

# Pengembangan Video Pembelajaran Interakti Menggunakan Aplikasi Powtoon IPAS Materi Perubahan Wujud Benda

Muhammad Subhan<sup>1</sup>, Amril<sup>2</sup>, Sintya Trisna Rusita Dewi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Dharmas Indonesia

Email: [1903011123@undhari.ac.id](mailto:1903011123@undhari.ac.id)

Submitted: 10-06-2023

Revised : 27-06-2023

Accepted: 24-07-2023

**ABSTRACT:** The background of this research is that students find it difficult to understand the science learning material provided by the teacher, they seem less enthusiastic about learning and there are still many students who are engrossed in chatting with their friends during the learning process. During the learning process itself, it is still centered on the teacher, this causes students to be less interested in participating in the process of learning activities which they consider boring. This study aims to produce learning media that have valid, practical, and effective criteria. This research is development research. The model used for this development is the ADDIE development model. This research was conducted at SDN 095/VIII in Karang Dadi Village, Tebo Regency in grade IV of Elementary School. The results of the interactive learning video assessment using the Powtoon application were carried out by expert validators to get a result of 89.22% in a very valid category. The results of the practicality value carried out by the teacher obtained a score of 98.7% in the very practical category and the practicality value by students obtained 96.4% in the very practical category so the average practicality result by the teacher and students was 97.5% in the very category. practical. The effectiveness results were obtained from the learning outcomes of students who scored above the KKTP with a result of 84.8 in the very effective category.

**Keywords:** Development, Interactive Learning Videos, Powtoon

 <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.514>

**How to Cite** Subhan, M. ., Amril, A., & Rusita Dewi, S. T. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Interakti Menggunakan Aplikasi Powtoon IPAS Materi Perubahan Wujud Benda. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 189–201.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sesuatu yang telah ada sejak awal sejarah manusia. Pendidikan biasanya dimulai saat bayi lahir dan berlanjut. Manfaat seumur hidup karena pendidikan adalah proses perbaikan diri Hal yang selalu dilakukan manusia (Marryono Jamun, 2018). Hal ini dikarenakan Pada dasarnya manusia memiliki kekurangan dan keterbatasan, jadi untuk Mengembangkan diri dan melengkapi kekurangan dan keterbatasannya sendiri, manusia melanjutkan pendidikannya. pendidikan adalah proses timbal balik dimana setiap orang menyesuaikan diri dengan alam, teman dan alam semesta (Supriatin & Nasution, 2017). Pendidikan juga merupakan pengembangan yang terorganisasi dan pemenuhan semua potensi manusia baik moral, intelektual, fisik (indrawi), dan kepribadian pribadi serta kemanfaatan sosial, yang bertujuan menyatukan semua kegiatan tersebut untuk tujuan hidup (Nurulloh, 2019);(Hasan, 2012). Pendidikan adalah sesuatu yang harus kita pelajari dan kita tanamkan pada setiap individu, karena dengan adanya pendidikan mampu mencerdaskan dan mengembangkan potensi diri pada setiap individu (Susilowati et al., 2021). Pendidikan juga merupakan hal yang dilakukan untuk mewujudkan suatu kegiatan pembelajaran yang aktif dan mengasah potensi yang dimiliki dalam

diri seorang individu (Fajar, 2022);(Santika, 2020) (Hafid & Barnoto, 2022; Komariah & Nihayah, 2023).

Tercapainya sebuah pendidikan jika terdapat sebuah kurikulum. Kurikulum merupakan seperangkat rencana pembelajaran yang digunakan untuk pedoman dalam kegiatan pembelajaran di kelas (Nurdin, 2019);(Kusnadi et al., 2014). Kurikulum merupakan rencana dan pengaturan tentang tujuan, isi, bahan ajar serta metode yang digunakan sebagai pedoman dalam proses kegiatan mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan (Dedi, 2017);(Subhan, 2020). Untuk memenuhi tuntutan pendidikan kurikulum juga ikut berkembang seiring perkembangan zaman. Kurikulum merupakan seperangkat dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (UU Sisdiknas no.20 Th 2003). Dalam mencapai tujuan tersebut kurikulum tidak hanya sebatas segala hal yang berhubungan dengan pendidikan, tetapi lebih mengacu pada kemajuan teknologi dan pengetahuan sehingga dikalangan SD/MI selalu mengalami perubahan seiring dengan perkembangan zaman (Iryanto, 2021). Fungsi kurikulum bagi sekolah dasar merupakan suatu alat atau upaya untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan (Ardiansyah & Erihadiana, 2022; Fidayani & Ammar, 2023; Nurdiyanti et al., 2022).

