Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar
STKIP PGRI Bandar Lampung
http://eskripsi.stkippgribl.ac.id/

PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI BERBASIS *POWTOON* PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI KEBERAGAMAN FLORA DAN FAUNA INDONESIA KELAS V SDN 1 LANGKAPURA

Fitri Dwi Astuti[1], Akhmad Sutiyono[2], Putut Wisnu Kurniawan[3]
[1,2,3]STKIP PGRI Bandar Lampung
Email: fitridwiastuti66@gmail.com[1], sutiyonolpg@yahoo.co.id[2], pututbukan@gmail.com[3]

Abstrak: Masalah dalam penelitian ini antara lain 1) pencapaian hasil belajar IPAS kurang maksimal, 2) siswa masih kesulitan dalam memahami materi IPAS, 3) penggunaan media pembelajaran kurang bervariasi, 4) metode pembelajaran konvesional seperti ceramah masih mendominasi proses pembelajaran dan 5) penggunaan media yang kurang menarik berdampak pada minimnya minat belajar siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media animasi berbasis *powtoon* pada pembelajaran IPAS materi keberagaman flora dan fauna Indonesia kelas V SDN 1 Langkapura. Jenis pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan prosedural yang bersifat deskriptif model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi ahli, lembar angket respon guru dan siswa serta soal *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil persentase dari para validator menyatakan bahwa kevalidan materi sebesar 90,53%, kevalidan bahasa sebesar 90% dan kevalidan media sebesar 92%. Hal ini menunjukan media pembelajaran termasuk dalam kategori sangat valid dengan persentase rata-rata sebesar 90,84%, artinya media pembelajaran dapat dilanjutkan untuk dilakukan uji coba lapangan pada siswa. Hasil kepraktisan media ditunjukkan melalui respon guru dan siswa. Hasil respon guru memperoleh persentase sebesar 91,76%. Hasil respon siswa pada skala kecil pada 8 siswa sebesar 93,5% sementara pada skala besar pada 31 siswa sebesar 90,19%, ini artinya menunjukkan bahwa media pembelajaran termasuk dalam kategori sangat praktis digunakan dalam pembelajaran IPAS. Dan terakhir pada pemberian soal *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan perhitungan *n-gain score* mencapai persentase 59,68% yang artinya hasil tersebut termasuk dalam kategori cukup efektif digunakan dalam pembelajaran.
Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon*, Mata Pelajaran IPAS, Keberagaman Flora dan Fauna Indonesia

***Abstract**: The problems in this study include 1) the achievement of science learning outcomes is less than optimal, 2) students still have difficulty in understanding science material, 3) the use of learning media is less varied, 4) conventional learning methods such as lectures still dominate the learning process and 5) the use of less interesting media has an impact on the lack of student interest in learning. The purpose of this study was to determine the level of validity, practicality and effectiveness of powtoon-based animation media in learning science on the diversity of Indonesian flora and fauna for grade V of SDN 1 Langkapura. The type of development used in this study is descriptive procedural development using the ADDIE model which consists of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The instruments used were expert validation sheets, teacher and student response questionnaire sheets and pretest and posttest questions. Based on the percentage results from the validators, it was stated that the validity of the material was 90.53%, the validity of the language was 90% and the validity of the media was 92%. This shows that the learning media is included in the very valid category with an average percentage of 90.84%, meaning that the learning media can be continued for field trials on students. The results of the practicality of the media are shown through teacher and student responses. The results of the teacher's response obtained a percentage of 91.76%. The results of student responses on a small scale of 8 students were 93.5% while on a large scale of 31 students it was 90.19%, this means that the learning media is included in the category of very practical to use in science learning. And finally, in giving pretest and posttest questions using the n-gain score*

calculation, it reached a percentage of 59.68%, which means that the results are included in the category of quite effective to use in learning.
***Keyword**: Development, Powtoon-Based Learning Media, Science Subjects, Diversity of Indonesian Flora and Fauna*

