74%	Efektif

Sumber: data diolah peneliti 2023

Berdasarkan tabel diatas diperoleh total skor rata-rata 7,4 dengan persentase 74% mendapatkan kriteria efektif.

Pembahasan

Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan pengembangan yaitul analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evalulasi. Berdasarkan hasil pengembangan dapat diketahui bahwa pengembangan media berbasis *powtoon* dinyatakan valid, praktis dan efektif.

Berdasarkan data hasil validasi media berbasis *powtoon* oleh ahli media dinyatakan valid dan bisa di ulji coba untuk menilai kevalidannya di dalam proses pembelajaran dengan relntang skor nilai 1-5. Pada penilaian ahli media dari segi aspek desain produk *powtoon* dan program media pembelajaran mendapatkan 4,3 dengan persentase 86,2% mendapatkan kriteria **sangat valid**. Hasil ini didukung oleh penelitian Awalia, Pamungkas, Alamsyah (2019) menunjukkan bahwa validasi ahli dengan persentase sebesar 88% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Wulandari, Ruhiat, Nulhakim (2020) menjelaskan ahli media diperoleh nilai 89,8% dengan katagori sangat valid. Dewi dan Handayani (2021) menjelaskan bahwa penilaian ahli media sebesar 88,3% kategori sangat valid.

Berdasarkan data hasil validasi media berbasis *powtoon* oleh ahli bahasa dinyatakan valid dan bisa di uji coba untuk menilai kevalidannya di dalam proses pembelajaran dengan rentang skor nilai 1-5. Pada penilaian ahli bahasa dari segi aspek kelayakan bahasa mendapatkan skor rata-rata sebesar 4,1 persentase 82% dengan kriteria **sangat valid**. Hasil ini didukung oleh penelitian Awalia, Pamungkas, Alamsyah (2019) menunjukkan bahwa validasi ahli dengan persentase sebesar 88% yang termasuk dalam kategori sangat valid.

Berdasarkan data hasil validasi media berbasis *powtoon* oleh ahli materi dinyatakan valid dan bisa di uji coba untuk menilai kevalidannya di dalam proses pembelajaran dengan rentang skor nilai 1-5. Pada penilaian ahli materi dari segi aspek kurikulum dan materi mendapatkan skor rata-rata sebesar 4,3 persentase 88,3% dengan kriteria **sangat valid**. Hasil ini didukung oleh penelitian Awalia, Pamungkas, Alamsyah (2019) menunjukkan bahwa validasi ahli dengan persentase sebesar 88% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Wulandari, Ruhiat, Nulhakim (2020) menjelaskan penilaian ahli materi 88,7% dengan katagori sangat valid. Dewi dan Handayani (2021) menjelaskan bahwa penilaian ahli materi memperoleh nilai skor sebesar 85,88%, katagori sangat valid.

Berdasarkan hasil ulji kepraktisan media berbasis *powtoon* yang dilakukan melalui penyebaran angket respon siswa dalam proses pembelajaran dengan responden siswa kelas III SD Negeri 94 Palembang dengan katagori yang dinilai berdasarkan aspek media pembelajaran dan manfaat media berbasis *powtoon* kepada siswa dengan rentang skor 1-5.

Berdasarkan hasil angket siswa diperoleh total skor rata-rata 4,4 dengan persentase 90,2% mendapatkan kriteria **sangat praktis**. Hasil ini didukung oleh penelitian Awalia, Pamungkas, Alamsyah (2019) menunjukkan bahwa skor rata-rata kepraktisan dengan persentase sebesar 93,33% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Wulandari, Ruhiat, Nulhakim (2020) menjelaskan penilaian hasil ulji coba terbatas untuk siswa memperoleh

katagori sangat praktis dengan 96,36%. Dewi dan Handayani (2021) memperoleh nilai skor sebesar 85,88%, katagori sangat valid. siswa memperoleh skor 86,9% dengan kategori layak digunakan.

