

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *POWTOON* PADA PENGENALAN HURUF ABJAD DI R.A. ROUDHOTUL KHUFFADZ

Matahari¹, Sahiruddin², Nitya Ratna Kumala³

^{1,2,3} Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong

¹mataharitarie@gmail.com, ²sahiruddin@unimudasorong.ac.id, ³nityaratnakumala@gmail.com

ABSTRAK

Sekolah R.A. Roudhotul Khuffadz pada kelas B mempunyai permasalahan bahan ajar yang digunakan masih menggunakan buku pelajaran sehingga masih kurang penggunaan media elektronik dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran yang mudah dan layak digunakan. Metode penelitiannya yang digunakan ialah metode R&D dengan model pengembangan ADDIE yang memiliki beberapa tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Pengamatan yang telah dilaksanakan mewujudkan hasil berbentuk media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan *Powtoon* yang meliputi pembukaan, isi pembelajaran dan refleksi pembelajaran, berdasarkan perolehan penilaian kelayakan validator media meraih nilai persentase setiap aspek adalah 88% “sangat valid”, dan hasil dari validasi materi mendapatkan nilai persentase setiap aspek adalah 87% “sangat valid”, kemudian hasil tanggapan peserta didik di peroleh nilai persentase seluruh indikator adalah 99% “sangat layak”. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan *Powtoon* sangat layak untuk dipercobakan saat proses belajar mengajar di R.A Roudhotul Khuffadz. Keunikan dalam penelitian ini adalah subjek penelitian yang dilakukan kepada siswa-siswi taman kanak-kanak yang mana ini dapat melihat bagaimana dampak penggunaan media video animasi berbasis *powtoon* jika diterapkan kepada anak usia TK/RA.

Kata kunci : *Media, Powtoon, Animasi.*

ABSTRACT

*R.A. Roudhotul Khuffadz school in class B has a problem that the teaching materials used still use textbooks so that there is still a lack of use of electronic media in the learning process. The purpose of this research is to produce learning media that is easy and feasible to use. The research method used is the R&D method with the ADDIE development model which has several stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. Observations that have been carried out realize the results in the form of animated video-based learning media using Powtoon which includes opening, learning content and learning reflection, based on the acquisition of a media validator's feasibility assessment, the percentage value of each aspect is 88% "very valid", and the results of material validation get a percentage value of each aspect is 87% "very valid", then the results of student responses obtained the percentage value of all indicators is 99% "very feasible". The conclusion of this study is that animated video-based learning media using Powtoon is very feasible to be tried during the teaching and learning process at R.A Roudhotul Khuffadz. The uniqueness of this research is that the subject of the research was carried out on kindergarten students, which can see how the impact of using *powtoon*-based animated video media if applied to TK/RA children.*

Keywords: *Media, Powtoon, Animation.*

1. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang dikenal dengan istilah “pedagogi” dilakukan oleh sekelompok orang akan berbagi pengetahuan dan keterampilan bersama, secara resmi memakai aturan dan bahasa yang baku atau santai menggunakan kalimat sehari-hari. Hal ini sesuai dengan (UUSPN No. 20 Tahun 2003 Pasal 1) yang menyatakan pendidikan adalah bidang studi yang difokuskan untuk membina keinginan belajar peserta didik dan kemampuannya untuk secara aktif mengembangkan diri. Pendidikan adalah interaksi antara seorang peserta didik dan seorang pendidik[1].

Guru merupakan pengajar yang bijaksana memiliki tanggung jawab yang besar dalam mengajar. Tanggung jawab utama guru termasuk mengajar, menasihati, mengoreksi, dan menegur siswa untuk memberi mereka pemahaman yang mendalam tentang alam semesta, tujuan yang jelas, dan kapasitas untuk membuat penilaian yang bijaksana. Guru terus-menerus meningkatkan proses belajar sambil melakukan untuk menghasilkan hasil yang efektif dan efisien. Terlebih di era sekarang satuan pendidikan berusaha mejadi wadah pendidikan yang dapat melayani Masyarakat dengan memberikan model pembelajaran yang terbaik [2].