PENDAHULUAN

Pendidikan kini mengarah pada pemanfaatan teknologi yang ada. Dengan adanya kemajuan teknologi, guru dalam menyampaikan pembelajaran kurang maksimal jika hanya dengan berceramah saja. Akan lebih baik jika pendidik dapat mengemas informasi pembelajaran berbasis teknologi agar media yang digunakan terkesan lebih menarik. Tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila pendidik dalam menyampaikan materi menggunakan media yang tepat yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran sangatlah penting, yaitu untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang telah dipelajarinya. Media juga dapat membangkitkan semangat dan minat baru, sehingga menginspirasi siswa untuk belajar. Berdasarkan hal tersebut diperlukannya suatu media yang bisa untuk melaksanakan pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran IPAS itu sendiri. Dalam kurikulum merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan harapan bisa memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan penulis pada saat melaksanakan pra penelitian di kelas VB SDN 1 Langkapura diketahui bahwa hasil Ulangan Harian (UH) siswa dikelas tersebut, terlihat masih banyak siswa yang belum mencapai KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) yang diterapkan di sekolah, KKTP yang diterapkan di sekolah adalah 70. Dari 31 siswa tersebut, 10 siswa (32,26%) mencapai KKTP dan 21 siswa (67,74%) belum mencapai KKTP pada perolehan hasil belajar ulangan harian siswa pada mata pelajaran IPAS. Sehingga dapat disimpulkan bahwa banyak siswa dalam pembelajaran IPAS yang hasil belajarnya tergolong rendah. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang dilaksanakan masih menekankan pada teori. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran IPAS masih sederhana dan kurang bervariasi seperti *powerpoint*, di dalam *powerpoint* tersebut berisi rangkuman materi. Akibatnya, proses belajar mengajar menjadi membosankan, karena siswa diminta membaca dan memahami materi. Dalam mata pelajaran IPAS, siswa harus berpikir aktif dan kritis. Oleh karena itu, guru harus memilih sarana yang tepat bagi siswa untuk memahami materi, seperti perlunya menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan dari permasalahan yang sudah dijelaskan sebelumnya maka peneliti bermaksud mengembangkan video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar IPAS yang ada di kelas V SDN 1 Langkapura. Video animasi pembelajaran ini bisa digunakan pada pembelajaran di SD tersebut karena terdapat sarana dan prasarana yang memadai seperti LCD, komputer atau laptop serta kemudahan bagi guru dalam mengoperasikan media video animasi pembelajaran tersebut. Alasan peneliti memilih menggunakan media video animasi *powtoon* karena perlu

adanya suatu media baru yang digunakan untuk menarik simpati siswa dalam proses belajar dan mengajar terutama pada materi keberagaman flora dan fauna Indonesia pada mata pelajaran IPAS.

Media bentuk jamak dari kata *medium*, yang memiliki arti sebagai perantara komunikasi. Kata medium berasal dari bahsa latin, istilah ini merujuk pada segala sesuatu yang membawa informasi anatara pengirim dan penerima. Oleh sebab itu media seringkali diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media sendiri dapat berupa bahan (*software*) dan atau alat (*hardware*). Menurut Gerlach & Ely media dapat diartikan secara garis besar meliputi manusia, materi, atau kejadian yang dapat membangun kondisi yang dapat menyebabkan peserta didik mampu mendapatkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Jadi dapat dipahami melalui urai diatas bahwa media meliputi guru, teman sebaya, buku teks, lingkungan sekolah dan luar sekolah (Jalinur & Ambiyar, 2016:2).

Media pembelajaran yaitu segala jenis perangkat dan saluran yang digunakan sebagai penyampaian informasi dari asal sumber pesan kepada yang menerima pesan dan dapat menstimulus pikiran, menimbulkan semangat, perhatian, keinginan untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, keterampilan dan wawasan yang sesuai dengan tujuan pesan/informasi yang disampaikan. Media juga disebut sebagai perantara pendidik untuk menyampaikan segala hal atau pesan yang tidak bisa dilihat langsung oleh peserta didik, tetapi secara tidak langsung dapat diilustrasikan melalui media (Suryani, 2019:3).

