

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
BERBASIS APLIKASI *POWTOON* PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INGGRIS KELAS III UPT SPF SDN 101854
SEI MENCIRIM**

***DEVELOPMENT OF ANIMATED VIDEO LEARNING MEDIA BASED
ON THE POWTOON APPLICATION FOR ENGLISH SUBJECTS
FOR CLASS III AT UPT SPF SDN 101854 SEI MENCIRIM***

Desnaria¹, Siti Rakiyah², Polintan Rehulina Sembiring³

Universitas Quality, Jl Ngumban Surbakti No. 18, Sempakata, Kota Medan, Kode Pos 20132,
Indonesia

desnariaginting@gmail.com, sitirakiyah09@gmail.com, polintanrehulinasem@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon dengan materi *Do You Like Swimming?* pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas III UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim. Penelitian ini dilakukan juga untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode PPE yang mencakup 3 tahapan yaitu Planning (Perencanaan), Production (Produksi), Evaluation (Evaluasi). Untuk mengetahui tingkat kevalidan penelitian ini divalidasi oleh 2 ahli yaitu validasi ahli media dan validasi ahli materi, yaitu dengan memberikan lembar angket. Berdasarkan hasil tingkat kevalidan media pembelajaran video animasi yang dikembangkan peneliti, dengan materi *Do You Like Swimming?* diperoleh persentase 95,8% oleh ahli media dengan kategori sangat valid dan 97,7% oleh ahli materi dengan kategori sangat valid. Tingkat kepraktisan media pembelajaran video animasi yang dikembangkan peneliti dengan materi *Do You Like Swimming?* memperoleh persentase 93,75% oleh guru bahasa Inggris kelas III-A UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim, memperoleh persentase 83,75% dari uji coba kelompok kecil dan 86,04% dari uji coba lapangan/uji coba seluruh siswa kelas III-A UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Video Animasi berbasis *powtoon*,

ABSTRACT

This development research aims to develop a Powtoon-based animated video learning media with the material Do You Like Swimming? in the English subject of grade III of UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim. This research was also conducted to determine the level of validity and practicality of developing a Powtoon-based animated video learning media. The method used in this research is the PPE method which includes 3 stages, namely: planning, production, evaluation. To determine the level of validity of this study, it was validated by 2

experts, namely media expert validation, namely by providing a questionnaire sheet. Based on the results of the validity level of the animated video learning media developed by researchers, with the material Do You Like Swimming? obtained a percentage of 95,8% by media experts with a very valid category and 97,7% by material experts with a very valid category. The level of practicality of the animated video learning media developed by researchers with the material Do You Like Swimming? obtained a percentage of 93,75% by English teacher of grade III-A UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim, obtained a percentage of 83,75% from small group trials and 86,04% from field trials/trials of all grade III-A students of UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim.

Keywords : Development, Powtoon Based Animated Video Media,

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran mendasar dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui proses pendidikan, seseorang mampu mengembangkan kompetensi intelektual, keterampilan hidup, serta nilai-nilai sosial yang esensial dalam kehidupan bermasyarakat (Adistiana & Hamami, 2024). UU 20/2003 menegaskan bahwa pendidikan merupakan sebuah proses yang dilakukan dengan penuh kesadaran dan dirancang secara sistematis untuk membangun lingkungan belajar yang mendukung, sehingga memungkinkan peserta didik untuk berperan aktif dalam meningkatkan kemampuan yang mereka miliki. Dalam konteks ini, pendidikan secara khusus mengacu pada aktivitas belajar yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan individu yang memiliki keunikan, seperti anak-anak dengan keterbatasan fisik, mental, atau emosional. Proses pendidikan ini mencakup berbagai metode, kurikulum, dan dukungan yang telah disesuaikan agar setiap peserta didik dapat mencapai potensi tertinggi mereka. Pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan, dan peningkatan sesuai dengan perkembangan dalam semua bidang kehidupan. Perubahan dalam bidang pendidikan meliputi berbagai komponen yang terlibat didalamnya baik itu pelaksanaan pada kompetensi guru dan kualitas tenaga pendidik di lapangan, mutu pendidikan, perangkat kurikulum sarana dan prasarana pendidikan dan kualitas manajemen pendidikan pendidikan meliputi perubahan dalam metode dan strategi pembelajaran yang lebih inovatif.

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang semakin pesat. Jelas bahwa ini memiliki dampak diberbagai sektor, termasuk di dunia pendidikan. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dunia pendidikan juga turut mengikuti perkembangan teknologi tersebut karena dalam proses pembelajaran sangat diperlukan adanya ketersampaian pesan