Proses pembelajaran tidak lepas dari media yang digunakan untuk menyampaikan pokok-pokok penting pembelajaran. Media pembelajaran dapat diibaratkan sebagai alat yang di gunakan oleh guru dalam melakukan proses belajar mengajar yang baik dan menyenangkan.

Menurut (Arsyad, 2019) tidak mungkin membantah gagasan bahwa media dapat digunakan sebagai alat bahan ajar saat mempelajari sesuatu yang baru. Pendidik tahu bahwa tanpa bantuan media, bahan ajar rumit atau kompleks untuk dicerna dan dipahami oleh peserta didik. Media pendidikan tidak hanya menggugah

guru untuk lebih inventif dan kreatif dalam merencanakan pembelajaran yang diberikan kepada siswa, tetapi juga meningkatkan gairah belajar[3].

Media yang efektif untuk mendorong pembelajaran dan memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam setiap tahapan proses adalah pendidikan berbasis media. Dalam belajar membaca, penggunaan media tertentu yang sederhana dan lugas dapat membuat pembaca menjadi lebih mudah. Maksud dari media pembelajaran adalah untuk menggarap hasil pembelajaran sambil membuat bekal informasi secara konsisten dimanapun dan kapanpun diperlukan serta membangun kembali kesadaran biasa yang diperbuat oleh guru untuk memanfaatkan teknik bicara menjadi berbasis inovasi[4]. Tujuan tersebut dapat memberikan efek positif, seperti meningkatkan minat siswa terhadap materi pelajaran untuk menumbuhkan motivasi belajar yang tinggi, mengevaluasi kejelasan bahan ajar, dan mendorong peserta didik aktif dalam kegiatan belajar mengajar dengan aktif bertanya, berdiskusi atau mengulang kembali materi diluar sekadar mendengarkan penjelasan guru.

Teknologi memiliki peran yang sangat tinggi membantu memperoleh fakta dan opini yang memiliki kaitan yang erat[5]. *Powtoon* Merupakan aplikasi web online yang digunakan untuk membuat video animasi maupun video paparan presentasi dengan mudah. *Powtoon* memiliki bermacam fitur seperti video kartun, transisi yang menarik, animasi tulisan tangan dan fitur lainnya. Sebenarnya cara penggunaan aplikasi *powtoon* mirip dengan penggunaan aplikasi *Power Point* yaitu mengisi slide yang ada dengan materi yang kemudian di kombinasikan dengan animasi dan transisi namun yang membedakan pada aplikasi *powtoon* banyak disediakan bermacam karakter yang mendukung pembuatan animasi yang diinginkan[6] .

Dari hasil observasi pendahuluan yang dilakukan di R.A. Roudhotul Khuffadz berdasarkan wawancara bersama Ibu Malikhah selaku kepala sekolah dihasilkan beberapa data yakni, guru memerlukan media pembelajaran yang efektif guna membangun semangat belajar peserta didik dan perlu adanya pengembangan untuk pelaksanaan belajar mengajar, pembelajaran di R.A Roudhotul Khuffadz masih menggunakan buku pembelajaran dan alat peraga sederhana dan masih kurangnya penggunaan media elektronik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kondisi di R.A Roudhotul Khuffadz diperlukan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar peserta didik. Video animasi merupakan media yang cocok untuk menarik minat belajar karena dapat memvisualisaikan materi pembelajaran secara dinamis sehingga mengurangi verbalisasi berlebihan. Kombinasi antara audio, gambar, teks dan animasi dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran[7].

Beberapa penelitian telah melakukan uji coba menggunakan *Powtoon*. Penelitian yang dilakukan (Sidqi, 2021) menyebutkan bahwa media pembelajaran dengan animasi berbasis *Powtoon* pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MI semester 1 pelajaran 1 indahny kalimat Thayyibah (Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar), memiliki nilai kualitas kelayakan 96% dengan kategori "Sangat Layak"[8].