Media animasi merupakan salah satu media alternatif baru yang diharapkan mampu membuat pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran IPAS memiliki beberapa kelebihan yaitu, tampilan yang menarik mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar IPAS, mengubah pandangan siswa terhadap materi, mempermudah dalam menanamkan konsep materi yang dipelajari, sebagai alat bantu alternatif guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, bersifat efisien, dapat digunakan dalam keadaan apapun dan kapanpun. Media video animasi termasuk media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video (Khuzaini dan Santosa, 2016).

Media animasi merupakan video animasi kartun yang diisi oleh materi-materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu dan cocok untuk anak sekolah dasar serta media untuk mengubah sesuatu, dari sebuah imajinasi, ide, konsep, visual, sampai akhirnya memberi pengaruh kepada dunia tidak hanya pembatas dalam dunia animasi (Widiyasanti dan Ayriza, 2018).

Powtoon merupakan aplikasi yang terhubung dengan *internet* atau *website online* dapat menjelaskan atau menampilakan 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 (Azzahra, 2022).

Powtoon merupakan aplikasi yang terhubung *internet* atau *web* aplikasi *online* yang menyajikan presentasi atau pemaparan materi. Hasil akhir *powtoon* berupa video animasi interaktif sehingga dapat menarik minat peserta didik untuk memperhatikan tayangan tersebut. Penerapan aplikasi video animasi *powtoon*

dapat meningkatkan minat belajar peserta didik yang terlihat dari perilaku peserta didik, seperti peserta didik lebih aktif dalam memperhatikan penjelasan pendidik, peserta didik lebih aktif menggunakan media dan alat peraga, rasa ingin tahu dan keberanian peserta didik untuk bertanya semakin meningkat (Nopriyani & Novrianti, 2024).

Mata pelajaran IPAS merupakan studi terpadu yang membimbing siswa untuk mengembangkan kapasitas berpikir kritis dan rasional. Belajar dengan konsep IPAS yakni berusaha untuk memberikan pengalaman dan meningkatkan kemampuan. Dalam kurikulum merdeka pembelajaran IPA dan IPS digabung jadi IPAS. Tujuan IPAS pada kurikulum merdeka adalah mengembangkan minat, rasa ingin tahu, peran aktif, dan dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan (Anggita et al., 2023)

Pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran perpaduan antara mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan juga Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Kerangka IPAS menggabungkan studi ilmu-ilmu alam dengan ilmu-ilmu sosial untuk memberikan pemahaman ini kepada siswa. Sehingga dapat dipahami bahwa kajian IPAS membahas mengenai lingkungan sekitar yang meliputi fenomena-fenomena yang terjadi di sekitar manusia, alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan sosial. Perpaduan ini dilakukan dengan pengetahuan bahwa siswa SD/MI masih dalam tahap berpikir konkrit/sederhana; sehingga fokus pembahasan pada pelajaran IPAS di SD adalah fenomena-fenomena yang bersifat umum seperti bahasan tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta hubungannya dengan kehidupan manusia sebagai individu sekaligus makhluk sosial yang berinteraksi terhadap lingkungannya (Lestari et al., 2023).

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau yang biasa disebut dengan metode *Research and Development* (R and D). Penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Yang dimaksud produk di sini tidak hanya suatu yang berupa benda seperti buku teks, film untuk pembelajaran, dan *software* (perangkat lunak) komputer, tetapi juga metode seperti metode mengajar, dan program seperti program pendidikan untuk mengatasi penyakit anak yang minum-minuman keras dan program pengembangan staf. Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbarui produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada) (Sugiyono, 2019: 28). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yang pertama yaitu (*analysis, design, development, implementation,* dan *evaluation*).

