

## Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

Asep Saefurrohman<sup>1</sup>, Oman Farhurrohman<sup>2</sup>, Rachma Azzahra<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Tarbiyah dan Keguruan, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Sultan Maulana  
Hasanuddin Banten, Serang, Indonesia

E-mail: <sup>1</sup>[saefurohman.asep78@gmail.com](mailto:saefurohman.asep78@gmail.com) , <sup>2</sup>[oman.farhurrohman@uinbanten.ac.id](mailto:oman.farhurrohman@uinbanten.ac.id),  
<sup>3</sup>[rachmaazzhara@gmail.com](mailto:rachmaazzhara@gmail.com)

**Abstrak-** Pada penelitian ini masih banyaknya siswa kelas IV Annisa yang mendapatkan nilai IPS dibawah KKM (73). Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan pengembangan dengan model media Powtoon serta dengan menguji keefektifan model pembelajaran Powtoon dalam hasil peserta didik pada mata pelajaran IPS di kelas IV SD. Uji coba ini dilakukan menggunakan model Research and Development (R&) yang meliputi (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). hasil belajar peserta didik tersebut sudah melewati dari batas persentase yang sudah ditetapkan ketuntasan klasikal yaitu 85%. Hal ini menunjukkan hasil model media Powtoon efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil uji validasi media video animasi berbasis Powtoon dapat diketahui bahwa dosen ahli media memberikan skor 40 dari skor maksimal 45 sehingga memperoleh rata-rata persentase 88% dengan kriteria "Sangat Layak", sedangkan dari dosen ahli materi memberikan skor 37 dari skor maksimal 40 sehingga memperoleh rata-rata persentase 92% dengan kriteria "Sangat Layak". Hal ini menghasilkan maka media video animasi berbasis Powtoon layak untuk menjadikan media pembelajaran. Adapun berdasarkan hasil uji coba media video animasi berbasis Powtoon pada pembelajaran IPS di kelas IV Annisa SDIT Bina Bangsa, hasil belajar peserta didik menunjukkan adanya peningkatan sebesar 15,8%. Sebelum uji coba produk, peserta didik memperoleh nilai rata-rata persentase 71,7% dan setelah melakukan uji coba produk, peserta didik memperoleh rata-rata persentase 87,5%.

**Kata Kunci:** *Research and Development*, Powtoon, Hasil Belajar

**Abstract-** *In this study, there were still many students in class IV of Annisa who got IPS scores below the KKM (73). The purpose of this research is to generate development with the Powtoon media model and to test the effectiveness of the Powtoon learning model in student outcomes in social studies subjects in grade IV SD. This trial was carried out using the Research and Development (R&) model which included (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). the learning outcomes of these students have passed the percentage limit that has been set for classical completeness, namely 85%. This shows that the results of the Powtoon media model are effective in improving the learning outcomes of fourth grade students in social studies learning. Based on the results of the Powtoon-based animation video media validation test, it can be seen that the media expert lecturer gave a score of 40 out of a maximum score of 45 so that an average percentage of 88% was obtained with the criteria of "Very Eligible", while the material expert lecturer gave a score of 37 out of a maximum score of 40 so that obtaining an average percentage of 92% with the criteria of "Very Eligible". This resulted in the Powtoon-based animated video media being suitable as a learning media. Meanwhile, based on the results of the Powtoon-based animated video media trial in social studies learning in class IV Annisa SDIT Bina Bangsa, student learning outcomes showed an increase of 15.8%. Prior to product trials, students obtained an average percentage of 71.7% and after conducting product trials, students obtained an average percentage of 87.5%.*

**Keywords:** *Research and Development, Powtoon, Learning outcomes*

## **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan di Indonesia pada saat ini menggunakan kurikulum 2013, dimana pada kurikulum 2013 terdiri dari beberapa muatan pelajaran salah satunya adalah muatan Ilmu Pengetahuan Sosial. Ilmu Pengetahuan sosial merupakan pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu-isu sosial yang terjadi di dalam lingkungan masyarakat. Pada jenjang SD ataupun MI untuk mata pelajaran IPS memuat peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab serta warga masyarakat yang cinta damai.

