



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 3 Tahun 2023 Page 11394-11401

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantu *Powtoon* Pada Materi Bangun Datar Dikelas IV SDN 37/II Pasar Lubuk Landai

Eka Filahanasari^{1✉}, Resti Fitria Apunda², Aprimadedi³

Universitas Dharmas Indonesia

Email: Ekafilhanasari@undhari.ac.id^{1✉}

Abstract

Pada pembelajaran matematika selama proses pembelajaran berlangsung masih kurangnya penggunaan media. Media yang digunakan hanya terfokus pada buku cetak sehingga hal tersebut dapat menimbulkan lemahnya tingkat pemahaman peserta didik pada proses pembelajaran matematika dikelas IV. Maka untuk mengatasi hal tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran video animasi berbantu *powtoon* pada materi bangun datar. Dengan tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu dapat menunjang tingkat pemahaman peserta didik dalam pembelajaran matematika, dan menghasilkan media video animasi yang valid, praktis, dan efektif. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu, (1) analyze (analisis), dengan 3 macam analisis yaitu analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis kurikulum (2) design (perancangan), (3) development (pengembangan), kemudian akan dilakukan uji coba validasi oleh 3 orang validator dengan hasil 92,1% (4) implementation (implementasi) yakni dengan melaksanakan uji praktikalitas yang dilakukan oleh praktisi (guru) dan peserta didik dengan hasil 92,2%, Setelah itu dilakukannya uji coba media video dengan lembar efektivitas mendapatkan hasil 90% yang didapatkan dari hasil belajar peserta didik. (5) evaluasi (evaluation). Berdasarkan dari prosedur ADDIE yang digunakan dalam penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi yang telah dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan, karena telah memenuhi minimal kriteria valid, praktis dan efektif.

Kata Kunci: "Media Pembelajaran, Video Animasi *Powtoon*, Bangun Datar".

Abstract

In learning mathematics during the learning process there is still a lack of media use. The media used is only focused on printed books so that this can lead to a weak level of understanding of students in the mathematics learning process in class IV. So to overcome this, the researchers developed an animated video learning media with the help of powtoon on flat shape material. The aim of this research is to support the level of understanding of students in learning mathematics, and to produce valid, practical, and effective animated video media. In this study the researchers used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model which consisted of 5 stages, namely, (1) analyze (analysis), with 3 types of analysis namely needs analysis, analysis of student characteristics, and curriculum analysis (2) design (design), (3) development (development), then a validation trial will be carried out by 3 validators with a result of 92.1% (4) implementation (implementation), namely by carrying out practicality tests carried out by practitioners (teachers) and participants students with a result of 92.2%, after that a video media trial was carried out with an effectiveness sheet to get 90% results obtained from student learning outcomes. (5) evaluation (evaluation). Based on the ADDIE procedur used in the research above, it can be cancluded that the video animation media developed by the researcher is suittable for use, because it meets the minimum valid, praktical, and effective criteria.

Keywords: *"Instructional Media, Powtoon Animation Videos, two-dimentional figure"*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang terencana dengan mewujudkan proses pembelajaran yang bertujuan agar peserta didik aktif mengembangkan potensinya (Naziyah et al., 2021) Dengan demikian upaya agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan peserta didik salah satunya pemerintah memperbarui kurikulum. Kurikulum selalu mengalami perubahan pada setiap periode dengan itu kurikulum yang digunakan pada saat ini yaitu kurikulum merdeka belajar yang akan menciftakan pembelajaran aktif. Hal ini meliputi, (1) rencana pelaksanaan pembelajaran satu lembar artinya dibuat dengan sederhana dan tidak sulit. (2) sistem zonasi terhadap penerimaan peserta didik baru yang fleksibel dalam pengimplementasiannya. (3) ujian nasional diganti dengan asesmen kompetensi minimum dan survey karakter. (4) ujian sekolah berstandar nasional, dialihkan menjadi asesmen berkelanjutan seperti portofolio (tugas kelompok, karya tulis, pratikum, dan lainnya (Achmad et al.,2022). Dengan tujuan diterapkannya kurikulum merdeka belajar agar dapat meningkatkan hasil pemahaman belajar peserta didik salah satunya pada pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika pada saat ini masih dapat dikatakan mata pelajaran yang sulit dipelajari karena peserta didik merasa rumit dalam menggunakan rumus-rumus. Dengan hal demikian seorang pendidik harus bisa