Teknik pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi, wawancara, angket dan tes.

a. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung dalam rangka mengetahui kebutuhan media yang ada di sekolah, dengan menanyakan langsung kepada guru mengenai media, sehingga peneliti bermaksud mengembangkan media animasi berbasis *powtoon* yang telah dikembangkan. Melalui observasi ini diperoleh gambaran mengenai proses pembelajaran IPAS Kelas VB SDN 1 Langkapura.

b. Dokumentasi

Berdasarkan kepentingan penelitian peneliti membutuhkan dokumen sebagai

bukti otentik dan juga menjadi pendukung suatu kebenaran. Sebagai pelengkap dalam pengumpulan data maka penulis menggunakan data dari sumber-sumber yang memberikan informasi terkait dengan permasalahan yang dikaji.

c. Wawancara

Teknik pengumpulan data ini mendasarkan diri pada laporan diri sendiri atau *self-report*, atau setidak tidaknya pada pengetahuan dan atau keyakinan pribadi. Peneliti melakukan wawancara terhadap guru disekolah yang menjadi objek penelitian, dari hasil wawancara tersebut akan memperoleh informasi berkaitan dengan masalah peserta didik mengenai kuranngya pemahaman siswa dalam memahami materi pembelajaran. Sehingga hasil wawancara dapat memperkuat bahwa pengembangan media animasi berbasis *powtoon* pada materi keberagaman flora dan fauna di Indonesia yang sangat dibutuhkan.

d. Angket

Angket dilakukan untuk mengukur tingkat kevalidan dan kepraktisan suatu media pembelajaran menggunakan teks dalam bentuk pernyataan tentang berapa baik dan menariknya media animasi berbasis *powtoon*.

e. Tes

Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar siswa, sebagai alat untuk mengukur pemahaman siswa mengenai materi keberagaman flora dan fauna di Indonesia. Tes ini diberikan sebagai pretest dan postest untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media media animasi berbasis *powtoon* pada pembelajaran IPAS.

Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan suatu kegiatan yang mengubah sebuah data hasil dari penelitian menjadi informasi yang dapat diambil kesimpulannya. Pada penelitian ini teknis analisis data digunakan untuk menjawab rumusan masalah. Analisis dalam penelitian ini terbagi menjadi analisis kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk.

a. Analisis Data Uji Kevalidan

Peneliti menghitung dan menganalisis persentase skor kevalidan media menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Y = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Y = Nilai uji validasi produk
∑x = Nilai yang diperoleh
∑xi = Nilai maksimal (Hafiz, 2024:42).

b. Analisis Data Uji Kepraktisan

Peneliti menghitung dan menganalisis persentase skor kepraktisan media menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Xi = \frac{\sum X}{\sum n} \times 100\%$$

Xi = Nilai respon guru dan siswa
∑x = Jumlah nilai skor respon
∑n = Jumlah skor maksimal (Hafiz, 2024:42).

c. Analisis Data Uji Keefektifan

Untuk mengukur keefektifan media animasi berbasis *powtoon* peneliti menggunakan tes *N-Gain*.

$$\text{N-Gain} = \frac{Skor\ Postest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Uji Kevalidan Media

Aspek kevalidan media animasi yang berbasis *powtoon* dilihat dari hasil validasi oleh para ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.

a) Ahli materi

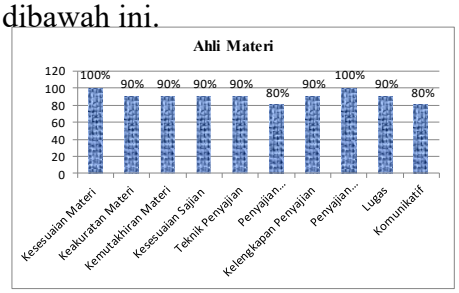
Rekaptulasi hasil validasi media animasi yang berbasis *powtoon* oleh ahli materi termasuk dalam kategori sangat valid dan sangat layak sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi tersebut maka media animasi yang berbasis *powtoon* ini dari segi materi dinyatakan valid. Adapun hasil

rekapitulasi dari validasi ahli materi pada setiap aspeknya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1
Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Materi

