PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN POWTOON PADA TEMA DAERAH TEMPAT TINGGALKU SUBTEMA KEUNIKKAN DERAH TEMPAT TINGGALKU

Sri Ade Tia Widia Ningsih[1], Ratih Purnamasari[2],Dita Destiana[3]
[1]PGSD Universitas Pakuan
[1]sriwidia834@gmail.com

ABSTRACT

This researchaims to detremine the development and fesibility of animated video media using Powtoon on the theme of the area where I live, sub-theme, the uniqueness of area where I live. This reserch uses an R&D (Research and development) research approach using the ADDIE model, there are five stages of analysis, design, implementation, evaluation. The subject of this research were class IVA student at Ciawi 23 state elementary school, consisting of 26 students. This research was conducted in the even semester of the 2022/2023 academic year. In this research, the instruments used consisted of validation sheets from media experts, language experts, material experts, student response questionnaire results, and teacher response questionnaire results. This is proven by the media validation results which obtained a percentage of 88%, language experts obtained a precentage of 90%, and material experts obtained a precentage of 88%.

Keywords: animated video media, powtoon, theme 8

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan serta kelayakan Media Video Animasi menggunakan Powtoon pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Subtema Keunikkan Daerah Tempat Tinggalku. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian R&D (research and development) dengan menggunakan model ADDIE terdapat lima tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV A Sekolah Dasar Negeri Ciawi 03 yang terdiri dari 26 siswa. Penelitian ini dilakukan pada semester ganap tahun pelajaran 2022/2023. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan terdiri dari lembar validasi ahli Media, ahli Bahasa, ahli Materi, hasil angket respon siswa, dan hasil angket respon guru. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil dari validasi Media memperoleh presentase sebesar 88%, ahli Bahasa memperoleh presentase sebesar 90%, ahli Materi memperoleh presentase sebesar 88%.

Kata Kunci: Media Video Animasi, Powtoon, Tema 8

A. Pendahuluan

Penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk menunjang keefektifan dalam memberikan informasi yang dibutuhkan guru untuk merencanakan dan mendalami pelaksanaan pembelajaran.

Materi dikemas dalam bentuk bahan ajar yang praktis, menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Penyajian media belajar yang dikembangkan secara jelas dan menarik dapat meningkatkan hasil belajar siswa, seiring berjalannya waktu, waktu yang semakin meningkat dan perubahan teknologi yang semakin kompleks, saat ini terjadi peningkatan dalam penggunaan media ajar, khususnya penggunaan digital berbasis web dan aplikasi.

Dengan tidak adanya media belajar, maka proses pembelajaran di kelas akan menjadi tidak menarik, membosankan, dan suasana kelas menjadi hampa, media belajar berbasis aplikasi dalam pemanfaatan teknologi kini banyak diterapkan terkecuali pada jenjang sekolah dasar. Materi dikemas dalam bentuk media belajar yang praktis, menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

(Dwi, 2021:13) media video animasi merupakan gambar yang bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai gambar-gambar (manusia, hewan, tumbuhan, gedung) serta tulisan-tulisan teks yang disusun sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan.

Media video animasi merupakan media animasi pembelajaran merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah dan menghasilkan gerakan serta dilengkapi dengan suara yang menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Video animasi sendiri merupakan sebuah gambar bergerak yang bersal dari objek seperti manusia, tulisan teks, gambar hewan, gambar tumbuhan dan lain sebagainya yang dapat disusun secara khusus sehingga dapat bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan. Menurut Damayanti (2019:3).

Ernalida (2018:134) Powtoon merupakan sebuah aplikasi dalam jaringan (online) yang dapat membantu penggunanya membuat sebuah paparan lewat fitur animasi, animasi-animasi tersebut ada

yang berupa tulisan tangan, kartun, dan efek transisi.