Berdasarkan observasi selama PLP di SDN 095/VIII Desa Karang Dadi terdapat beberapa permasalahan yaitu selama proses pembelajaran masih banyak peserta didik yang sulit memahami materi pembelajaran IPAS yang diberikan oleh guru, mereka terlihat kurang antusias dalam belajar dan masih banyak peserta didik yang asyik mengobrol dengan temannya selama proses pembelajaran. Penulis melihat, dalam proses pembelajaran sendiri, masih berpusat dengan guru hal tersebut menyebabkan peserta didik kurang berminat mengikuti proses kegiatan pembelajaran yang dianggapnya membosankan. Selain itu, penulis juga melihat masih banyak peserta didik yang rasa ingin tahunya pada pembelajaran masih rendah karena guru belum ada menciptakan sebuah media yang bisa menarik perhatian peserta didik.

Penulis juga sempat melakukan wawancara bersama wali kelas IV Ibu Maryani S.Pd di SDN 095/VIII Desa Karang Dadi untuk memperkuat permasalahan yang terjadi. Beliau selaku wali kelas yang menangani kelas IV menyampaikan bahwa selama proses pembelajaran bahan ajar yang digunakan yaitu buku cetak. Selama proses pembelajaran bahan ajar yang digunakan juga belum memudahkan peserta didik dalam memahami sebuah materi pembelajaran karena materi yang ada dalam buku siswa bahasa yang digunakan masih terlalu tinggi. Selama proses pembelajaran guru sudah menggunakan media pembelajaran namun tidak sering digunakan hanya disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Selain itu, selama proses pembelajaran guru belum pernah menggunakan media pembelajaran yang berbasis komputer karena guru belum sepenuhnya menguasai media teknologi. Beliau juga menyampaikan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat mempengaruhi rasa ingin tahu siswa pada materi karena peserta didik lebih semangat jika proses pembelajarannya menggunakan media pembelajaran. Apalagi media pembelajaran yang digunakan berupa video pembelajaran animasi pasti peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran. Selama proses pembelajarannya pun masih berpusat kepada guru. Selain itu, beliau juga menyampaikan bahwa jika beliau membutuhkan media pembelajaran yang disukai peserta didik yaitu video animasi agar memudahkan peserta didik memahami materi dari guru, untuk meningkatkan antusias belajar peserta didik, agar saat proses pembelajaran tidak banyak siswa lagi yang asyik mengobrol saat proses pembelajaran, untuk meningkatkan minat peserta didik mengikuti proses pembelajaran, agar peserta didik tidak bosan saat proses pembelajaran, dan untuk meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik pada materi pembelajaran.

Berdasarkan dari permasalahan diatas penulis bermaksud untuk menciptakan sebuah video animasi pembelajaran melalui aplikasi *powtoon* untuk IPAS materi Perubahan Wujud Benda Kelas IV SD. Dapat kita lihat dari permasalahan diatas bahwa guru belum ada menggunakan sebuah media pembelajaran yang berbasis komputer selama proses pembelajaran. Selain itu, Dapat kita lihat juga dari hasil wawancara diatas bersama guru wali kelas IV peserta didik lebih menyukai media pembelajaran yang berbasis komputer salah satunya dalam bentuk video animasi pembelajaran. Selain itu, guru juga sangat membutuhkan media pembelajaran yang berbasis komputer seperti video pembelajaran untuk mengatasi permasalahan yang ada, untuk itu penulis ingin menciptakan video interaktif melalui aplikasi *powtoon*. Media pembelajaran *powtoon* karena media tersebut dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan mudah di gunakan (Sukmanasa et al., 2020); (Anggita, 2021). Aplikasi *powtoon* merupakan aplikasi terhubung internet atau web apps online yang dapat menyajikan presentasi atau paparan materi (Tijaniyah et al., 2021); (Rendi et al., 2021). Tampilannya berupa video yang berisi berbagai animasi animasi yang dapat menarik atensi siswa didik (Azizah, 2019). Selain itu, terhubung disekolah tersebut juga fasilitas nya mendukung untuk penggunaan media yang berbasis komputer maka peneliti ingin menciptakan video interaktif melalui aplikasi *powtoon*. Dengan adanya video interaktif dan gabungan musik dan gambar, materi pembelajaran akan menarik perhatian peserta didik dan membuat siswa lebih fokus sehingga membuat peserta didik mudah memahami sebuah materi yang diajarkan. Berdasarkan uraian permasalahan dan solusi yang ditawarkan peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yaitu untuk mengembangkan video pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *powtoon*.