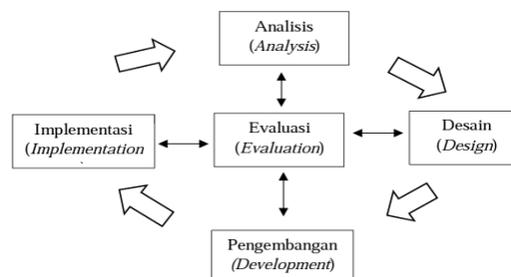
Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan oleh peneliti maka penulis mengangkat judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Menggunakan *Powtoon* Pada Pengenalan Huruf Abjad Kelas B Di R.A. Roudhotul Khuffadz.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan ialah

(R&D). Langkah - langkah untuk menciptakan produk atau menyempurnakan produk yang telah ada sehingga dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk perangkat keras dan lunak tetapi bisa berupa program pengolahan data, pelatihan, bimbingan, evaluasi dan manajemen[9]. R&D juga metode pengembangannya dengan produk yang belum ada atau menyempurnakan produk yang telah ada sehingga dapat tindak lanjut[10].

Model ADDIE merupakan akronim untuk menganalisis, merancang, mengembangkan, mengimplementasikan dan mengevaluasi. Model pengembangan ADDIE berlandaskan pendekatan sistem yang efektif dan efisien yang prosesnya bersifat interaktif antara peserta didik dan guru juga lingkungannya. Nilai evaluasi disetiap proses pembelajaran dapat membawa pengembangan media belajar kefase selanjutnya[11].



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE [12]

Dalam model pengembangan ADDIE terdapat lima tahapan yang akan terus berulang. Subjek penelitian adalah peserta didik R.A Roudhotul Khuffadz yang berjumlah 30 siswa tahun ajaran 2022/2023. Pengumpulan Data yang digunakan yaitu Observasi dan wawancara untuk mengetahui kondisi peserta Didik dan R.A Roudhotul Khuffadz, Studi Pustaka untuk memperoleh sumber-sumber referensi dan angket yang terbagi 2, angket validator ahli dan angket peserta didik untuk memperoleh data hasil penggunaan

media yang dikembangkan. Teknik analisis data yang menggunakan analisis deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang di kembangkan.

Data yang dianalisis diperoleh dari Hasil validasi ahli materi dan ahli media dengan menggunakan angket berskala likert. Selanjutnya, untuk peserta didik menggunakan angket skala Guttman. Hasil validasi yang telah tetera dalam lembar validasi media akan dianalisis memakai perhitungan sebagai berikut.

$$P = f/N \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Angka Persentase data angket

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Hasil perhitungan yang telah diperoleh kemudian diungkapkan dalam distribusi skor dan presentase terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan. Setelah penyajian dalam bentuk presentase, langkah selanjutnya mendeskripsikan dan mengambil kesimpulan tentang masing-masing indikator yang dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

Persentase	Kategori
81% – 100%	Sangat Layak
61% – 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% – 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

(Nasiruddin, 2021)[8]

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Powtoon menyediakan fitur animasi dalam membuat paparan bahan ajar. Fitur animasi yang disediakan antara lain animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang dapat bergerak terlihat seperti hidup serta pengaturan waktu yang sangat mudah[13]. Penggunaan aplikasi *Powtoon* untuk membuat video animasi pembelajaran menjadi inovasi yang positif

untuk menciptakan suasana belajar yang lebih bervariasi.

Powtoon Efektif di gunakan untuk dapat menarik antusias dan meningkatkan minat belajar serta siswa dapat lebih mudah memahami pembelajaran yang di ajarkan di bandingkan dengan menggunakan media buku pembelajaran, karena penggunaan *Powtoon* dapat memvisualisaikan konsep pembelajaran yang masih bersifat abstrak[14].