Aspek	Persentase	Kategori
Kesesuaian Materi Dengan Kompetensi Awal	100%	Sangat Valid
Keakuratan Materi	90%	Sangat Valid
Kemutakhiran Materi	90%	Sangat Valid
Kesesuaian Sajian Pada Siswa	90%	Sangat Valid
Teknik Penyajian	90%	Sangat Valid
Penyajian Pembelajaran	80%	Valid
Kelengkapan Penyajian	90%	Sangat Valid
Penyajian Pembelajaran	100%	Sangat Valid
Lugas	90%	Sangat Valid
Komunikatif	80%	Valid

Hasil dari validasi ahli materi tersebut kemudian digambarkan dalam bentuk diagram seperti dibawah ini.



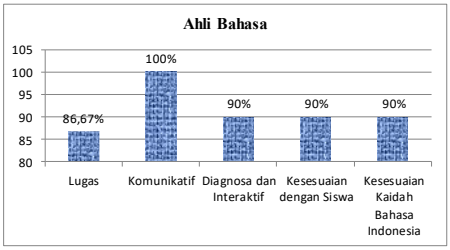
Gambar 1
Diagram Persentase Ahli Materi

b) Ahli bahasa
Rekaptulasi hasil validasi media animasi yang berbasis *powtoon* oleh ahli bahasa termasuk dalam kategori sangat valid dan sangat layak sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi tersebut maka media animasi yang berbasis *powtoon* ini dari segi bahasa dinyatakan valid. Adapun hasil rekapitulasi dari validasi ahli bahasa pada setiap aspeknya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2
Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Persentase	Kategori
Lugas	86,67%	Sangat Valid
Komunikatif	100%	Sangat Valid
Diagnosa dan Interaktif	90%	Sangat Valid
Kesesuaian dengan Siswa	90%	Sangat Valid
Kesesuaian Kaidah Bahasa Indonesia	90%	Sangat Valid

Hasil dari validasi ahli bahasa tersebut kemudian digambarkan dalam bentuk diagram seperti dibawah ini.



Gambar 2
Diagram Persentase Ahli Bahasa

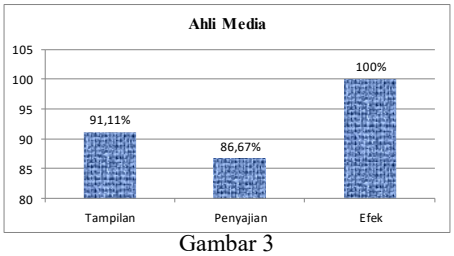
c) Ahli media
Rekaptulasi hasil validasi media animasi yang berbasis *powtoon* oleh ahli media termasuk dalam kategori sangat valid dan sangat layak sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi tersebut maka media animasi yang berbasis *powtoon* ini dari segi desain media dinyatakan valid. Adapun hasil rekapitulasi dari validasi ahli media pada setiap aspeknya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3
Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media

Aspek	Persentase	Kategori
Tampilan	91,11%	Sangat Valid
Penyajian	86,67%	Sangat Valid
Efek	100%	Sangat Valid

Hasil dari validasi ahli media tersebut kemudian digambarkan

dalam bentuk diagram seperti dibawah ini.



Gambar 3
Diagram Persentase Ahli Media

2. Uji Kepraktisan Media

Aspek kepraktisan media animasi yang berbasis *powtoon* dilihat dari penilaian respon guru dan respon siswa (respon kelompok kecil dan kelompok besar).