## **METODE**

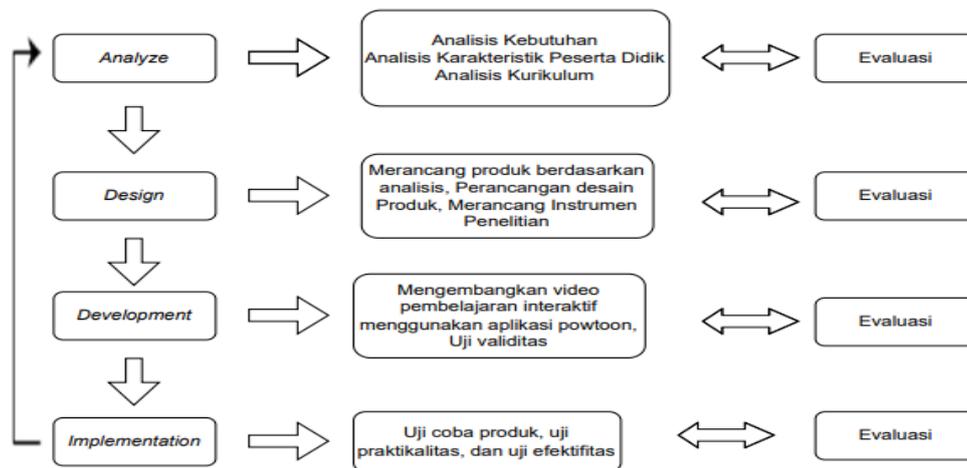
Penelitian dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk memproduksi produk dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019).

### **Model Pengembangan**

Model yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model ADDIE, dimana ADDIE terdiri dari 5 tahap yaitu *analyze, design, development, implementation, evaluation*.

### **Prosedur Pengembangan**

Model ADDIE memiliki prosedur pada tiap-tiap tahapnya. Prosedur ini menjelaskan bagaimana membuat sebuah pengembangan. Seperti yang telah dijelaskan diatas, model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang merupakan singkatan dari *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Berikut ini prosedur pengembangan dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan

## Jenis Data

Jenis data yang diambil pada penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif meliputi beberapa aspek sebagai berikut: (1) Data kualitatif didapatkan dari angket respon guru dan peserta didik terkait kebutuhan dalam proses pembelajaran, kurikulum, materi dan penggunaan media pembelajaran video interaktif menggunakan aplikasi *powtoon*. Data ini memiliki beberapa kriteria penilaian yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. (2) Data kuantitatif diperoleh dari data nilai peserta didik dan dengan cara menghitung rata-rata skor dari setiap kriteria yang diperoleh oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan ahli modul ajar. Selanjutnya dibandingkan dengan skor ideal untuk mengetahui kelayakan media video interaktif menggunakan aplikasi *powtoon* yang dihasilkan.

## Pengembangan Instrumen

Pengembangan instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena yang diamati. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa media video interaktif menggunakan aplikasi *powtoon*. Untuk menguji kelayakan produk yang akan dihasilkan tentunya membutuhkan instrument berupa lembar validasi, angket praktikalitas dan instrument efektifitas.

## Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan penulis untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan pada penelitian pengembangan media pembelajaran video interaktif menggunakan aplikasi *powtoon* pada mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda semester 1 menggunakan pengumpulan data sebagai berikut:

Observasi merupakan kegiatan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan dengan disertai pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran, metode pengumpulan data dimana penulis mencatat informasi sebagaimana yang mereka lihat selama observasi. Teknik observasi yang dilakukan penulis yaitu dengan mengamati langsung kegiatan pembelajaran di kelas guna menganalisis media pembelajaran yang digunakan guru dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Selain itu, observasi yang dilakukan penulis agar mengetahui bagaimana karakteristik peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Wawancara merupakan kegiatan tanya jawab yang dilakukan penulis dengan narasumber. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana keadaan lingkungan dan peserta didik

disekolah. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai pentingnya pengembangan media pembelajaran video interaktif menggunakan aplikasi *powtoon* untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran IPAS materi perubahan wujud benda kelas IV semester ganjil. Dokumentasi merupakan suatu data berupa foto maupun data relevan lain yang dapat dijadikan sebagai sumber informasi. Dokumentasi ini berupa catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi juga dapat berupa foto-foto di SDN 095/VIII Desa Karang Dadi pada saat proses pembelajaran.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan penelitian mengenai pengembangan video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *powtoon* IPAS materi perubahan wujud benda kelas IV SD yang telah dikembangkan, maka diperoleh hasil penelitian dan penjelasan pada tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi (ADDIE). Penyajian data uji coba Video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *powtoon* IPAS materi perubahan wujud benda melalui beberapa tahapan:

### **Hasil Tahap Analisis (Analyze)**

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan dalam penelitian ini. Tahap analisis meliputi analisis kebutuhan dan analisis kurikulum.