menggunakan sebuah media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyalurkan materi. Salah satunya berupa video animasi, video animasi merupakan perantara yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Novita et al., 2019). Video animasi dengan berupa berbantu *powtoon*, *powtoon* itu sendiri hampir sama seperti dengan powerpoint, yakni menggunakan slide yang dapat menambahkan gambar, teks, audio, video animasi, dan music yang tersedia dalam aplikasi tersebut. *powtoon* juga merupakan media yang dilengkapi animasi dan kumpulan karakter sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio yang menarik (Surya, 2022)(Surya, 2022). Media video animasi mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan, anak sekolah dasar pada umumnya belajar 50% dari apa yang didengar dan dilihat.

Berdasarkan masalah yang ditemukan di SDN 37/II Pasar Lubuk Landai bahwa pada pembelajaran matematika disekolah dasar masih terlalu menonton sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik. Selain itu, pada pembelajaran matematika peserta didik juga merasakan bahwa pembelajaran yang sulit dipelajari, dikarenakan peserta didik menganggap bahwa pembelajaran matematika banyak menggunakan hitung-hitungan dan juga banyak dijumpai contoh soal berbeda dengan soal latihan. Peneliti juga menemukan faktor lainnya, beberapa faktor diantaranya kurangnya penggunaan media yang kreatif dan bervariasi untuk menarik perhatian peserta didik.

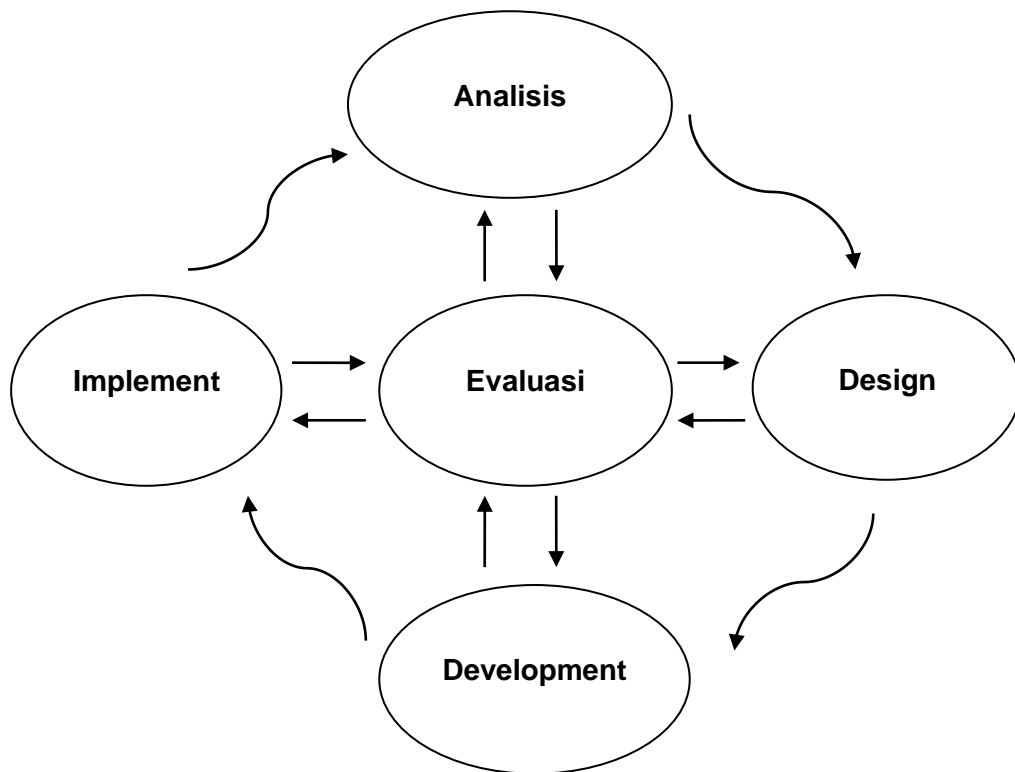
Dari penemuan masalah tersebut di SDN 37/II Pasar Lubuk Landai menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik. Dengan hal demikian, maka peneliti memberikan solusi untuk menyelesaikan masalah yang ada dengan menggunakan "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantu *Powtoon* Pada Materi Bangun Datar Dikelas IV SDN 37/II Pasar Lubuk Landai".

