

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PANCASILA SEBAGAI NILAI KEHIDUPAN BERBASIS POWTOON KELAS IV

Latifatush Shofiyah<sup>1</sup>; Yulianti<sup>2</sup>; Prihatin Sulistyowati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Malang, Indonesia

Email: [latifatushshofiyah24@gmail.com](mailto:latifatushshofiyah24@gmail.com), [yulantibunda2@gmail.com](mailto:yulantibunda2@gmail.com), [prihatinsulistyowati@unikama.ac.id](mailto:prihatinsulistyowati@unikama.ac.id)

### Abstract (English)

The purpose of this study was to produce powtoon-based learning media on Pancasila material as a life value for grade IV as a support for the learning process and to determine the feasibility, practicality and effectiveness of learning media. Media cannot be separated from the learning process. The use of uninteresting and varied learning media makes students bored. The method used is research and development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data analysis techniques use qualitative and quantitative data. The research instrument was a validation questionnaire for media, language, material experts, and teacher and student response questionnaires. The results of the score obtained from material experts obtained a percentage of 94.45% from language experts 95.86% and media experts 96.87% all said "Very Feasible". At the practicality test stage, the response of grade IV teachers got a percentage of 97.23% and student responses got a percentage of 91.56% stated "Very Practical". At the trial stage involving 26 students, a percentage of 62.4% was said to be "Quite Effective". Thus, the Pancasila learning media as a life value based on powtoon is suitable for use in elementary schools and is practical for use in learning media.

### Article History

Submitted: 6 Desember 2024

Accepted: 12 Desember 2024

Published: 13 Desember 2024

### Key Words

Powtoon Based Learning Media, Education, Elementary School,

### Abstrak (Indonesia)

Tujuan penelitian ini yaitu untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis powtoon pada materi pancasila sebagai nilai kehidupan kelas IV sebagai penunjang proses pembelajaran serta mengetahui kelayakan, kepraktisan keefektifan media pembelajaran. Media tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tidak menarik dan variatif membuat peserta didik menjadi jemu. Metode yang digunakan yaitu research and development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Tehnik analisis data menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Instrumen penelitian berupa angket validasi ahli media, bahasa, materi, serta angket respon guru dan siswa. Hasil perolehan skor dari ahli materi memperoleh persentase 94,45% dari ahli bahasa 95,86% dan ahli media sebesar 96,87% semua dikatakan "Sangat Layak". Pada tahap uji kepraktisan respon guru kelas IV mendapatkan persentase 97,23% dan respon siswa memperoleh persentase 91,56% dinyatakan "Sangat Praktis". Pada tahap uji coba melibatkan 26 siswa memperoleh persentase 62,4% dikatakan "Cukup Efektif". Dengan demikian media pembelajaran pancasila sebagai nilai kehidupan berbasis powtoon ini layak digunakan di sekolah dasar dan praktis untuk digunakan dalam media pembelajaran.

### Sejarah Artikel

Submitted: 6 Desember 2024

Accepted: 12 Desember 2024

Published: 13 Desember 2024

### Kata Kunci

Media Pembelajaran Berbasis Powtoon, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu teknis yang ditujukan untuk membantu siswa tumbuh sesuai dengan tujuan dan niat kreatifnya, sebagai bagian dari proses pembelajaran di sekolah (Amanda, 2023). Proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung dan tidak langsung. Pembelajaran berlangsung artinya guru berinteraksi dengan siswa, dan guru cenderung terlibat aktif

dalam penjelasan langsung materi pembelajaran dan penggunaan media. Sedangkan pelajaran tidak langsung, guru tidak berhadapan dengan siswa melainkan guru berperan sebagai fasilitator yang akan membantu siswa dalam belajar (Nainggolan, 2022).

Kehadiran media pembelajaran dapat mengatasi kebosanan lingkungan belajar di dalam kelas. Mengingat penggunaan media dalam proses pembelajaran penting bagi pendidik untuk menyampaikan isi pembelajaran, maka pembelajaran berbasis teknologi juga dapat digunakan untuk mendukung penyajian konten pembelajaran (Nurdiansyah, 2018). Namun kenyataannya, guru kurang kreatif dalam mempersiapkan media pembelajaran sehingga sangat tidak efektif khususnya dalam proses pembelajaran siswa sekolah dasar.