#### **Analisis Kebutuhan**

Pada analisis kebutuhan guru dilakukan pada saat melakukan observasi dan wawancara pada tanggal 27 Mei 2023. Hasil observasi dan wawancara tersebut terdapat kendala dalam media pembelajaran, saat proses pembelajaran guru sudah menggunakan media pembelajaran namun tidak sering dilakukan hanya disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Hal tersebut menimbulkan permasalahan yang membuat peserta didik belum mampu memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran, belum meningkatkan antusias peserta didik saat belajar, belum mampu mengatasi siswa yang asyik mengobrol saat pembelajaran, belum mampu meningkatkan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, belum mampu mengatasi peserta didik yang bosan saat pembelajaran dan belum meningkatkan rasa ingin tahu siswa pada materi pembelajaran. Selama proses pembelajaran guru belum ada menggunakan media pembelajaran yang berbasis komputer. Hal tersebut dikarenakan guru belum menguasai media yang berbasis teknologi. Selama proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku cetak yang disediakan di sekolah. Oleh karena itu, guru sangat membutuhkan media pembelajaran yang berbasis teknologi untuk mengatasi permasalahan yang ada.

#### **Analisis Kebutuhan Peserta Didik**

Berdasarkan kegiatan wawancara yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang berbasis video animasi. Oleh karena itu, peneliti yakin untuk menciptakan sebuah video yang disukai peserta didik agar peserta didik lebih semangat mengikuti pembelajaran.

#### **Analisis Karakteristik Peserta Didik**

Berdasarkan kegiatan observasi yang dilakukan maka disimpulkan bahwa beberapa karakteristik peserta didik kelas IV SDN 095/VIII Karang Dadi yaitu:

- a. Peserta didik sulit memahami materi pembelajaran. Berdasarkan observasi yang dilakukan peserta didik masih banyak yang sulit memahami materi pembelajaran karena saat proses pembelajaran guru hanya fokus dengan buku cetak yang disediakan sekolah.

- b. Peserta didik kurang antusias dan rendahnyarasa ingin tau peserta didik mengikuti pembelajaran. Berdasrkan hasil observasi yang dilakukan banyak peserta didik yang kurang antusias dan rendahnya rasa ingin tahu peserta didik dengan materi pembelajaran. Bahkan saat proses pembelajaran peserta didik lebih mengobrol dengan teman sebangkunya dibandingkan mendengarkan penjelasan dari guru.
- c. Saat proses pembelajaran guru hanya menggunakan bukucetak yang disediakan disekolah. Hal tersebut membuat peserta didik kurang minat dan gampang bosan mengikuti proses pembelajaran karena hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Hal tersebut karena guru belum mampu menguasai media yang berbasis teknologi.
- d. Peserta didik lebih menyukai proses pembelajaran jika menggunakan sebuah media yang berupa video animasi. Berdasrkan hasil wawancara bersama beberapa peserta didik dikelas IV mereka lebih tertarik jika proses pembelajarannya menggunakan sebuah video animasi.

Berdasarkan hal diatas, solusi yang dapat dilakukan salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi, salah satunya adalah video interaktif menggunakan aplikasi *powtoon*. Video interaktif menggunakan aplikasi *powtoon* ini mampu mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran yang penulis temui ketika melakukan observasi.

### **Analisis Kurikulum**

#### **Hasil Analisis Modul Ajar**

Modul ajar digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan wawancara yang sudah dilakukan ternyata guru juga harus membuat sebuah modu ajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Modul ajar yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian adalah modul ajar IPAS materi perubahan wujud benda kelas IV semester 1.