Cara mempelajari konsep abstrak dengan menggunakan media *powtoon* merupakan hal yang tepat karena dapat memberikan penjelasan definisi, konsep kalimat dan pemberian contoh yang relevan, disamping itu terdapat suara manusia yang dapat dengan mudah menarik emosi pendengar, gambar dan efek visual yang dapat menarik perhatian siswa untuk fokus pada pembelajaran[15].

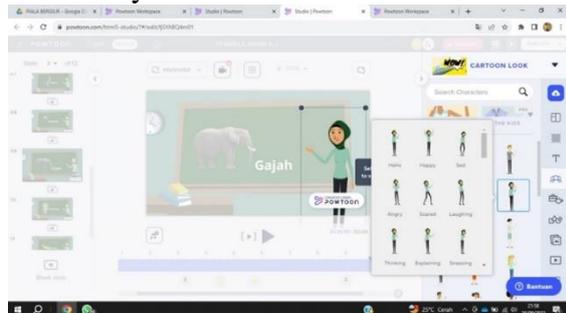
Peneliti menggunakan model ADDIE karena dianggap penting dalam pengembangan kurikulum dan program pembelajaran. ADDIE merupakan model berulang artinya setelah melaksanakan tahapan evaluasi dapat kembali ketahapan awal untuk meningkatkan kembali produk yang dikembangkan.

Dalam tahapan analisis peneliti menganalisis karakteristik peserta didik, dimana peserta didik terbiasa menggunakan *smartphone* di rumahnya masing-masing dan sesekali siswa di ajak menonton video *youtube* pada jam-jam tertentu oleh guru di R.A Roudhotul Khuffadz. Selanjutnya, dilakukan analisis terhadap kurikulum yang digunakan menggunakan kurikulum Merdeka dengan capaian program yang ingin dicapai mengenai pokok dasar literasi matematika sains teknologi, rekayasa dan seni mengetahui dan memahami berbagai fakta, mengomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau menggunakan media, membangun percakapan dan menganalisis teknologi yang terdapat di sekolah yaitu berupa 3 perangkat laptop dan 1 proyektor yang

hanya di gunakan seminggu sekali.

Tahapan selanjutnya yang dilakukan adalah tahapan desain. Dalam tahap ini dilakukan perancangan cakupan materi yang akan dimuat berupa mengenalkan bentuk huruf alfabet dari A-Z dan menampilkan hewan yang memiliki awalan huruf berdasarkan huruf alfabet serta memberikan refleksi berupa kuis/tes untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang disampaikan dan pembuatan skenario yang disusun dalam bentuk *storyboard*.

Tahap desain yaitu pengaplikasian pada tahap pengembangan. Pada tahap ini terjadinya pembuatan video animasi menggunakan susunan yang telah dibuat sebelumnya.



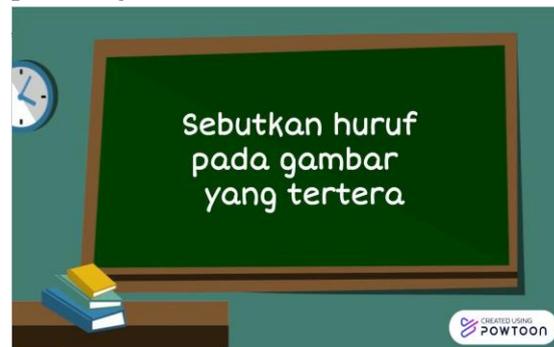
Gambar 1. Tahap Pemilihan Karakter

Pada gambar 1 merupakan tahapan memilih karakter yang akan di tampilkan dalam video animasi. Dalam tahapan pengembangan diawali dengan mempersiapkan perangkat yang digunakan lalu *login* ke sistem *Powtoon* kemudian mulai mengaplikasikan skenario yang telah di buat kedalam lembar kerja *powtoon*.