Pendidikan juga merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Hal ini menunjukkan bahwasanya pendidikan merupakan prioritas yang utama bagi bangsa Indonesia karena pendidikan dipandang sebagai fondasi yang sangat pokok dalam mewujudkan generasi muda yang cerdas. mengenai pendidikan nasional, yaitu: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa/siswi agar menjadi manusia yang berfikir cendek dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan hasil observasi di SDIT Bina Bangsa, penelitian telah melaksanakan wawancara bersama salah satu guru kelas IV yaitu ibu Mufidatun Nufus, S.Pd dengan memperoleh suatu informasi bahwa peserta didik cenderung jenuh saat pembelajaran tidak menggunakan media, padahal fasilitas sudah mencukupi dengan adanya ruang lab komputer serta ketersediaan layar infocus. Namun, masih ada yang belum memanfaatkan fasilitas tersebut dengan baik seperti ketika pembelajaran sudah berjalan normal kembali di sekolah guru tidak menggunakan Materi pembelajaran yang dapat membuat siswa bersemangat dalam belajar.

Powtoon merupakan aplikasi yang terhubung dengan Internet atau website online dapat menjelaskan atau menampilkan materi. Tampilan video berupa animasi yang menarik peserta didik. media ini dapat digunakan oleh siapa pun, termasuk pengajar ataupun non pengajar. Cara menggunakan video animasi pun cukup gampang karna fitur yang tersedia cukup banyak seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun dan efek visual yang lebih hidup. pengaturan timeline yang sangat mudah. Hal tersebut menunjukkan bahwasanya media sangat memiliki peran yang penting dalam pembelajaran. Bahan pengajar yang digunakan juga harus dengan kondisi sekolah, jumlah peserta, pemilihan bahan harus sesuai dengan tujuan. Tujuan pemakaian media dalam proses mengajar adalah untuk mendapatkan hasil mengajar yang efektif.

Pada permasalahan yang telah dipaparkan di atas, peserta didik membutuhkan media dengan inovasi terbaru dengan semakin berkembangnya teknologi, yaitu gambar bergerak ataupun mengeluarkan suara sehingga siswa dapat dengan mudah mengerti pembelajaran.

## **2. METODE**

Untuk metode yang digunakan ini merupakan metode R&D yang dalam bahasa Indonesia berarti penelitian dan pengembangan. peneliti mengembangkan suatu model mengajar animasi powtoon untuk menghasilkan keefektifan pembelajaran siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi 5 fase yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Tahap analisis merupakan suatu proses pencarian informasi yang terpercaya yang terjadi di lapangan. Tahap desain merupakan hasil wawancara dengan guru kelas IV Annisa SDIT Bina Bangsa. Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan dan memvalidasi produk dari hasil pengembangan. Pada tahap implementasi peneliti akan melakukan uji coba media video animasi Powtoon Pada tahap evaluasi merupakan tahap memberikan penilaian terhadap kualitas produk dari hasil pengembangan dan

proses-proses pembelajaran. penelitian ini terdiri dari peserta didik kelas IV Annisa SDIT Bina Bangsa yang terdiri 28 peserta didik yang yaitu dari 15 perempuan dan 13 laki-laki. Teknik pengumpulan data ini dilakukan melalui interview atau wawancara, angket (pertanyaan) dan tes. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara yang merupakan bentuk alat penilaian non tes yang dilakukan melalui obrolan langsung maupun tidak langsung dan tanya jawab. Angket merupakan serangkaian dari pertanyaan maupun pernyataan secara tertulis yang harus dijawab atau diisi oleh responden, tergantung pada kebebasan responden untuk menjawab setiap pertanyaan. Angket penelitian ini digunakan dalam teknik pengumpulan data, khususnya angket terkait kelayakan media dan angket validasi pertanyaan. Pada tes ini peneliti akan memberikan soal jenis Pilihan Ganda (PG) dengan jumlah 10 butir soal pada peserta didik kelas IV Annisa setelah diterapkannya Media pembelajaran video animasi berbasis powtoon pada topik penelitian sosial. Instrumen penelitian adalah alat yang memungkinkan untuk melihat dan mengukur fenomena alam atau fenomena sosial yang diamati, untuk memperoleh, mengukur, dan menganalisis data dari masalah yang sedang diteliti. Instrument yang dipakai penelliti ini menggunakan tiga instrumen yaitu pedoman wawancara, lembar angket validasi dan indikator soal.