Sehubungan dengan hal tersebut, guru dapat mengembangkan inovasi baru dalam bidang media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dioptimalkan melalui penggunaan media, daya tarik media menjadi daya tarik media itu sendiri, dan penggunaan media dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan konsentasi siswa dalam belajar (Suryansah & Suwarjo, 2016).

Menurut Apriliani (2021) Salah satu media yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran berbasis *Powtoon*. Ciri khas media pembelajaran berbasis *powtoon* adalah kemampuannya dalam menyampaikan isi melalui pesan visual dan audio, termasuk gambar dan animasi. *Powtoon* merupakan *software* dengan fitur animasi, antara lain animasi gambar tangan dan kartun, serta efek transisi dengan pengaturan timeline.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dikembangkan peneliti misalnya penelitian yang ditulis oleh Nuswantoro & Wicaksono (2019) yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi *Powtoon* “HAKAN” Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya”. Penelitian tersebut berfokus pada mata pelajaran Ppkn dengan media pembelajaran berbasis *powtoon* yang dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Nuswantoro & Wicaksono (2019) mengemukakan pembelajaran berbasis *powtoon* merupakan video animasi kartun yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat diisi dengan materi pembelajaran dan menarik serta menyenangkan. *Powtoon* menyediakan pembuatan konten video animasi online di Internet dan berfungsi sebagai aplikasi pembuatan video untuk presentasi dan media pembelajaran.

Spesifikasi produk yang dikembangkan oleh peneliti ini memiliki unsur dalam media terdiri dari materi yang sudah terancang, audio berupa suara dan irungan musik, gambar animasi dan teks. Peneliti mengembangkan produk tersebut dengan menggunakan aplikasi/*website* *powtoon* yang berisi materi pANCASILA sebagai nilai kehidupan. Produk ini dapat diakses melalui laman *youtube* yang diunggah oleh peneliti sendiri, dan dapat dengan mudah digunakan dan diunduh serta dapat diakses kapan saja, di mana saja.

Produk pengembangan berupa media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk memperluas pengetahuan dan lebih meningkatkan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran, serta dapat dijadikan sebagai sumber informasi baru bagi guru untuk meningkatkan kreativitasnya dalam merancang media pembelajaran (Ricu Sidiq & Najuah, 2020).

Mengenai aspek yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk beradaptasi dengan situasi siswa di kelas, dan dalam hal meningkatkan pemahaman siswa. Sebelum mengembangkan media pembelajaran, peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas IV SDN Kota Malang. Dikatakannya, ada permasalahan siswa yang tidak mampu memahami karena kurangnya materi yang disampaikan oleh guru. Karena kemampuan siswa dalam menyerap isi pelajaran berbeda-beda, maka pengaruh media pembelajaran terhadap proses belajar mengajar sangat bervariasi.

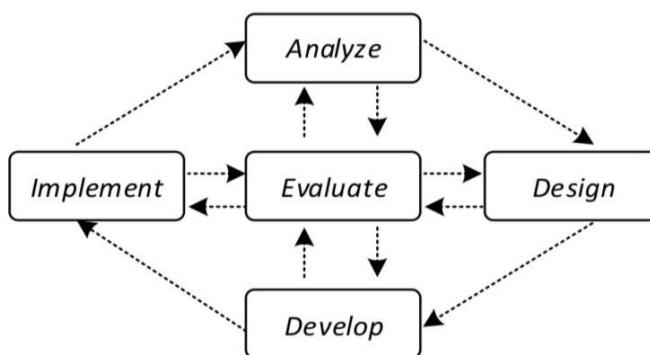
Berdasarkan penemuan studi tersebut, peneliti menyatakan sangat perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* dengan variasi materi dan isi yang tentunya berbeda dengan peneliti sebelumnya. Meskipun beberapa peneliti terdahulu sudah mengembangkan media untuk pelajaran pendidikan pANCASILA, namun masih terdapat kesenjangan dalam pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan di jenjang sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan membantu proses pembelajaran lebih efektif dan menarik serta meningkatkan pemahaman peserta didik khususnya pada mata pelajaran pANCASILA sebagai nilai kehidupan. Kontribusi kebaruan penelitian ini terletak pada fitur animasi kartun, transisi yang dimiliki oleh aplikasi *powtoon*, serta animasi tangan. Selain itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan, kelayakan dan

kepraktisan media pembelajaran. Diharapkan media pembelajaran berbasis *powtoon* ini dapat dijadikan sumber belajar yang menyenangkan bagi siswa dan inovasi baru untuk guru mengembangkan media pembelajaran berbasis *powtoon* pada muatan pelajaran yang berbeda.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan dengan metode *Research and Development* (R&D). Menurut Arif Rachman (2016) metode penelitian *Research and Development* yang digunakan untuk menghasilkan produk yang menguji keefektifan produk yang dihasilkan.