Gambar 2. Hasil Pengembangan

Pada gambar 2 menunjukkan salah satu potongan gambar hasil pengembangan yang telah di lakukan berupa video Animasi. Hasil yang didapat berupa video animasi yang terbagi dari pembukaan, isi pembelajaran dan refleksi hasil pembelajaran.



Gambar 3. Refleksi Pembelajaran

Pada gambar 3 Refleksi Pembelajaran menunjukkan tes yang di munculkan di akhir video untuk mengetahui fokus peserta didik dalam memahami isi materi yang tersampaikan.

Setelah pembuatan produk dilakukan validasi oleh validator ahli. Terdapat 3 validator yaitu validator instrument, validator media dan validator materi.

Tabel 2. Penilaian Instrument

No	Aspek	Rerata	Persentase	Kategori
1	Kejelasan	3,67	73%	Baik
2	Isi	3,5	70%	Baik
3	Bahasa	4	80%	Baik
Keseluruhan Aspek		3,75	75%	Baik

Pengujian *instrument* yang di lakukan memperoleh persentase skor 75% dengan kategori baik kemudian *instrument* yang diuji dapat digunakan pada pengujian berikutnya.

Tabel 3. Hasil Validasi Media

No	Aspek	Rerata	Persentase	Kategori
1	Rekayasa media	4	80%	Baik
2	Desain Pembelajaran	4,6	93%	Sangat Baik
3	Komunikasi Visual	4,4	89%	Sangat Baik
Keseluruhan Aspek		4,37	88%	Sangat Baik

Pada tabel 3 validasi media diperoleh skor rata-rata 4,37 dengan persentase 88% sangat baik.

Tabel 4. Hasil Validasi Materi

No	Aspek	Rerata	Persentase	Kategori
1	Penyajian Materi	4,1	83%	Sangat Baik
2	Kelayakan Bahasa	4	80%	Baik
3	Kelayakan Isi Materi	5	100%	Sangat Baik
Keseluruhan Aspek		4,3	87%	Sangat Baik

Pada tabel 4 pengujian materi di peroleh skor rata-rata 4,3 dengan persentase 87% sangat baik. Setelah dilakukan validasi berikutnya dilakukan revisi dari masukan validator terhadap produk. Revisi yang dilakukan pada tahap ini hanya berkaitan dengan penambahan penjelasan terhadap video berupa monolog dari yang sebelumnya hanya menggunakan background musik.

Tahap mengimplementasi media pembelajaran menggunakan *Powtoon* selesai dikembangkan dan divalidasi oleh validator ahli dan akan diimplementasikan

kepada peserta didik di R.A Roudlotul Khuffadz. Untuk mengetahui respon peserta didik digunakan pengujian menggunakan skala Guttman dengan memberikan 8 indikator pertanyaan kepada peserta didik. Berdasarkan hasil respon di peroleh skor persentase 99,17% sangat baik menandakan media pembelajaran yang dibuat layak diujicoba.

Tahap terakhir yang dilakukan yaitu tahap evaluasi. Pada tahap ini dilakukan perbaikan berdasarkan hasil pengaplikasian terhadap peserta didik untuk menyempurnakan produk yang dibuat. Evaluasi yang dilakukan terdapat pada bagian refleksi. Pertanyaan yang sebelumnya kompleks lebih disederhanakan dan disesuaikan dengan isi pembelajaran.