**Tabel 1.** Data penilaian

No	Aspek Penilaian	Nomor Item	Jumlah Item
1	Pembelajaran	1,2,3,4	4
2	Materu Kebenaran Isi	5,6,7	3
3	Umpan Bali	8	1

Pedoman wawancara ini penellitian ini memiliki tujuan untuk mendapatkan hasil kesulitan dan permasalahan peserta didik dalam proses pembelajaran IPS. Lembar angket pada penelitian ini ada dua yaitu lembar penilaian validasi ahli materi dan lembar penilaian.

Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif. Teknik analisis deskripsi kualitatif pada penelitian ini digunakan untuk mengelompokkan informasi-informasi yang didapati melalui hasil wawancara dan observasi, tanggapan, kritik, dan saran yang akan digunakan untuk perbaikan pada media. teknik anallisis data kuantitatif pada penellitian ini dibuat untuk menjumlahkan hasil dari kualitas berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi setelah menggunakan media Powtoon dan menghitung hasil soal tes kemampuan peserta didik setelah menggunakan media. Berikut beberapa teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini: Analisis angket validasi ahli materi dan ahli media dianalisis menggunakan skala likert yang telah dikonversi oleh Sugiyono untuk kepentingan analisis kuantitatif. Uji angket hasil validasi ahli materi dan ahli media Powtoon dapat dianalisis dengan membandingkan. Adapun rumusnya yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentasi skor (dibulatkan)

$\sum x$  = Jumlah keseluruhan skor jawaban responden

$\sum xi$  = Jumlah skor maksimum

100% = Bilangan tetap

Kriteria validasi yang dilakukan pada uji validitas materi dan media yaitu pada tabel berikut ini.

**Tabel 2.** Kriteria validasi pada uji validitas materi dan media

No	Aspek Penilaian	Nomor Item	Jumlah Item
1	Pewarnaan	1 dan 2	2
2	Penggunaan bahasa	3	1
3	Ukuran <i>font</i>	4	1
4	Kesesuaian materi	5	1
5	Interaksi	8	1
6	Penggunaan	6,7,9	3

**Tabel 3.** Kriteria Data Angket Ahli Materi dan Ahli Media

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	81-100%	Sangat bagus	Sangat efektif
2	61-80%	Bagus	Efektif
3	41-60%	Cukup bagus	Cukup efektif
4	21-40%	Kurang bagus	Kurang efektif
5	< 20%	Sangat Kurang bagus	Sangat Kurang efektif

Analisis Hasil belajar peserta didik diketahui dengan cara memberikan soal tes untuk peserta didik dengan hasil sebelum dan sesudah penggunaan media, soal tes yang diberikan berbentuk 10 soal pilihan ganda. Berikut adalah cara menghitung nilai hasil belajar tes kemampuan masing-masing peserta didik:  
 $N = (\text{Jumlah skor tes yang diperoleh}) / (\text{Jumlah skor ideal}) \times 100$

Untuk mengetahui rata-rata persentase dari hasil belajar pre-test dan post-test setiap peserta didik dalam satu kelas maka digunakan rumus dalam mencari rata-rata yaitu sbb:

$$X = (\sum x) / N \times 100\%$$

Keterangan:

X : Rata-rata jumlah

$\sum x$  : Jumlah skor yang didapat

N : Jumlah peserta didik

Media video animasi berbasis powtoon akan dianggap sebagai media yang efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar jika memenuhi standar yang menguji prestasi akademik rata-rata siswa Ketuntasan Klasik.

Perhitungan yang digunakan untuk menentukan tingkat klasikal seorang siswa menggunakan rumus KK (tingkat klasikal), sebagai berikut:

$$KK = (\sum ST) / n \times 100\%$$

Keterangan:

KK = Ketuntasan Klasikal

$\sum ST$  = Jumlah peserta didik yang tuntas belajar/KKM

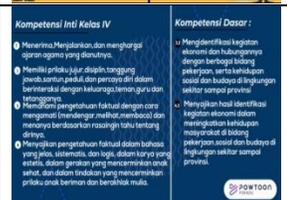
n = Jumlah seluruh peserta didik

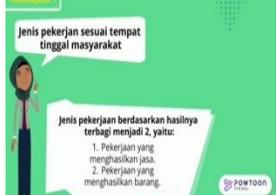
### 3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Hasil Penelitian