Menurut Sugihartini & Yudiana (2018) model ADDIE adalah singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Model ini dipilih karena model ADDIE umum digunakan karena tahap-tahapannya menggambarkan pendekatan sistematis dalam pengembangan instruksional. Adapun tujuan utama model pengembangan ini adalah untuk mengembangkan produk-produk yang sangat produktif, efektif dan efisien.



**Gambar 1: Tahap Model ADDIE**  
Sumber (Sugihartini & Yudiana, 2018)

Penelitian ini dilakukan dilakukan disalah satu SDN yang berada di Kota Malang. Untuk subyek uji coba penelitian ini terdiri dari satu guru dan siswa kelas IV, dengan rincian 1 guru dan 26 siswa yang telah mengikuti pembelajaran di kelas. Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis data kuantitatif dan kualitatif. Para ahli praktisi/dosen penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru kelas dan siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket validasi, angket guru, respon siswa serta dokumentasi. Kegunaan skala likert dalam penelitian ini digunakan untuk untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok terhadap peristiwa dan fenomena sosial (Sarah, 2015), sedangkan dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto-foto kegiatan selama penelitian. Data kualitatif diperoleh dari tanggapan dan saran hasil dari validasi oleh para ahli materi, media, bahasa, serta kepraktisan guru dan siswa. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil skor angket yang diberikan kepada validator, guru dan siswa. Data skor penilaian dan skor angket yang sudah diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan produk pengembangan media pembelajaran pancasila sebagai nilai kehidupan berbasis *powtoon*.

## HASIL DAN DISKUSI

### 1. Hasil

Hasil penelitian pengembangan ini mencakup dua topik utama yaitu desain media dan validasi media. Pengembangan media yang dilakukan pada pengembangan ini didasarkan pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan

evaluasi. Lima tahapan model pengembangan ADDIE berikut digunakan saat merancang media berbasis *Powtoon*:

Tahap analisis, peneliti melakukan beberapa kegiatan yaitu analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa, analisis media dan pemanfaatannya dalam pembelajaran pancasila sebagai nilai kehidupan di kelas IV SDN Kota Malang.

Tahap desain, dilakukan menganalisis keadaan kegiatan belajar mengajar di kelas IV. Pada proses kegiatan, guru masih kebanyakan monoton hanya mengandalkan buku cetak sebagai alat media pembelajaran, maka dari itu siswa membutuhkan media lebih menarik. Pada tahap desain yang pertama, yang dilakukan oleh peneliti yaitu merancang media yang akan dikembangkan yakni video dari *website/aplikasi powtoon*. Tahap pertama yaitu menyiapkan materi pancasila sebagai nilai kehidupan, yang kedua menyiapkan desain media dengan memilih animasi, gambar, font, audio dll. Ketiga, peneliti membuat instrumen validasi penelitian berupa angket penelitian ahli media, materi, bahasa, angket guru dan siswa.



**Gambar 2: Desain Awal Media Pembelajaran  
Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan**

Tahap pengembangan, peneliti mengimplementasikan desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Selanjutnya media pembelajaran pancasila sebagai nilai kehidupan berbasis *powtoon* akan divalidasikan oleh para ahli/praktisi dan guru untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

**Tabel 1 : Rekapitulasi Data Kelayakan Total  
Media Pembelajaran Berbasis Powtoon**

Aspek	Percentase Nilai
Ahli Materi	94,45%
Ahli Media	96,87%
Ahli Bahasa	95,86%
<b>Jumlah</b>	<b>285</b>
<b>Rata-Rata</b>	<b>95%</b>

Berdasarkan tabel 1 dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran pancasila sebagai nilai kehidupan berbasis *powtoon* ini layak digunakan, hal ini didukung dari hasil angket validasi yang telah diisi oleh ahli materi, media dan bahasa. Berdasarkan data yang diperoleh dari ahli materi, diperoleh persentase 94,45% maka media pembelajaran ini masuk dalam kategori “Sangat Layak”, sedangkan data yang diperoleh ahli media, diperoleh persentase 96,87% maka media pembelajaran ini masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Selain itu, data yang diperoleh dari ahli bahasa, diperoleh persentase 95,86% maka media pembelajaran pancasila sebagai nilai kehidupan berbasis *powtoon* ini termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Namun, terdapat saran dan komentar yang guna untuk perbaikan media yang dikembangkan oleh peneliti. Saran dan komentar dari ahli media adalah EYD lebih diperhatikan, tampilan lebih dirapikan, dari ahli materi adalah penggunaan kata/diksi diperhatikan sesuai tingkat pendidikan, dari ahli bahasa adalah perhatikan ejaan dalam video, dan tanda baca. Perbaikan dapat dilihat dari gambar berikut (a) sebelum perbaikan (b) sesudah perbaikan :