Penerapan pembelajaran menggunakan video animasi berbasis Powtoon akan sangat mudah dilakukan dalam pembelajaran di kelas. Terdapat 3 langkah yang dapat dilakukan untuk mengaplikasikan media pembelajaran powtoon, yang pertama adalah menentukan cakupan materi dan konsep animasi yang akan di buat, yang kedua adalah membuat video animasi menggunakan aplikasi powtoon dengan memanfaatkan fitur-fitur yang telah tersedia dan yang terakhir adalah memberikan pembelajaran menggunakan video animasi yang telah dibuat dengan menampilkan video langsung di dalam kelas maupun dapat memanfaatkan platform youtube maupun media social lain untuk dapat di akses oleh peserta didik.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengumpulan data dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran dapat

ditarik kesimpulan bahwa data yang telah dikumpulkan menghasilkan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan *Powtoon*. berdasarkan validasi oleh ahli media diperoleh skor persentase keseluruhan aspek adalah 88% “sangat valid”, hasil validasi oleh ahli materi memperoleh nilai persentase keseluruhan aspek adalah 87% “sangat valid”, dan untuk hasil respon peserta didik diperoleh skor persentase keseluruhan indikator adalah 99% “sangat valid”.

Hasil pada penelitian yang menunjukkan bahwa keseluruhan nilai validasi ahli media 88%, validasi ahli materi 87% dan respon peserta didik 99,17%. Maka nilai persentase >40% menunjukkan media pembelajaran berbasis video animasi dengan menggunakan *Powtoon* yang telah dikembangkan sangat layak diujicoba dalam pembelajaran di R.A Roudlotul Khuffadz.

Rekomendasi penelitian lebih lanjut dapat berupa penerapan praktis media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* di jenjang PAUD atau pada jenjang Pendidikan non formal seperti *home schooling* dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional*.
- [2] Firman, Matahari, Bassay, P. P., (2023). *Pembuatan Website Sekolah Sebagai Media Informasi Pada SD Negeri 42 Kota Sorong Menggunakan Wordpress*. Jurnal Petisi.
- [3] Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada
- [4] Kasri, M. A., Novan, Y., Ramadhani, I. A., Pendidikan, U., Sorong, M., & Uleo, U. H. (2021). *Penerapan Model Design Thinking Pada Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macro Media Flash*. 2(2).
- [5] Sahirudin, Kasri, M. A., Febriyanti, K., (2022). *Perancangan Aplikasi E-JK (Electronic Jadwal Kuliah) Berbasis Android pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi UNIMUDA Sorong*. Jurnal PETISI.
- [6] Puspitarini¹, Y. D., Akhyar, M., Djono. (2019). *Development of Video Media Based on Powtoon in Social Sciences*. International Journal of Educational Research Review
- [7] Sukarini¹, K., Manuaba, I. B. S. (2021). *Video Animasi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar*. Jurnal Edutech Undiksha
- [8] Sidqi, N. (2021) *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasos Powtoon Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas IV MI*. Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani.
- [9] Winarni, E. W. (2018). *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (Ptk) Research And Development (R&D) (R. A. Kusumaningtyas, Ed.)*. Bumi Aksara
- [10] Maituman, E. M., Ramadhani, I. A., Matahari. (2022). *Perancangan Sitem Informasi Penjualan Pada Toko Tembok Production Berbasis Web*. Jurnal Petisi
- [11] Junaedi, D. (2019). *Desain Pembelajaran Model ADDIE* (pp. 1–14).
- [12] Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,*

- Kualitatif, dan R&D.* Bandung:
Alfabeta
- [13] Qurrotaini, L., Sari, T. W., Sundi, V. H., Nurmalia, L., Guru, P., Dasar, S., Pendidikan, I., & Ahmad, J. K. (N.D.-A). Seminar Nasional Penelitian Lppm Umj
Website:[Http://Jurnal.Umj.Ac.Id/Index.Php/Semnaslit](http://Jurnal.Umj.Ac.Id/Index.Php/Semnaslit) *E-Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon Dalam PembelajaranDaring.*
[Http://Jurnal.Umj.Ac.Id/Index.Php/Semnaslit](http://Jurnal.Umj.Ac.Id/Index.Php/Semnaslit).
- [14] Prasetya, W. A., Suwatra, I. I. W., Mahadewi, P. P. (2021). *Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan.*
- [15] Jannah, M., & Julianto, J. (2018). *Pengembangan Media Video Animasi Digestive System Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Kelas V.* Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 6(2), 124–134.