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Metode ini juga digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Pada proses penelitian ini, peneliti menggunakan model *ADDIE* yang merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Model ini disusun dengan cara bertekstur dengan urutan kegiatan yang sistematis dalam upacara pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Model ini terdiri dari lima tahap yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementasi* (Pelaksanaan), *Evaluatation* (Evaluasi) tahap pengembangan dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 4.1 Tahap *ADDIE*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian mengenai pengembangan media video animasi berbantu *powtoon* pada materi bangun datar yang telah dikembangkan penelitian ini menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahap yang dideskripsikan sebagai berikut:

1. Tahap *Analyze* (Analisis)

Pada tahap analisis ini merupakan tahap awal dalam melakukan penelitian. Pada tahap ini ada 3 tahap analisis yaitu: Analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, analisis kurikulum.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini peneliti melakukan sebuah rancangan dalam menyusun media pembelajaran video animasi berbantu *powtoon* dengan menyiapkan segala alat dan bahan yang berupa laptop/komputer, dan juga dilanjutkan dengan menyusun instrument penelitian. Pada tahap perancangan media video animasi berbantu *powtoon* yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Masukkan *email* agar dapat login ke sebuah aplikasi *powtoon*
 - b. setelah itu klik "Start Now" untuk dapat melanjutkan dalam pembuatan video animasi
 - c. pilih template kategori "Teacher Introduction" lalu klik "use"
 - d. untuk memilih karakter tinggal klik logo gambar orang-orangan
 - e. selanjutnya untuk menambahkan teks tinggal klik logo "T"
 - f. Setelah itu klik "Ekspor" untuk menyimpan sebuah video
 - g. Lalu pilih upload *YOUTUBE* supaya mudah dan tidak berbayar
3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini pengembangan media pembelajaran video animasi berbantu *powtoon* pada materi bangun datar yang dilakukan sesuai dengan rancangan, setelah itu media tersebut akan divalidasi oleh 3 validator. Sebuah media dapat dikatakan valid jika media tersebut memenuhi komponen-komponen produk yang dikembangkan terdapat konsistensi internal didasarkan pada rasioanl teoritik yang kuat (Filahanasari et al., 2022). Berdasarkan hasil penilaian dari 3 validator (Dosen ahli materi, bahasa, dan media) dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.2 Data Validasi Uji Coba Produk
video Animasi berbantu *powtoon*

Validator	Keterangan	Hasil $V = \frac{f}{n} \times 100$ %	Kate gori
Moh. Rosyid Mahmudi, M.Si	Dosen FKIP UNDHARI	$V = \frac{21}{24} \times 100 \%$ $V = 87,5\%$	Sang at Valid
Ahmad Ilham Asmaryadi, M.A. M.Pd	Dosen FKIP UNDHARI	$V = \frac{23}{25} \times 100\%$ $V = 92 \%$	Sang at Valid
Rendi Marlianda, M.Pd	Dosen FKIP UNDHARI	$V = \frac{31}{32} \times 100\%$ $V = 96,8 \%$	Sang at Valid

Rata-rata	92,1%	Sangat Valid
-----------	-------	--------------

4. Tahap *Implementasi* (Pelaksanaan)

Pada tahap ini yaitu melakukan uji coba produk media pembelajaran video animasi berbantu *powtoon* pada materi bangun datar. Jadi media dapat disebut praktis apabila para ahli dan praktisi menyatakan bahwa secara teoritis produk yang dikembangkan dapat digunakan atau diterapkan dilapangan dengan tingkat terlaksanaannya pada kategori "praktis" yang dilihat dengan menggunakan skala likert 1-5 dan diperkuat dengan hasil penilaian validator yang menyatakan bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan tanpa revisi (Filahanasari et al., 2022).