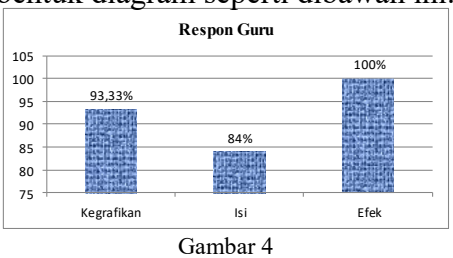
a) Respon Guru

Adapun hasil rekapitulasi dari respon guru pada setiap aspeknya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4
Hasil Rekapitulasi Respon Guru

Aspek	Persentase	Kategori
Kegrafikan	93,33%	Sangat Praktis
Isi	84%	Sangat Praktis
Efek	100%	Sangat Praktis

Hasil dari respon guru tersebut kemudian digambarkan dalam bentuk diagram seperti dibawah ini.



Gambar 4
Diagram Persentase Respon Guru

b) Respon Siswa

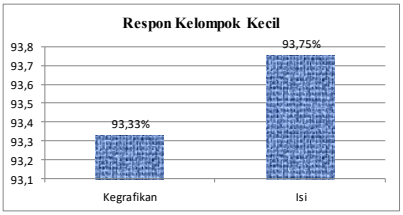
1) Respon Siswa Kelompok Kecil

Rekaptulasi hasil respon siswa kelompok kecil sebanyak 8 orang termasuk dalam kategori sangat praktis dan sangat layak sebagai media pembelajaran. Adapun hasil rekapitulasi dari respon siswa kelompok kecil pada setiap aspeknya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 5
Hasil Rekapitulasi Respon Kelompok Kecil

Aspek	Persentase	Kategori
Kegrafikan	93,33%	Sangat Praktis
Isi	93,75%	Sangat Praktis

Hasil dari respon kelompok kecil tersebut kemudian digambarkan dalam bentuk diagram seperti dibawah ini.



Gambar 5
Diagram Persentase Respon Kelompok Kecil

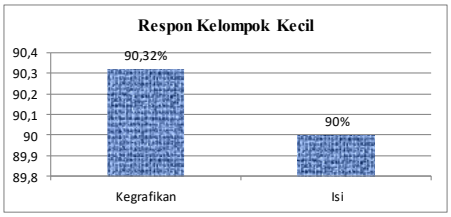
2) Respon Siswa Kelompok Besar

Rekaptulasi hasil respon siswa kelompok besar sebanyak 31 orang termasuk dalam kategori sangat praktis dan sangat layak sebagai media pembelajaran. Adapun hasil rekapitulasi dari respon siswa kelompok besar pada setiap aspeknya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 6
Hasil Rekapitulasi Kelompok Besar

Aspek	Persentase	Kategori
Kegrafikan	90,32%	Sangat Praktis
Isi	90%	Sangat Praktis

Hasil dari respon kelompok besar tersebut kemudian digambarkan dalam bentuk diagram seperti dibawah ini.



Gambar 6
Diagram Persentase Respon Kelompok Besar

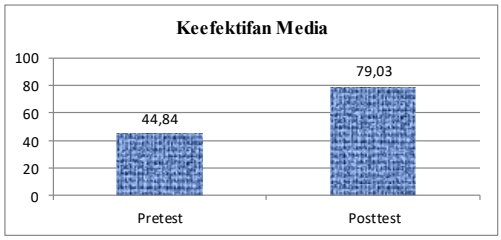
3. Uji Keefektifan Media

Rekapitulasi hasil keefektifan media diperoleh dari hasil tes atau nilai siswa. Adapun hasil tes siswa diperoleh dari *pretest* dan *posttest* menggunakan pengukuran *n-gain score* ditunjukkan pada tabel berikut ini.