#### **Hasil Analisis Media**

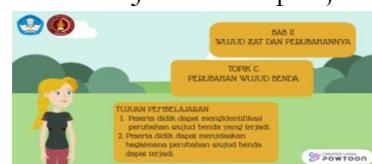
Media dalam kegiatan pembelajaran salah satu alat perantara untuk menyampaikan antara guru dengan peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara yang didapat saat proses pembelajaran guru jarangmenggunakan media pembelajaran. Bahkan guru belum pernah menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Padahal dapat peserta didik lebih menyukai jika proses pembelajarannya menggunakan media pembelajaran yang berbasis video. Adapun alas an guru belum menggunakan media yang berbasis teknologi karena guru belum sepenuhnya menguasai teknologi.

#### **Tahap Perancangan (*Design*)**

Video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *powtoon* berbentuk sebuah video animasi yang menarik. Berikut bentuk video lebih jelasnya :



Gambar 2. Judul mata pelajaran



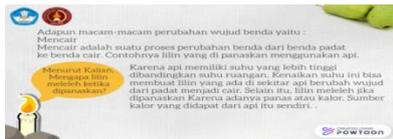
Gambar 3. Judul materi dan tujuan pembelajaran



Gambar 4. Tanya jawab wujud benda berubah



Gambar 5. Pengertian perubahan wujud benda



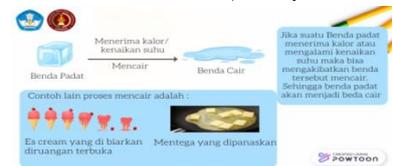
Gambar 6. Macam-macam perubahan wujud benda



Gambar 7. Pengertian kalor



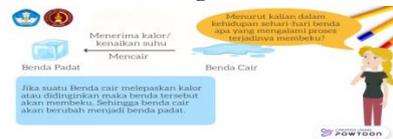
Gambar 8. Proses terjadinya mencair



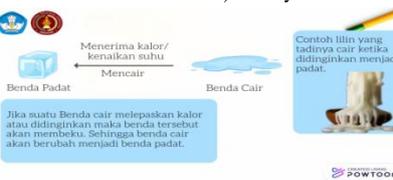
Gambar 9. Contoh benda cair



Gambar 10. Pengertian membeku



Gambar 11. Proses terjadinya membeku



Gambar 12. Contoh benda membeku

## Tahap Pengembangan (*Development*)

### Data Hasil Validitas

Data hasil validitas video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *powtoon*. Data yang diperoleh dari hasil validitas videointeraktif menggunakan aplikasi *powtoon* yang dilakukan oleh empat validator, berikut data hasil validitas video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *powtoon*.

Tabel 1. Data hasil validasi video pembelajaran interaktif

No	Validator	Aspek yang dinilai	Hasil	Kategori
1.	Rendi Marlianda, M.Pd	Bahasa	95,83%	Sangat Valid
2.	M. Anggrayni, M.Pd	Materi	84,37%	Sangat Valid
3.	Riyadi Saputra, M.Pd	Modul Ajar	81,25%	Sangat Valid
4.	Dr. Raimon Efendi, M.Kom	Media	95,45%	Sangat Valid
Rata-Rata			89,22%	Sangat Valid

Berdasarkan data hasil penelitian validasi video pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* oleh empat validator dapat diperoleh hasil dari validator bahasa 95,84%, validator materi mempunyai hasil validator 84,37%, validator modul ajar mempunyai hasil validator 81,25%, dan validator media mempunyai hasil validator 95,45%. Dengan demikian hasil penilaian validasi video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *powtoon* mendapatkan rata-rata 89,22% (sangat valid).

### b. Uji Praktikalitas Media

Hasil uji praktikalitas yang diperoleh dari hasil praktikalitas video interaktif menggunakan aplikasi *powtoon* yang menggunakan beberapa lembar instrument dan beberapa praktisi. Praktisi dilakukan oleh guru dan peserta didik. Berikut hasil praktikalitas guru dan peserta didik.

Tabel 4 Hasil Praktikalitas Guru dan Peserta Didik

No	Praktisi	Hasil	Kategori
1.	Guru	98,7%	Sangat Praktis
2.	Peserta didik kelas IV	96,4%	Sangat Praktis
Rata-Rata		97,5%	Sangat Praktis

Berdasarkan table diatas diperoleh praktisi yang dilakukan oleh guru dan peserta didik memiliki hasil nilai keseluruhan 97,5% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *powtoon* dapat digunakan sebagai media pembelajaran dikelas untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan untuk guru untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi.

### Data Hasil Uji Efektifitas

Data hasil uji efektifitas video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *powtoon* diperoleh dari hasil tes belajar peserta didik berupa soal objektif.