dengan baik. Agar dapat memperlancar penyampaian pesan dengan baik, maka diperlukan suatu media yang dapat mendukung materi pembelajaran. Perkembangan inovasi teknologi sering kali tidak seimbang, menghasilkan perbedaan antara orang-orang yang bisa mengakses teknologi terbaru dan mereka yang tidak memiliki kesempatan tersebut. Perbedaan ini dapat muncul dalam bentuk akses yang bervariasi antara negara-negara yang sudah maju dan yang masih berkembang, maupun antara individu dengan posisi sosial ekonomi yang bervariasi. Perkembangan teknologi dalam pendidikan mencakup berbagai aspek yang mempengaruhi cara pendidikan disampaikan, diakses dan diterima oleh siswa. Teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam metode pengajaran, penggunaan perangkat seperti komputer, tablet dan aplikasi. Inovasi teknologi telah merevolusi metode pengajaran yang digunakan oleh para pengajar serta cara murid berinteraksi dengan konten pembelajaran. Metode pengajaran sebelumnya berbasis buku, papan tulis dan menggunakan media pembelajaran melalui poster dan kini telah bergeser ke metode yang lebih interaktif dan berbasis teknologi. Penggunaan teknologi dalam pendidikan dasar memerlukan keterampilan digital baik dari guru maupun siswa, dimana siswa perlu belajar menggunakan perangkat dan aplikasi teknologi secara efektif, sementara guru perlu dilatih untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

Menurut Rayani (2025) media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Dari definisi media tersebut bisa disimpulkan bahwa penggunaan media sangat krusial untuk membantu guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik sehingga kendala dalam belajar dapat diatasi. Pengajaran dengan teknologi bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami dan mengeksplorasi konsep pembelajaran serta dapat meningkatkan motivasi belajar. Tenaga pendidik dapat memanfaatkan teknologi menjadi media pembelajaran atau mediator dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik melalui berbagai aplikasi. Pembelajaran yang diberikan harus menimbulkan ketertarikan peserta didik agar mereka memiliki partisipasi yang antusias dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi salah satu pengembangan teknologi dalam dunia pendidikan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Salah satu pilihan metode pengajaran yang bisa digunakan dalam proses belajar mengajar adalah video sebagai alat pembelajaran. Video animasi adalah video yang berisikan animasi kartun yang dapat diisi oleh materi pembelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran

untuk semua tingkatan pendidikan salah satunya, yakni sekolah dasar. Selain itu, media video sebagai alat belajar menawarkan beragam animasi dengan berbagai warna, yang dapat mencuri perhatian dan membuat peserta didik merasa senang dengan video tersebut.

Powtoon merupakan sebuah perangkat lunak animasi pembelajaran yang berbasis layanan daring, yang memungkinkan penggunanya untuk secara sederhana menghasilkan presentasi animasi menggunakan berbagai objek, foto, musik dan juga dapat menambahkan suara dari pengguna itu sendiri. Media pembelajaran video berbasis *powtoon* ini adalah media yang cocok digunakan dalam pembelajaran, praktis, mudah diakses melalui website tanpa harus mendownload aplikasi.

Berdasarkan pengamatan dan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti di UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim di tanggal 09 Agustus 2025, dengan didampingi oleh Ibu Sofi, pihak guru menyatakan bahwa penggunaan video sebagai media pembelajaran sudah pernah diterapkan di kelas, meskipun penggunaannya oleh guru masih tergolong sedikit. Guru masih berpatokan pada buku peserta didik. Akibatnya, peserta didik menjadi kurang berminat terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan mereka belum mampu memahami materi dengan baik. Sedangkan peserta didik membutuhkan pembelajaran yang menarik dan guru dapat menjelaskan materi agar peserta didik lebih memahami pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara diatas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik seperti media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* yang dilengkapi berbagai fitur-fitur pilihan karakter, seperti animasi kartun, transisi yang lebih hidup dan juga audio. Dengan adanya media video animasi berbasis *powtoon* diharapkan dapat membantu meningkatkan daya tarik dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Hal ini didasari oleh studi yang telah dilakukan sebelumnya oleh (Anggi Ratna Sari, Atep Sujana, I. Isrok atun) yang berjudul “*Development of Animated Videos To Enhance Student Mastery Of Concepts In The Solar System*”(2023). Penggunaan media video animasi yang telah diuji dari ahli media dan ahli materi, dengan memiliki hasil presentase 100% sehingga dapat dikategorikan sangat valid dan baik apabila digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas III UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim”**.

BAHAN dan METODE

Adapun jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah pengembangan Research and Development (R&D). Metode Penelitian dan pengembangan atau R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sofiyana, 2021). Untuk dapat menghasilkan produk tertentu maka digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk efektivitas produk supaya dapat berfungsi di masyarakat luas. Model PPE dipilih untuk alat pembelajaran ini karena peneliti bermaksud untuk menciptakan atau mengembangkan suatu produk baru untuk memecahkan suatu masalah. Model PPE juga menyediakan kerangka kerja yang sistematis (*Planning, Production, Evaluation*) untuk melakukan pengembangan secara bertahap dan berulang. Dan juga inti dari penelitian R&D yakni untuk menghasilkan sebuah produk yang akan membantu suatu bidang tertentu. Produk yang dihasilkan bisa berupa produk baru maupun produk yang sudah ada namun telah dikembangkan menjadi lebih baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Validasi Produk Oleh Validator