Dalam hasil ini, penelliti menggunakan pengembangan (R&D) dengan produk yang dikembangkan berupa video. animasi Powtoon untuk menghasilkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Berdasarkan peneltiian dan pengembangan yang dilakukan, berikut adalah penjelasan hasil prosedur pengembangan media berdasarkan kelima tahapan pengembangan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV Annisa, diperoleh berbagai factor permasalahan dalam proses pembelajaran khususnya guru sering hanya menggunakan buku per topik, sangat jarang menggunakan media untuk membuat siswa tertarik, sehingga peserta didik cenderung bosan dengan pemebelajra yang ada. Hal ini terlihat dari siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi. Dalam permasalahan tersebut, dapat diketahui bahwasanya Masalah yang ditemukan dalam penelitian ini adalah kurangnya penggunaan bahan ajar di kelas yang dapat memfasilitasi pembelajaran bagi guru dan siswa. Pemecahan yang dilakukan oleh peneliti dari masalah tersebut yaitu dengan mengembangkan media video animasi Powtoon dengan menyesuaikan kebutuhan peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS materi tentang Jenis-Jenis Pekerjaan. tahap perancangan atau design ini untuk menghasil media pembelajaran. Adapun langkah-langkah yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4.** Tampilan Rancangan Awal Media Video Animasi Berbasis Powtoon

No	Aspek	Tampilan Awal
1	Pembuka	
2	Profile Penelti	
3	Nama Dosen	
4	Kompeten si inti dan Kompeten si Dasar	

5	Jenis Pekerjaan Berdasarkan Hasilnya	
6	Contoh Jenis pekerjaan sesuai tempat tinggal	
7	Penjelasan Pekerjaan di Dataran Rendah	
8	Penjelasan Pekerjaan di Daerah Pantai	
9	Penjelasan Pekerjaan di Dataran Tinggi	
10	Penjelasan Kegiatan Ekonomi	

11	Contoh Kegiatan Ekonomi yang Berkaitan dengan Jenis Pekerjaan	<p>Berikut beberapa contoh kegiatan ekonomi beserta jenis pekerjaan yang berkaitan</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kegiatan Ekonomi</th> <th>Pekerjaan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Rumah makan</td> <td>Pelayan, koki, toki</td> </tr> <tr> <td>Hotel</td> <td>Receptionis, petugas kamar, petugas kebersihan, petugas parkir</td> </tr> <tr> <td>Supermarket</td> <td>Kasir, pramunaga, petugas parkir, petugas kebersihan</td> </tr> <tr> <td>Tempat pelayanan bank</td> <td>Manajemen, petugas bank</td> </tr> <tr> <td>Rumah Sakit</td> <td>Dokter, perawat, apoteker, petugas kebersihan</td> </tr> </tbody> </table>	Kegiatan Ekonomi	Pekerjaan	Rumah makan	Pelayan, koki, toki	Hotel	Receptionis, petugas kamar, petugas kebersihan, petugas parkir	Supermarket	Kasir, pramunaga, petugas parkir, petugas kebersihan	Tempat pelayanan bank	Manajemen, petugas bank	Rumah Sakit	Dokter, perawat, apoteker, petugas kebersihan
Kegiatan Ekonomi	Pekerjaan													
Rumah makan	Pelayan, koki, toki													
Hotel	Receptionis, petugas kamar, petugas kebersihan, petugas parkir													
Supermarket	Kasir, pramunaga, petugas parkir, petugas kebersihan													
Tempat pelayanan bank	Manajemen, petugas bank													
Rumah Sakit	Dokter, perawat, apoteker, petugas kebersihan													
12	Contoh Kegiatan Ekonomi di Perkotaan dan Pedesaan	<p>Kegiatan Ekonomi di Daerah Perkotaan dan Pedesaan</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Perkotaan</th> <th>Pedesaan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Banyak terdapat perkantoran, mal, dan pertokoan</td> <td>Banyak terdapat pertanian, perkebunan, dan peternakan</td> </tr> <tr> <td>Jenis pekerjaan:</td> <td>Jenis pekerjaan:</td> </tr> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>Karyawan Kantor</li> <li>Sopir</li> <li>Peragis toko</li> <li>Pemilik toko</li> </ul> </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>Petani</li> <li>Pemilik lahan</li> <li>Distributor pertanian</li> <li>Peternak</li> <li>Penjual hasil ternak</li> </ul> </td> </tr> </tbody> </table>	Perkotaan	Pedesaan	Banyak terdapat perkantoran, mal, dan pertokoan	Banyak terdapat pertanian, perkebunan, dan peternakan	Jenis pekerjaan:	Jenis pekerjaan:	<ul style="list-style-type: none"> <li>Karyawan Kantor</li> <li>Sopir</li> <li>Peragis toko</li> <li>Pemilik toko</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Petani</li> <li>Pemilik lahan</li> <li>Distributor pertanian</li> <li>Peternak</li> <li>Penjual hasil ternak</li> </ul>				
Perkotaan	Pedesaan													
Banyak terdapat perkantoran, mal, dan pertokoan	Banyak terdapat pertanian, perkebunan, dan peternakan													
Jenis pekerjaan:	Jenis pekerjaan:													
<ul style="list-style-type: none"> <li>Karyawan Kantor</li> <li>Sopir</li> <li>Peragis toko</li> <li>Pemilik toko</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Petani</li> <li>Pemilik lahan</li> <li>Distributor pertanian</li> <li>Peternak</li> <li>Penjual hasil ternak</li> </ul>													
13	Penutup	<p>AKHIRNYA TELAH SELESAI PEMBELAJARAN KITA HARI INI APA YANG SUDAH DI SAMPAIKAN JANGAN LUPA OLEH PELAJARI KEMBALI DIBUMAH!</p> <p>SEMANGAT SELALU!</p> <p>TERIMA KASIH WASSALAMUHLAKUM WIRALIS</p>												