Berdasarkan hasil uji keefektifan media berbasis *powtoon* yang dilakukan melalui evaluasi tes siswa dengan mengerjakan latihan soal 10 soal pilihan ganda, jika siswa menjawab benar mendapatkan 10 jika siswa menjawab salah mendapat skor 0. Berdasarkan evaluasi siswa didapatkan total skor rata-rata 7,4 dengan persentase 74% mendapatkan kriteria **efektif**. Hasil ini didukung oleh penelitian Awalia, Pamungkas, Alamsyah (2019) skor rata-rata dari respon siswa dengan persentase sebesar 94,73% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Wulandari, Ruhiat, Nulhakim (2020) menjelaskan penilaian evaluasi oleh pendidik sebesar 91,1% katagori sangat efektif. Dewi dan Handayani (2021) menjelaskan bahwa penilaian evaluasi siswa memperoleh skor 86,9% dengan kategori layak digunakan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian maka peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

- 1) Pengembangan media berbasis *powtoon* dinyatakan valid, berdasarkan hasil penilaian kevalidan menurut ahli media sebesar skor rata-rata sebesar 4,3 persentase 86,2%, ahli bahasa sebesar skor rata-rata sebesar 4,1 persentase 82 % dan ahli materi sebesar mendapatkan skor rata-rata sebesar 4,4 persentase 88,3%.
- 2) Pengembangan media berbasis *powtoon* dinyatakan praktis berdasarkan hasil penilaian kepraktisan menurut angket respon siswa mendapatkan skor rata-rata 4,4 dengan persentase 90,2%.
- 3) Pengembangan media berbasis *powtoon* dinyatakan efektif berdasarkan penilaian keefektifan hasil evaluasi siswa, siswa didapatkan total skor rata-rata 7,4 dengan persentase 74%.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti dapat mengemukakan saran sebagai berikut:

- 1) Siswa diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan aktif dan efisien untuk menunjang hasil belajarnya.
- 2) Peneliti selanjutnya, hendaknya dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk mengembangkan media berbasis *powtoon* lebih lanjut.
- 3) Media berbasis *powtoon* materi hak dan kewajibanku disekolah dapat diterapkan sebagai alternatif media belajar untuk meningkatkan minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliani, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran PPKN SD Berbasis Powtoon Untuk Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, VIII, 129-145.
- Asra, A. A., & Talib, J. (2020). Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Menulis Dalam Pembelajaran Teks Cerita Sejarah. *Jurnal Education And Development*, 8(4), 242-242.
- Ayu, Idris & Dedy. (2020). Implementasi Sikap Demokrasi dalam Pembelajaran Pkn pada Siswa SD. *Wahana Didaktika Vol. 18 No.3*. 316-328

- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 49-56.
- Dewi, F.F. & Handayani, S., L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol.5 (4), 2530 – 2540
- Dora, A., & Idris, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Materi Sejarah Penyebaran Islam di Kecamatan Sirih Pulau Padang. Kalpataru. *Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah*. Vol 5, No 1, 45- 53.
- Fatmawati, N. L. (2021). Pengembangan Video Animasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Usia Sekolah Dasar di Masa Pandemi. *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*. Vol. 26 (1), 65-77
- Idris, Rahmandani & Ayurachmawati. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Membaca Permulaan Untuk Siswa Kelas I SD Negeri 90 Palembang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. Vol. 4 No.4.
- Khuluqo, I. El. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran Konsep Dasar Metode Dan Aplikasi Nilai-Nilai Spiritualitas Dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 144
- Latifa, Setiawati, & Basith. (2016). Pengembangan Multimedia Fisika Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Peserta Didik. *Indonesian Journal of Applied Science and Technology*, 116-125.
- Marcela, R., M Idris., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. *Journal On Teacher Education*, 4 (1), 54-61
- Mawarni, Idris & Hermansyah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box Interaktif Materi Bangun Datar Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. *Journal Of Social Science Research*, Vol 3, No 3. 890-897
- Nurdiansyah. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. MISYKAT: *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiah*. Vol, 3. No, 1. p.171
- Pais, M. H. R., Nogues, F. P., & Munoz, B. R. (2017). Incorporating Powtoon as a Learning Activity Into a Course on Technological Innovations as Didactic Resources For Pedagogy Programs. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*. 12(6), 120–131.
- Putri ,M Idris & Aryaningrum. (2023). Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping Pada Pembelajaran PPKn Kelas III SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol. 3 No. 1
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using learning media to increase learning motivation in elementary school. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60.
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA dikelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* , 269-279.
- Zainal, Asriati, N., & Syahrudin, H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik Menggunakan Edmodo Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Pelajaran Ekonomi . *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* , 1-9.