**Tabel 2 : Perbaikan sesudah dan sebelum  
media pembelajaran berbasis powtoon**

## Sebelum



(a)

Sebelum perbaikan bkground serta terlalu banyak teks menjadi lebih ringkas

## Sesudah



(b)

Sesudah perbaikan bkground serta terlalu banyak teks menjadi lebih ringkas



(a)

Sebelum perbaikan tambahan gambar



(b)

Sesudah perbaikan tambahan gambar



(a)

Sebelum perbaikan bkgroud, gambar menjadi animasi dan tanda “ sebagai tanda baca



(b)

Sesudah perbaikan bkgroud, gambar menjadi animasi dan tanda “ sebagai tanda baca

Tahap implementasi dilakukan analisis uji kepraktisan guru dan siswa. Kegiatan penilaian oleh guru dilakukan sebelum penerapan pada siswa yang mengikuti pembelajaran.

Tabel 3 : Rekapitulasi Data Kepraktisan Validasi Total

Media Pembelajaran Berbasis Powtoon	
Aspek	Validator
Respon Guru Kelas	97,23%
Respon Siswa	91,56%
<b>Jumlah</b>	<b>188</b>
<b>Rata-Rata</b>	<b>94%</b>

Berdasarkan tabel 3 dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran pANCASILA sebagai nilai kehidupan berbasis *powtoon* ini praktis untuk digunakan, hal ini didukung dari hasil kepraktisan yang telah diisi oleh guru kelas dan siswa. Berdasarkan data yang diperoleh dari guru kelas, diperoleh persentase 97,23%, maka media pembelajaran ini termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Selain itu, data yang diperoleh dari siswa, diperoleh persentase 91,56% maka media pembelajaran pANCASILA sebagai nilai kehidupan berbasis *powtoon* ini termasuk dalam kategori “ Sangat Praktis”.

Tabel 4 : Rekapitulasi Data Keefektifan Total

Media Pembelajaran Berbasis Powtoon	
Aspek	Validator
<i>Pretest</i>	52,2%
<i>Posttest</i>	81,1%
<b>Nilai N-Gain</b>	<b>62,42857143</b>

Berdasarkan tabel 4 dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran pANCASILA sebagai nilai kehidupan berbasis *powtoon* ini efektif untuk digunakan, hal ini didukung dari hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dijawab oleh siswa. Berdasarkan data yang diperoleh dari siswa, diperoleh nilai *N-gain* 62,4% maka media pembelajaran ini termasuk dalam kategori “ Cukup Efektif”.

Tahap evaluasi peneliti melakukan *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dan *posttest* ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran pANCASILA sebagai nilai kehidupan berbasis *powtoon* setelah diberikan perlakuan dan sebelum perlakuan. Hasil dari *pretest* didapat nilai rata-rata sebesar 54,2% dan hasil *posttest* didapat nilai rata-rata 81,1%. Berdasarkan hal tersebut maka didapat hasil nilai *n-gain* dari data *pretest* dan *posttest* memperoleh nilai rata-rata 62,4% masuk dalam kategori “Cukup Efektif”.