(Kholilurrohmi, 2017) Powtoon merupakan aplikasi web online yang dapat digunakan untuk membuat presentasi dengan fitur animasi yang sangat menarik, diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, efek transisi yang jelas dan pengaturan time line yang sangat sederhana. Hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar, yang membuat Powtoon mudah digunakan dalam proses pembuatan sebuah paparan. Aplikasi Powtoon dapat diakses oleh siapapun termasuk guru maupun siswa didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 10 Maret 2023 di SDN Ciawi 03 bersama pak Muslihat, S.Pd selaku guru wali kelas IV diperoleh hasil bahwa siswa zaman sekarang ini lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain dengan teman-temannya dan seharian memainkan handphone. Ketika pembelajaran dikelas berlangsung kemudian guru bertanya mengenai materi yang telah disampaikan oleh guru, siswa dapat menjawab pertanyaan guru, lalu keesokan harinya guru bertanya kembali mengenai materi yang dipelajari pada hari kemarin namun siswa tidak bisa menjawab dikarenakan lupa akan materi yang telah disampaikan oleh guru pada hari sebelumnya.

Media yang digunakan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung hanya menggunakan media pembelajaran konvensional berupa buku paket Tema dalam proses pembelajaran dan alat peraga yang guru gunakan pun hanya papan tulis yang telah tersedia di kelas. Belum menggunakan alat peraga yang nyata berupa alat peraga terbuat dari karton, kardus, sterofoam, dan lain – lain.

Berdasarkan hasil observasi yang ditemukan peneliti mengamati proses pembelajaran yang dilakukan di peroleh informasi bahwa media pembelajaran yang digunakan kurang efektif dan biasa saja, pada saat mengajar guru menggunakan model pembelajaran *Problem*

Based Learning lalu metode pembelajaran yang digunakan oleh guru pun masih menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, dan presentasi. Pada saat guru sedang menjelaskan materi dari sekian banyak jumlah siswa di kelas hanya sebagian siswa yang memperhatikan guru yang sedang menjelaskan, ada pula siswa yang bercanda dengan teman sebangkunya, dan pada saat guru melakukan tanya jawab dari jumlah 26 siswa yang bisa menjawab kurang lebih hanya 6 siswa saja. selain itu guru belum mengembangkan media pembelajaran berupa apliaksi maupun web.

Berdasarkan uraian rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut. Untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan powtoon pada materi Tema Daerah Tempat Tinggalku Subtema Keunikkan Daerah Tempat Tinggalku mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mengetahui kelayakkan media video animasi menggunakan powtoon pada materi Tema Daerah Tempat Tinggalku Subtema Keunikkan Daerah Tempat Tinggalku.

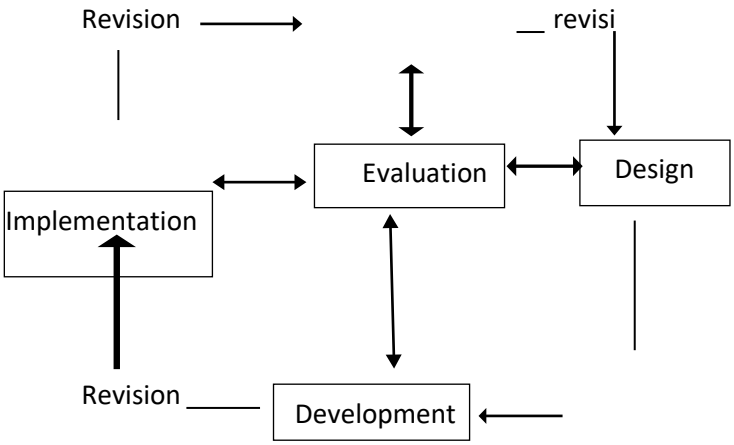
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat Teoritis. Hasil penelitian ini, diharapkan dapat menambah wawasan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan powtoon serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran oleh siswa.