Tahapan Pengembangan ini adalah tahap untuk mendapatkan bentuk akhir dari model yang berupa video animasi berbasis Powtoon setelah melalui revisi berdasarkan masukan dan saran dari para validator dan data hasil uji coba di dalam kelas. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini yaitu: mengkonfirmasi produk yang telah dihasilkan dengan ahli media dan ahli materi. Hasil validasi para validator menjadi acuan untuk dilakukan review.

**Tabel 5.** Nama dan Spesifikasi Keahlian Validator

No	Nama	Spesifikasi Keahlian
1	Dr. Eko Wahyu Wibiwo, S.Si, M.Si	Ahli Media
2	Mufidatun Nufus, S.Pd	Ahli Materi

Validasi ahli media yang dijadikan sebagai validator dalam penelitian ini adalah Dosen UIN SMH Banten yaitu bapak Dr. H. Eko Wahyu Wibowo, S.Si, M.Si. Validasi ahli materi yang dijadikan sebagai validator dalam penelitian ini adalah Guru SDIT Bina Bangsa yaitu Ibu Mufidatun Nufus, S.Pd. Tahap evaluasi merupakan suau tahap yang bertujuan untuk menganalisis penerapan media yang sudah dilakukan pada tahap implementasi. Peneliti akan melakukan tahap evaluasi apabila pada saat tahap implementasi masih terdapat kekurangan. Berdasarkan hasil implementasi uji coba model media video animasi Powtoon, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan sebanyak 15,8%. Sebelum penerapan media, rata-rata persentase hasil belajar adalah 71,7% dan setelah penerapan media mengalami peningkatan yaitu dengan rata-rata persentase 87,5%. Selain itu, peserta didik terlihat antusias mendengarkan penjelasan materi yang ada pada video animasi Powtoon, ketika selesai penayangan video peneliti memberikan pertanyaan kepada peserta didik terkait dengan materi, peserta didik secara serentak dan semangat menjawab dengan benar pertanyaan peneliti.

### **3.2. Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan media kartun berbasis media Powtoon tentang jenis-jenis pekerjaan guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD. Model media video animasi berbasis Powtoon yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini sebelumnya sudah pernah diteliti terlebih dahulu oleh Eci Widyawati dengan perbedaan pembelajaran dan dinyatakan berhasil dalam pengembangannya. Peneliti mengambil materi pembelajaran IPS pada tema 4 subtema 1 yaitu tentang jenis-jenis pekerjaan dari buku tematik terpadu kurikulum 2013. Setelah mendapatkan materi, peneliti kemudian membuat video animasi menggunakan aplikasi Powtoon, dengan membuka [www.powtoon.id](http://www.powtoon.id) di browser. materi jenis-jenis pekerjaan, dan penutup.