Tabel 7
Hasil Rekapitulasi *N-Gain Score*

Keterangan	*Pretest*	*Posttest*	*N-Gain Score*	*N-Gain Persen*
Rata-Rata	44,84	79,03	0,60	59,68%

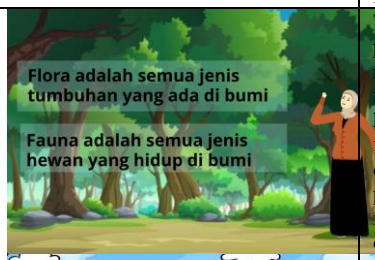
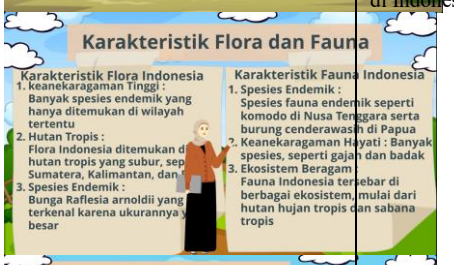
Hasil dari perolehan nilai *n-gain score* melalui hasil nilai *pretest* dan *posttest* di atas digambarkan dalam bentuk diagram seperti dibawah ini.



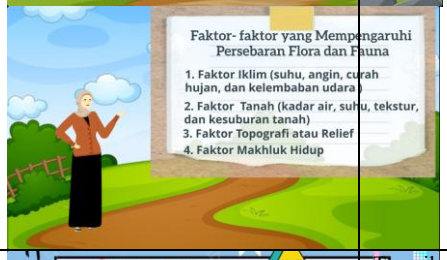
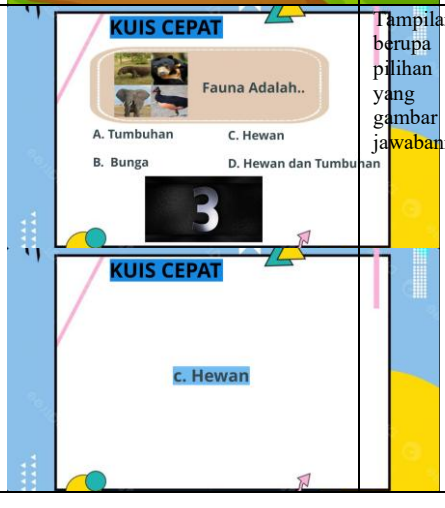
Gambar 7
Diagram Rata-Rata Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*

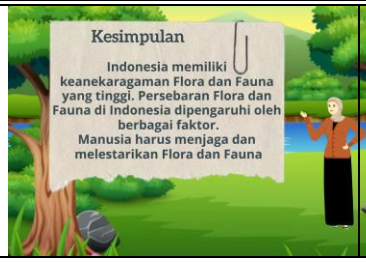
Produk akhir merupakan hasil akhir pengembangan media animasi berbasis *powtoon* yang bersifat final. Media ini merupakan hasil dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan. Produk ini nantinya akan didistribusikan ke pihak sekolah untuk digunakan sebagai media ajar siswa kelas IV mata pelajaran IPAS materi keberagaman flora dan fauna Indonesia. Berikut kajian produk akhir dari media animasi berbasis *powtoon* dijelaskan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 8
Hasil Produk Media Animasi Powtoon Pada Materi Keberagaman Flora Dan Fauna Indonesia

No	Desain Video Animasi	Penjelasan
1		Tampilan awal, berisi judul materi "Keberagaman Flora dan Fauna Indonesia" disertai animasi hewan, tumbuhan dan tampilan peta Indonesia.
2		Tampilan tujuan pembelajaran, berisi mengenai target yang hendak dicapai pada pembelajaran ini yang dibagi dalam 3 bagian (1) peserta didik mampu mengidentifikasi dan menjelaskan keberagaman flora dan fauna di Indonesia, (2) peserta didik mampu mengelompokkan flora dan fauna di setiap wilayah Indonesia dan (3) peserta didik mampu mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi persebaran flora dan fauna di Indonesia.
3	  	Tampilan penjelasan materi flora dan fauna, karakteristik flora dan fauna dan dasar pengelompokan flora dan fauna di Indonesia.