Manfaat Praktis Bagi peserta didik Diharapkan dengan adanya media video animasi menggunakan *powtoon* dapat mepermudah peserta didik untuk memahami materi Tema Daerah Tempat Tinggalku Subtema Keunikkan Daerah Tempat Tinggalku serta meningkatkan antusias dalam proses pembelajaran. Bagi guru Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai keefketifan media video animasi menggunakan *powtoon* dalam kegiatan pembelajaran. Bagi sekolah. Diharapkan memberikan informasi dan rujukan dalam upaya mengembangkan media pembelajaran di sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada pendekatan Research and Development (R&D). Penelitian Research and z (R&D)menurut Sugiyonon(20 15: 407 menjelaskan penelitian pengembangan (R&D) secara sederhana yakni merupakan metode penelitian untuk menghasilkan suatu produk tertenti, serta menguji efektivitas produk tersebut. Penelitian Research and Development (R&D) dimulai dengan research untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan lalu dilanjutkan dengan kegiatan development dengan melakukan pengembangan yang nantinya dapat mengahsilkan produk. Produk pengembangan pada penelitian ini yaitu media pembelajaran video animasi menggunakan Powtoon pada materi Tema Daerah Tempat Tinggalku Subtema Keunikkan Daerah Tempat Tinggalku dengan menggunakan salah satu model pengembangan yaitu ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).

Adapun bagan tahapan pengembangan model ADDIE pada pengembangan media video animasi menggunakan powtoon sebagai berikut.



Bagan 1 Tahapan model ADDIE

Revision Revision

Gambar 3.1 Tahapan model ADDIE
Pengembangan ADDIE (Sugiyono,2018)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada hari Rabu,06 September 2023 di kelas IV A SDN Ciawi 03 Kabupaten Bogor dengan pengumpulan data melalui observasi serta wawancara kepada guru dan siswa untuk mengumpulkan kebutuhan informasi terkait keadaan di sekolah. Kemudian, dari hasil data yang telah dikumpulkan dapat menunjukkan bahwa kurangnya inovasi serta kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran di kelas IVA SDN Ciawi 03 kabupaten Bogor, selama ini

Analysis

pendidik hanya menggunakan media pembelajaran sederhana dan seadanya didalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian awal tersebut, maka perlu diadakan pengembangan media video animasi agar siswa tertarik dan dapat meningkatkan motivasi hasil belajar siswa. Pada pengemabangan media video animasi perlu dilakukan prosedur dan langkah – langkah agar pembuatan media video animasi hasilnya menjadi lebih baik.

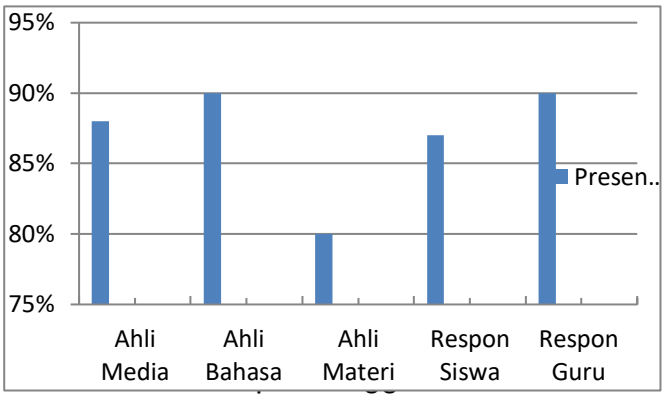
Pada dasarnya media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam sebuah proses pembelajaran untuk menyampaikan suatu ide, gagasan, pesan dan informasi yang berisikan materi serta bahan ajar kepada siswa. Media pembelajaran salah satu perangat pemebalajaran yang memiliki peran penting yang harus ada dan guru memiliki peran penting didalam kegiatan pembelajaran terutama dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk siswanya.

Seorang guru pada saat mengajar untuk mengetahui batasan materi yang akan disampaikan kepada siswa sehingga pembelajaran lebih berjalan secara efektif dan terarah. Salah satu untuk mencapinya yaitu dengan cara membuat media pembelajaran yang lebih efisien dan menarik bagi siswa salah satunya media video animasi. Apriansyah dkk (2020: 12) Media video aniamsi merupakan pergerakan tampilan pada suatu objek atau gambar sehingga dapat berubah posisi dengan waktu (timeline)tertentu dan mampu menciptakan ilusi gambar gerak. Dengan begitu, pesan – pesan dalam pembelajaran disampaikan secara audio visual dengan disertai unsur gerak sehingga lebih hidup.