Pada tahap ini juga dilakukan tahap efektifitas yang digunakan untuk mengetahui ketercapaian hasil belajar peserta didik melibatkan peserta didik untuk mengetahui respon terhadap produk dapat dilihat pada tabel berikut ini

Tabel 4.7 Data Praktikalitas Uji Coba Produk
Media video animasi

No	Praktisi	Hasil $P = \frac{f}{n} \times 100 \%$	Kategori
1	Pendidik Kelas IV	$P = \frac{61}{65} \times 100 \%$ P = 93,8 %	Sangat Praktis
2	6 orang peserta didik Peserta didik Kelas IV	$P = \frac{5.719}{65} \times 100 \%$ P = 87,9 %	Sangat Praktis
3	20 orang peserta didik Peserta didik Kelas IV	$P = \frac{1.234}{13} \times 100 \%$ P = 94,9 %	Sangat Praktis
	Rata-rata	92,2%	Sangat Praktis

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi ini yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan media pembelajaran video animasi berbantu *powtoon* pada materi bangun datar. Menurut (Filahanasari et al., 2022) keefektifan pembelajaran biasanya diukur dari tingkat pencapaian hasil belajar peserta didik dengan menggunakan lembar efektifitas. Untuk menentukan yang valid, praktis, dan efektif. Dan dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik pada tabel berikut ini.

Tabel 4.10 Data Efektifitas Uji Coba Produk
Media video animasi berbantu *powtoon*

No	Kriteria	Jumlah Peserta didik	Hasil $E = \frac{f}{n} \times 100$ %
1	Pe Peserta didik yang tuntas	18	E $E = \frac{18}{20} \times 100$ % E = 90 %
2	Pe Peserta didik yang tidak tuntas	2	E./ % E = 10 % K

SIMPULAN

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran video animasi berbantu *powtoon* pada materi bangun datar di kelas IV SDN 37/II Pasar Lubuk Landai. pengumpulan data dan penyajian data dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan video animasi berbantu *powtoon* pada materi bangun datar dengan menggunakan model *ADDIE* dapat diuji cobakan di kelas IV SDN 37/II Pasar Lubuk Landai Kabupaten Bungo.
2. Validasi media pembelajaran video animasi berbantu *powtoon* pada materi bangun datar yang dinilai validator berjumlah 3 orang, menunjukkan bahwa media video animasi berbantu *powtoon* pada materi bangun datar dengan rata-rata keseluruhan dari penilaian ketiga validator yaitu 92,1% dengan kategori sangat valid. Media video animasi berbantu *powtoon* pada materi bangun datar layak digunakan dan sesuai

dengan ketentuan SDN 37/II Pasar Lubuk Landai

3. Praktikalitas yang dinilai dari angket respon guru dan peserta didik terhadap media video animasi berbantu *powtoon* pada materi bangun datar yang berjumlah 1 orang guru wali kelas IV memperoleh hasil nilai 93,8% dikategorikan sangat praktis. Dan respon peserta didik yang berjumlah 6 orang peserta didik kelompok kecil kelas IV mendapatkan hasil nilai 87,9% yang dikategorikan sangat praktis, dan 20 orang peserta didik kelompok besar dengan hasil nilai 94,9% dikategorikan sangat praktis, dengan memiliki nilai rata-rata 92,2% kategori sangat praktis.
4. Efektifitas yang dinilai dari tes akhir hasil belajar peserta didik dengan memperoleh hasil nilai 90% dengan kategori sangat efektif. Sehingga dapat dikatakan dengan menggunakan media pembelajaran terhadap video animasi berbantu *powtoon* pada materi bangun datar mampu mencapai tujuan pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, G. H., Ratnasari, D., Amin, A., Yuliani, E., & Liandara, N. (2022). Penilaian Autentik pada Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5685–5699. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3280>
- Filahanasari, E., Fitriyani, N. H., & Putri, S. R. (2022). Pengembangan LKPD Berbasis Realistic Mathematics Education pada Materi Bangun Datar di Kelas IV SDN 03 Tiumang. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 133. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v6i2.118119>
- Naziyah, S., Akhwani, A., Nafiah, N., & Hartatik, S. (2021). Implementasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3482–3489. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1344>
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD*. 3(2), 64–72.
- Surya, S. T. (2022). *VEKTOR: Jurnal Pendidikan IPA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTOON PADA MATERI SISTEM TATA SURYA KELAS VII SMP / MTs Fina Nikmatul Farida , Rafiatul Hasanah*. 03, 26–35. <https://doi.org/10.35719/vektor.v3i1.48>