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Juniko Esra Tarigan S.Pd.,M.Pd selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Quality. Adapun indikator yang digunakan dalam menguji kelayakan media yaitu terdiri dari aspek kualitas tampilan media. Validasi ahli media terhadap media video animasi menggunakan instrumen angket. Hasil penilaian ahli media tahap 1 diolah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai Akhir

f = Jumlah Skor Perolehan

n = Skor Maksimum

Maka nilai data tersebut adalah:

$$P = \frac{35}{48} \times 100\%$$

$$P = 0,723 \times 100\%$$

$$P = 72,9\%$$

Pencapaian tingkat persentase (%) sebelum direvisi adalah 72,9% dengan kriteria **Valid**

Setelah peneliti melakukan revisi media, peneliti mendapatkan perubahan hasil persentase semakin meningkat menjadi 95,8% dengan kriteria **Sangat Valid**

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi akan dilakukan oleh ahli yang memiliki kemampuan dalam Bahasa Inggris, yaitu Ibu Sutar Oktaviana Tampubolon S.Pd.,M.Si, selaku dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) di Universitas Quality. Validasi materi ini dilakukan untuk mendapatkan kevalidan materi yang dikembangkan sebelum diterapkan di sekolah.

Hasil penilaian ahli materi tahap 1 diolah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai Akhir

f = Jumlah Skor Perolehan

n = Skor Maksimum

Maka nilai data tersebut adalah:

$$P = \frac{27}{44} \times 100\%$$

$$P = 0,613 \times 100\%$$

$$P = 61,3\%$$

Pencapaian tingkat persentase (%) sebelum direvisi adalah 61,3% dengan kriteria **Valid**

Setelah peneliti melakukan revisi media, peneliti mendapatkan perubahan hasil persentase semakin meningkat menjadi 97,7% dengan kriteria **Sangat Valid**.

2. Hasil Kepraktisan

1. Angket Respon Guru

Hasil penelitian angket respon guru bahasa Inggris dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$P = 0,95 \times 100\%$$

$$P = 95\%$$

Pencapaian tingkat persentase (%) angket respon guru adalah 95% dengan kriteria **Sangat Praktis**

2. Angket Respon Siswa Kelompok Kecil

Menurut Arikunto (2013:254) subjek uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 4-14 peserta didik. Dan uji coba kelompok besar dilakukan 15-50 peserta didik. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media dan materi, peneliti melakukan uji coba kelompok kecil dengan jumlah kelompok 4 orang siswa. Berdasarkan hasil angket respon siswa uji coba kelompok kecil di kelas III, mendapatkan tingkat pencapaian persentase (%) yaitu 83,75% dengan kriteria **Sangat Praktis**.

3. Uji Lapangan (Seluruh Siswa Kelas III-A)

Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media dan materi, peneliti juga melakukan uji coba lapangan dengan jumlah 31 siswa. Berdasarkan hasil angket respon seluruh siswa kelas III UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim diatas, mendapatkan tingkat pencapaian persentase (%) yaitu 86,04% dengan kriteria **Sangat Praktis**.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian serta pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Tingkat kevalidan media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan dengan materi *Do You Like Swimming?* pada mata pelajaran Bahasa Inggris mendapat persentase 95,8% dari ahli media dengan kategori sangat valid dan 97,7% oleh ahli materi dengan kategori sangat valid. Berdasarkan data yang telah diperoleh, maka media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* memiliki kualitas valid.

2. Tingkat kepraktisan media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan peneliti dengan materi *Do You Like Swimming?* pada mata pelajaran Bahasa Inggris mendapat persentase 95% oleh guru Bahasa Inggris UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim dengan kriteria sangat praktis, 83,75% dari uji coba kelompok kecil dengan kriteria sangat praktis, 86,04% dari uji coba lapangan (seluruh siswa kelas III-A) dengan kriteria sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Adistiana, O., & Hamami, T. (2024). *Pengembangan Tujuan Kurikulum Pendidikan Agama Islam. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 260–270. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6102>
- Anggi Ratna Sari, Atep Sujana, I. Isrok'atun, 2023. *Development of Animated Videos to Enhance Students Mastery of Concepts in the Solar System. Jurnal Cakrawala Pendas* (Vol. 9, No. 4, pp 664-675)
- Rayani Mas Anggita Damanik, 2025. *Pengembangan Media pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Proses Fotosintesis Tumbuhan Kelas V SD NEGERI 060919 Medan.*[Skripsi]. Medan: Universitas Quality.
- Sofiyana, M. S. (2021). *Validasi atlas liken di kota blitar. Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 13(2), 152-157. <https://doi.org/10.35457/KONSTRUK.V13I2.1263>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta. Bandung.
- Suryana, D., Sari, N. E., Winarti, Lina, Mayar, F., & Satria, S. (2021). *English Learning Interactive Media for Early Childhood through the Total Physical Response Method. Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 15(1), 60-80. <https://doi.org/10.21009/JPUD.151.04>
- Suryansyah, T., & Suwarjo, S, (2021). *Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas IV SD. Jurnal Prima Edukasia*, 209. <https://doi.org/10.21831/Jpe.V4i2.8393>
- Syaiful Arif, Amalia Nur Muthoharoh, (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Dalam Meningkatkan Kemampuan Representasi IPA di Tengah Pandemi Covid 19. Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA. JIPI* 5(1) : 112-124