Dengan adanya media pembelajaran yang menarik siswa jadi lebih terlibat dan tertarik untuk menerima dan membaca materi yang akan disampaikan, dengan adanya berbagai macam produk interaktif yang dapat membuat pembelajaran di kelas lebih menyenangkan seperti animasi, video, audio, dan gambar. Salah satu platform website atau aplikasi yang dapat digunakan oleh guru adalah *Powtoon*. Platform atau aplikasi tersebut mudah digunakan dan fitur yang disediakan dalam aplikasi tersebut sangat lengkap seperti, audio, gambar, video, dan teks sejalan dengan yang di sampaikan oleh oleh Novia Lestari

(2020) Powtoon merupakan sebuah apliaksi yang dapat diakses dari internet atau web app online gratis yang dapat menyajikan paparan materi yang ingin disampaikan dengan hampir semua fitur dapat di akses di satu layar. Proses pembuatan media pembelajaran dari *powtoon* terbilang cukup mudah, karena memiliki *built-in* karakter kartun model animasi dan benda-benda lainnya yang dapat membuat media pembelajaran menjadi menarik.

Maka dari itu proses pembelajaran yang berlangsung terjadi di dalam kelas memerlukan adanya pengembangan dalam media pembelajaran agar sumber belajar yang disampaikan dan didapatkan oleh siswa menjadi bervariasi dan menarik untuk digunakan tidak hanya menggunakan dan berfokus pada buku cetak saja tetapi salah satunya dengan mengembangan media video animasi. (Husni 2021) bahwa " media video animasi adalah pergerakan suatu gambar dengan gambar yang berbeda dalam waktu yang telah di tentukan. Sehingga memberikan kesan gerak dan juga terdapat suara yang mendukung Gerakan gambar tersebut, misalnya suara percakapan atau dialog dan suara-suara lainnya". Tampilan dalam video animasi dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembuat video.



Keunikkan Daerah Tempat Tinggalku maka dapat disimpulkan proses pengembangan media video animasi menggunakan powtoon meggunakan model ADDIE.(analysis, design, development,implementation,evaluation).Pada tahap pertama peneliti menganalisis kebutuhan guru dan siswa di SD Negeri Ciawi 03 dengan cara observasi terhadap kegiatan belajar mengajar di kelas dan ternyata di sekolah tersebut belum pernah menggunakan media video animasi sebagai penyampaian materi. Tahap selanjutnya yaitu tahap design Pada tahap ini data hasil analisis kebutuhan awal menjadi

sebuah standar untuk menentukan tujuan, materi serta merancang produk yang akan dibuat. Berdasarkan, hasil analisis materi yang digunakan untuk menyusun media video animasi yaitu materi untuk kelas IV. Pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam pada materi cerita fiksi, gaya dan gerak.

Kelayakan media video animasi menggunakan powtoon dapat dibuktikan dari hasil validasi ahli, respon siswa, dan respon guru. Pengembangan media video animasi ini memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran, berdasarkan hasil angket ahli media memperoleh presentase sebesar 88%, hasil angket ahli bahasa memperoleh prsentase sebesar 90%, hasil angket ahli materi memperoleh presentase sebesar 80%, serta berdasarkan uji coba terbatas yang telah dilakukan kepada siswa IV sebanyak 26 siswa memperoleh hasil resepon yang sangat baik dengan presentase 87% serta respon guru dengan presentase 90%, maka media video animasi menggunakan powtoon yang dikembangkan oleh peneliti sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Subtema Keunikkan Daerah Tempat Tinggalku.

DAFTAR PUSTAKA

Apriansyah, Ridwan, Muhammad, dkk (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (Jpensil). Volume 9, No. 1 Januari 2020 (8-18).Tersedia Online:http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpensil.

Husni, P. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Kota Jambi. Skripsi. Jambi: Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin.

Lestari, N. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif (Adriyanto (ed.); 1st ed.). Jawa Tengah: Lakeisha.