### Hasil Tes Belajar Peserta Didik (Soal)

Tes hasil belajar Peserta Didik berupa soal dilakukan setelah melakukan proses pembelajaran menggunakan video pembelajaran interaktif. Berikut hasil uji efektifitas menggunakan soal objektif dengan jumlah peserta didik 15 orang.

Tabel 5 Data Hasil Uji Efektifitas

No	Nama	Jawaban Benar	Jawaban Salah	Jumlah Soal	KKTP	Nilai
1.	A	24	6	30	75	80
2.	ALNJ	24	6	30	75	80
3.	AR	27	3	30	75	90
4.	AMR Br.S	24	6	30	75	80
5.	ARN	25	5	30	75	83
6.	AHS	27	3	30	75	90
7.	CGG	23	7	30	75	76,6
8.	H	20	10	30	75	66,6
9.	KAS	27	3	30	75	90
10.	MS	23	7	30	75	76,6
11.	MA	26	4	30	75	86,6
12.	NN	28	2	30	75	93,3
13.	NJA	27	3	30	75	90
14.	SNR	17	13	30	75	56,6
15.	YCN	26	4	30	75	86,6
Rata-Rata		81,7				
Kategori		Sangat efektif				

Berdasarkan tabel 5 didapat hasil belajar peserta didik yang telah mencapai KKTP yaitu sebanyak 13 orang dengan presentase 84,8 yang dikategorikan sangat efektif. Sedangkan peserta didik yang tidak mencapai KKTP sebanyak 2 orang.

### Tahap Implementasi (*Implementation*)

Implementasi dalam pembelajaran menggunakan video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *powtoon* dilakukan secara berkelompok. Setelah semua peserta didik mendapat kelompok guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran menggunakan video tersebut. Sebelum video dinyalakan guru memberikan perintah bahwa ketika menonton video interaktif peserta didik diminta untuk menjelaskan kembali materi yang sudah ditayangkan secara berkelompok. Setiap kelompok nantinya sudah mendapatkan bagian materinya sendiri dan tentukan oleh guru. Sebelumnya disetiap tengah pembelajaran guru memberikanTanya jawab kepada peserta didik sebelum video yang di nyalakan diteruskan menjelaskan materi pembelajarannya.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *powtoon*, terlihat sangat peserta didik sangat antusias dalam

mengikuti pembelajaran. Hal ini dikarenakan didalam video tersebut sudah terdapat sebuah animasi yang menarik dan sudah dipaparkan sebuah materinya secara langsung. Hal tersebut juga membuat peserta didik lebih aktif dan memahami sebuah materi pembelajaran.

### **Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Tahap kelima atau tahap terakhir dari model ADDIE adalah tahap evaluasi. Hasil tahap ini dilakukan dengan menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dari analisis video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *powtoon* dari validator (tim ahli) oleh dosen. Kemudian kepraktisan dinilai oleh guru dan seluruh peserta didik kelas IV. Sedangkan, analisis data hasil efektifitas dilihat dari hasil soal yang berbentuk objek yang diisi langsung oleh peserta didik untuk mengetahui keefektifan video pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon*.

### **Pembahasan**

Berdasarkan observasi selama PLP di SDN 095/VIII Desa Karang Daditerdapat beberapa permasalahan yaitu selama proses pembelajaran masih banyak peserta didik yang sulit memahami materi pembelajaran IPAS yang diberikan oleh guru, mereka terlihat kurang antusias dalam belajar dan masih banyak peserta didik yang asyik mengobrol dengan temannya selama proses pembelajaran. Penulis melihat, dalam proses pembelajaran sendiri, masih berpusat dengan guru hal tersebut menyebabkan peserta didik kurang berminat mengikuti proses kegiatan pembelajaran yang dianggapnya membosankan. Selain itu, penulis juga melihat masih banyak peserta didik yang rasa ingin tahunya pada pembelajaran masih rendah karena guru belum ada menciptakan sebuah media yang bisa menarik perhatian peserta didik. Berdasarkan uraian permasalahan dan solusi yang ditawarkan peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yaitu untuk mengembangkan video pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *powtoon*.

Berdasarkan hasil uji coba terhadap pengembangan video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *powtoon* IPAS materi perubahan wujud benda kelas IV SDN 095/VIII Desa Karang Dadi memenuhi kategori valid, praktis, dan efektif. Berikut ini akan dijelaskan setiap kategorinya.