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan di SDIT Bina Bangsa Kota Serang dengan uji coba 28 siswa/siswi kelas IV Annisa. Video animasi berbasis Powtoon yang dikembangkan berdasarkan pada prosedur Pengembangan ADDIE terdiri dari lima fase, yaitu fase analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berdasarkan penilaian hasil validasi dari validator media yaitu Bapak Dr. Eko Wahyu Wibowo, S.Si, M.Si selaku dosen di Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten (UIN Banten) hasil skor keseluruhan yang didapatkan yaitu 40. Hasil skor keseluruhan yang didapatkan dibagi dengan skor maksimal yang harus diperoleh yaitu 45 dikali dengan 100% ( $40 \div 45 \times 100\%$ ) maka hasil rata-rata persentasenya adalah 88% dengan kategori "Sangat Baik". Hasil pembelajaran dengan menggunakan video animasi berbasis Powtoon dikatakan efektif apabila memenuhi indikator rata-rata tes hasil belajar peserta didik memenuhi Ketuntasan Klasikal yaitu sebesar 85% dari seluruh peserta didik, dengan mendapatkan nilai yang lebih besar atau sama dengan KKM. Maka dari itu, Video animasi berbasis powtoon akan "efektif" digunakan sebagai alat bantu pembelajaran di Kelas IV Annisa. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya, khususnya yang dilakukan oleh Ervina Febriani yang terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dapat dinyatakan bahwa model media animasi powtoon ini efektif baik digunakan untuk pengajaran di sekolah dasar dengan materi yang berbeda-beda, sehingga model ini sangat layak digunakan dan dikemas secara praktis sesuai dengan tahapan perkembangannya masing-masing. meningkatkan hasil belajar siswa.

## **4. KESIMPULAN**

Kesimpulan yang didapat dalam penelitian yaitu saran penelitian selanjut untuk dapat menyesuaikan. Media video animasi model Powtoon yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dianggap layak oleh para profesional media dan spesialis materi. Materi video animasi model powtoon juga sangat efektif untuk dipakai dalam materi pembelajaran IPS untuk tugas kelas IV Sekolah Dasar. Hal ini tercermin dari peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa alat peraga video animasi berbasis Powtoon sangat cocok dan efektif digunakan sebagai alat bantu pembelajaran di kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## **REFERENSI**

- Widyawati, Eci. "Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV SD/MI". (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Lampung, 2021).
- Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. Media Pembelajaran. Jember: CV. Pustaka Abadi, 2018.
- Lusyana, Evvy dan Tri Kurniah. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. Sumatera Barat: CV. Azka Pustaka, 2022.
- Aeni, Sofiatul. dkk. "Pengembangan Media KOPER (Kotak Permainan) Pada Tema 7 Kebersamaan". Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, Vol. 3, No. 3 (2019): 162.
- Hakim, Arief Rahman. "Efektivitas Permainan Tradisional Gobag Sodor Untuk Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah



- Dasar". Jurnal Bidang Pendidikan Dasar, Vol. 1, No. 1 (2017): 35
- Kuswanto, Joko. "Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas IX". Jurnal Media Infotama, Vol. 14, No. 1 (2018): 15.
- Mahdalena, Sari dan Moh. Sain. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VA Siswa Sekolah Dasar Negeri 010 Sungai Beringin". Jurnal Pendidikan, Vol. 1, No. 1 (2020): 120-121.
- Wulandari, Yani. dkk. "Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V". Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, Vol. 8, No. 2 (2020): 269.
- Sugiyono, dalam Ketut Agustin dan Jero Gede Ngarti. "Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D". Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, Vol. 4 No. 1 (2020): 65.
- Riyanti, Misna dan Nida Jarmita. "Pengembangan Media Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Materi Unsur-Unsur Bangun Datar". Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar, Vol. 13, No. 01 (2021): 84.
- Sabilla, Aprilia Fani. Sony Irianto dan Badarudin. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Menggunakan Animasi Powtoon di Kelas IV SD Universitas Muhammadiyah Purwokerto". Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Vol. 6, No. 3 (2020): 361.