4	     	Tampilan peta Indonesia dan persebaran flora di Indonesia yang terbagi dalam Indonesia bagian barat, tengah dan timur
5		Tampilan penjelasan persebaran fauna di Indonesia yang terbagi dalam Indonesia bagian barat, tengah dan timur

	    	
6		Tampilan kuis berupa soal pilihan ganda yang disertai gambar dan jawabannya

7		Tampilan kesimpulan yang memuat ringkasan singkat mengenai keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Kevalidan media animasi berbasis *powtoon* dalam pembelajaran IPAS materi keberagaman flora dan fauna Indonesia kelas V SDN 1 Langkapura diketahui melalui uji validasi dari 3 ahli antara lain : (a) ahli materi memperoleh persentase sebesar 90,53%, (b) ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 90% dan (c) ahli media memperoleh persentase sebesar 92%. Adapun rata-rata dari 3 validasi tersebut mendapatkan persentase sebesar 90,84% dengan demikian media tersebut termasuk dalam kualifikasi sangat valid sehingga layak digunakan.
2. Kepraktisan media animasi berbasis *powtoon* dalam pembelajaran IPAS materi keberagaman flora dan fauna Indonesia kelas V SDN 1 Langkapura, diketahui melalui uji respon guru dan siswa dalam pengembangan produk ini antara lain : (a) respon guru memperoleh persentase sebesar 91,76% dan (b) respon siswa pada uji coba skala kecil melibatkan 8 orang memperoleh persentase 93,5%, sementara pada uji coba skala besar melibatkan 31 orang memperoleh persentase 90,19%. Dari hasil respon guru dan siswa ini termasuk dalam kualifikasi sangat praktis digunakan.
3. Keefektifan media animasi berbasis *powtoon* dalam pembelajaran IPAS materi keberagaman flora dan fauna Indonesia kelas V SDN 1 Langkapura diketahui melalui hasil belajar siswa. Instrumen yang digunakan dalam mengukur hasil belajar yaitu menggunakan tes. Tes menggunakan *pretest* dan *posttest*. Dan hasil keefektifan media animasi berbasis *powtoon* diketahui dan diperoleh menggunakan perhitungan *n-gain score*. Hasil dari perhitungan *n-gain score* kategori tafsiran efektifitas mencapai angka 59,68% dengan kategori cukup efektif digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

Anggita, A. D., Ervina Eka Subekti, Muhammad Prayito, & Catur Prasetiawati. (2023). *Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Ipas Di Kelas 4 SD N Panggung Lor*. *Inventa*, *7*(1), 78–84.

Azzahra, R. (2022). *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran IPS terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar*. *Repository Uin Smh Banten*, *1*(4), 79.

Hafiz, Fatmawati. (2024). *Pengembangan Media Interaktif Animasi Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tema 1 Subtema 2 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar*. *Jpgsd*, *5*(05), 870–879.

Jalinur, Nizwardi & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta:Kencana.

Lestari, R., Jasiah, J., Rizal, S. U., & Syar, N. I. (2023). *Pengembangan Media Berbasis Video pada Pembelajaran IPAS Materi Permasalahan Lingkungan di Kelas V SD*. *Jurnal Holistika*, *7*(1), 34.

Margareta Widiyasanti and Yulia Ayriza, "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V,"

Pendidikan Karakter 9, no. 1 (2018): 1–16, doi:10.21831/jpk.v8i1.21489.

Nanang Khuzaini and Rusgianto Heri Santosa, "*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Trigonometri Menggunakan Adobe Flash CS3 Untuk Siswa SMA*," Jurnal Riset Pendidikan Matematika 3, no. 1 (2016): 88–99, doi:10.21831/jrpm.v3i1.9681

Nopriyani, D., & Novrianti, N. (2024). *Pengembangan Video Animasi Menggunakan Platform Powtoon Untuk Mata Pelajaran IPAS Fase C di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *8*, 3851–3861.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suryani, Nunuk Dkk. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.