### **Validitas Video Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Powtoon***

*Powtoon* adalah salah satu aplikasi yang dapat membantu guru dalam belajar online. Aplikasi *Powtoon* merupakan perangkat video animasi berbasis online yang penggunaannya cukup mudah dan dapat digunakan oleh guru maupun siswa didik selain penggunaannya yang mudah *powtoon* juga menyediakan banyak fitur-fitur menarik dengan tampilan animasi. Validasi video pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* diperoleh berdasarkan data yang diberikan oleh validator. Validator merupakan orang yang memvalidasi video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *powtoon*, terdiri dari 4 orang dosen. Penentuan validator ini, berdasarkan dengan mempertimbangkan bidang keahlian masing-masing validator. Produk yang sedang dikembangkan kemudian direvisi berdasarkan masukan dan saran dari validator sebelum menguji cobakan produk tersebut sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan penilaian dari empat validator, Pada validator media mendapatkan presentase 95,45%. Setelah dianalisis berdasarkan hasil yang didapat maka didapatkan kategori sangat valid. Pada validator bahasa mendapatkan presentase 95,83%. Setelah dianalisis berdasarkan hasil yang didapat maka didapatkan kategori sangat valid. Pada validator materi mendapatkan presentase 84,37% . Setelah dianalisis berdasarkan hasil yang didapat maka didapatkan kategori sangat valid. Pada validator modul ajar mendapatkan presentase 81,25%. Setelah dianalisis berdasarkan hasil yang didapat maka didapatkan kategori sangat valid. Sesuai dengan kategori penilaian validasi yang dimodifikasi oleh (Susilawati, 2021) maka rata-rata yang didapat pada keempat validator yaitu

89,22% berada pada kategori sangat valid. Dengan demikian, berdasarkan hasil validitas oleh tim ahli dirata-ratakan dan mendapatkan kategori sangat valid maka video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *powtoon* sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

### **Praktikalitas Video Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Powtoon**

Video pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* diuji kepraktisannya. Pada praktikalitas ini terdapat beberapa lembar praktikalitas yaitu lembar keterlaksanaan modul ajar, lembar respon guru, lembar observasi penggunaan media dan lembar penilaian respon peserta didik. Praktis adalah mudah dan senang memakainya, dapat diartikan bahwa praktikalitas dikatakan praktis jika terdapat kesesuaian antara harapan dan penelitian. Praktikalitas merupakan tingkat keterpakaian perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran dikatakan praktis apabila guru dan peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam belajar dan mudah memahami materinya.

Berdasarkan hasil uji praktikalitas yang dilakukan oleh wali kelas IV Ibu Maryani S.Pd diperoleh hasil 98,7% dengan kategori sangat praktis. Hasil praktikalitas yang dilakukan oleh 8 orang peserta didik diperoleh hasil 96,4% dengan kategori sangat praktis. Sesuai dengan kategori penilaian validasi yang dimodifikasi oleh (Susilawati, 2021) maka rata-rata yang didapat dari hasil praktikalitas yang dilakukan oleh guru dan peserta didik mendapatkan hasil 97,5% pada kategori sangat praktis. Maka dapat disimpulkan video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *powtoon* dapat digunakan sebagai media pembelajaran dikelas untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dan untuk guru dapat membantu menyampaikan sebuah materi pembelajaran kepada peserta didik.

### **Efektifitas Video Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Powtoon**

Efektivitas secara umum dapat diartikan seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang terlebih dahulu ditentukan. Dimana kata efektivitas lebih mengacu pada tujuan yang telah ditargetkan sebelumnya. Efektivitas ini sangat berpengaruh terhadap tingkat keberhasilan suatu model pembelajaran yang digunakan. Efektifitas dalam pembelajaran dilihat berdasarkan pencapaian dari 3 aspek penilaian yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada pengembangan video pembelajaran interaktif ini penulis hanya melihat aspek penilaian kognitifnya saja. Pada hasil keefektifan video pembelajaran interaktif diperoleh dari nilai tes hasil belajar peserta didik setelah melaksanakan proses pembelajaran menggunakan video pembelajaran interaktif dengan jumlah peserta 15 orang. Pada hasil tes belajar tersebut hanya 13 orang yang mencapai KKTP dengan presentase 84,4 yang dikategorikan sangat efektif. Sedangkan peserta didik yang tidak mencapai KKTP sebanyak 2 orang.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *powtoon* IPAS materi perubahan wujud benda kelas IV SD Negeri 095/VIII Desa Karang Dadi Kabupaten Tebo. Hasil validitas pada penelitian ini mendapatkan rata-rata 89,22% dengan kategori sangat valid. Hasil praktikalitas pada penelitian ini mendapatkan rata-rata 97,5% dengan kategori sangat praktis. Hasil efektifitas pada penelitian ini didapat dari hasil belajar peserta didik memperoleh hasil 84,8 dengan kategori sangat efektif.

## REFERENSI

- Anggita, Z. (2021). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 44–52.
- Ardiansyah, A. A., & Erihadiana, M. (2022). Strengthening Religious Moderation as A Hidden Curriculum in Islamic Religious Universities in Indonesia. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), Art. 1. <https://doi.org/10.31538/nzh.v5i1.1965>
- Azizah, A. N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran ... Pengembangan Media Pembelajaran .... *AL-Ahya*, 01(01), 219–232.
- Dedi. (2017). Manajemen Kurikulum Sebagai Pengembangan Tujuan Pendidikan. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 5(1), 99–112.
- Fajar. (2022). Internalisasi Filosofi Pendidikan Ki Hajar Dewantara Dalam Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *SOCLAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 1(3), 177–187.
- Fidayani, E. F., & Ammar, F. M. (2023). The Use of Azhari Curriculum in Arabic Language Learning at Islamic Boarding School. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), Art. 1. <https://doi.org/10.31538/nzh.v6i1.2866>
- Hafid, H., & Barnoto, B. (2022). Manajemen Pembelajaran Kelas Digital Berbasis Google Workspace for Education. *Kharisma: Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 1(1), Art. 1.
- Hasan, S. H. (2012). Pendidikan Sejarah untuk Memperkuat Pendidikan Karakter. *Paramita: Historical Studies Journal*, 22(1), 81–95.
- Iryanto, N. D. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar Sarah. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3829–3840.
- Komariah, N., & Nihayah, I. (2023). Improving The Personality Character of Students Through Learning Islamic Religious Education. *At-Tadzkir: Islamic Education Journal*, 2(1), Art. 1. <https://doi.org/10.59373/attadzkir.v2i1.15>
- Kusnadi, D., Tahmir, S., & Minggu, I. (2014). Implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran matematika di sma negeri 1 makassar. *MaPan: Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 2(1), 123–135.
- Marryono Jamun, Y. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 1–136.
- Nurdin, S. (2019). Pengembangan Kurikulum dan Rencana Pembelajaran. *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 140–147.
- Nurdiyanti, Y., Yamin, M., & Mustafa, I. (2022). The Curriculum Basis of Islamic Education Perspective Ali Ahmad Madzkur. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), Art. 2. <https://doi.org/10.31538/nzh.v5i2.2001>
- Nurulloh, E. S. (2019). Pendidikan Islam dan Pengembangan Kesadaran Lingkungan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(2), 237.
- Rendi, Andik, P., & Setiawan, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Aplikasi Android Materi Hukum Newton. *Jurnal Ilmu Pembelajaran Fisika*, 3(1), 1–8.
- Santika, I. W. E. (2020). Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Daring I. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 3(1), 8–19.
- Subhan, M. (2020). Analisis Penerapan Technological Pedagogical Content Knowledge Pada Proses Pembelajaran Kurikulum 2013 di Kelas V. *International Journal of Technology Vocational Education and Training*, 1(2), 174–179.

- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In Bandung: Alfabeta.
- Sukmanasa, E., Novita, L., & Maesya, A. (2020). Pendampingan pembuatan media pembelajaran Powtoon bagi guru Sekolah Dasar Gugus 1 Kota Bogor. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 16(1), 95–105.
- Supriatin, A., & Nasution, A. R. (2017). Multikulturalisme di Indonesia dan Pengaruhnya Bagi Masyarakat. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 1.
- Susilawati, W. O. (2021). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Perkembangan Sosial Aud Berbasis Karakter Menggunakan Software Flipbook Maker. *Inspiratif Pendidikan*, 10(2), 1. <https://doi.org/10.24252/ip.v10i2.23519>
- Susilowati, A., Subhan, M., & Efendi, R. (2021). Peran Orang Tua Dalam Pembelajaran Luring Di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 01 Padang Laweh. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 1(2), 148.
- Tijaniyah, T., Febriyanto, F., & Dinillah, F. (2021). Pendampingan Guru TK PAUD dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powtoon dan Microsoft Office Powerpoint. *GUYUB: Journal of Community Engagement*, 2(1), 105–112.