## 2. Diskusi

**Tahap analisis**, yang dilakukan peneliti meliputi analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa dan analisis media dan pemanfaatannya. Analisis kurikulum disalah satu SDN yang berada di Kota Malang beberapa kelas masih menggunakan kurikulum 2013. Namun, untuk kelas 1,2,4 dan 5 sudah menggunakan kurikulum merdeka, akan tetapi peneliti hanya berfokus pada kelas 4 fase B mata pelajaran pendidikan pANCASILA. Analisis karakteristik siswa yang didapat oleh peneliti menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar lebih cepat berfokus pada materi ketika kegiatan dilakukan menggunakan media audiovisual yang dapat dilihat dan didengar. Karena menggunakan media tersebut siswa lebih tertarik untuk belajar (Putri, 2022). Berdasarkan hasil wawancara pada guru kelas IV yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa sebagai berikut: siswa merasa bosan jika pembelajaran hanya mengandalkan buku cetak sebagai acuan pembelajaran. Hal ini disebabkan kurangnya kreatifitas guru dalam menyiapkan media pembelajaran. Analisis media dan pemanfaatannya dilakukan menganalisis keadaan kegiatan belajar mengajar dikelas IV. Pada proses kegiatan, guru masih kebanyakan monoton hanya mengandalkan buku cetak sebagai alat media pembelajaran, maka dari itu siswa membutuhkan media yang menarik. Media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan, minat, motivasi dan rangsangan terhadap kegiatan belajar (Rahayu, 2022). Oleh karena itu, guru memerlukan kemampuan merancang dan memanfaatkan berbagai media untuk membantu siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran tanpa mudah merasa bosan (Arnold, 2018).

**Tahap desain**, yang dilakukan oleh peneliti yaitu merancang media yang dikembangkan yakni dari website/aplikasi *powtoon*. Tahap pertama yaitu menyusun materi pancasila sebagai nilai kehidupan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, kedua menyiapkan desain media dengan memilih animasi, gambar, font dan audio. Audio yang digunakan peneliti juga audio yang peneliti buat sendiri dengan instrumen musik yang sudah disediakan di wesite/aplikasi *powtoon*. Selanjutnya, membuat instrumen validasi penelitian berupa angket penelitian ahli media, materi, bahasa, angket guru dan siswa.

**Tahap pengembangan**, peneliti mengimplementasikan desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Selanjutnya produk yang telah dikembangkan oleh peneliti akan divalidasikan oleh dosen ahli/praktisi dan guru untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Berdasarkan tabel 1 telah diperoleh hasil penilaian dari para ahli materi,media dan bahasa. Penilaian dari ahli media mendapatkan persentase 96,87% dengan kategori “Sangat Layak”. Perbaikan produk EYD lebih diperhatikan,tampilan lebih dirapikan. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Fauziyyah, 2022) yang menyatakan hasil bahwa produk yang telah dikembangkan sangat layak untuk diuji cobakan dilapangan. Penilaian dari ahli materi mendapatkan persentase 94,45% dengan kategori “sangat Layak”. Perbaikan produk penggunaan kata/ diksi diperhatikan tingkat pendidikan, dan penambahan gambar. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Karyani, 2013) menyatakan media pembelajaran dikatakan sangat layak karena media pembelajaran mudah digunakan,kejelasan paparan materi sudah sesuai dengan SK/KD. Terakhir penilaian dari ahli bahasa mendapatkan persentase 95,86% dengan kategori “Sangat Layak” dengan perbaikan produk memperhatikan tanda baca pada produk yang telah disajikan. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Fardany, 2020) menyatakan bahwa kesimpulan penggunaan kata dengan adanya gambar dalam media pembelajaran *powtoon* sangat layak digunakan. Media pembelajaran powtoon ini pada prosesnya dapat memberikan manfaat kepada pendidik dan juga peserta didik (Fauziyyah, 2022).

**Tahap implementasi**, tahap ini dilakukan dengan analisis uji kepraktisan guru dan siswa. Kegiatan penilaian oleh guru dilakukan sebelum penerapan pada siswa yang mengikuti pembelajaran. Berdasarkan tabel 3 persentase penilaian guru kelas mendapatkan 97,23% dengan kategori “Sangat Praktis”, sehingga dapat diimplementasikan kepada siswa. Uji kepraktisan melibatkan 26 siswa mendapatkan 91,56% dengan kategori “Sangat Praktis”. Sehingga media pembelajaran pancasila sebagai nilai kehidupan berbasis *powtoon* dapat dikatakan praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wulandari , 2020) mengenai pengembangan media pembelajaran animasi *powtoon* pada mata pelajaran matematika kelas IV Sd memperoleh respon guru 90,52% dan siswa sebesar 94,48% berdasarkan uraian tersebut, video animasi berbasis *powtoon* dapat sangat praktis digunakan untuk pembelajaran sekolah dasar dengan bahan ajar yang beragam, menjadikan media tersebut layak digunakan dan dikemas secara praktis sesuai dengan tingkat perkembangannya dapat memberikan layanan untuk siswa.

**Tahap evaluasi**, peneliti melakukan *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dan *posttest* ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran pancasila sebagai nilai kehidupan berbasis *powtoon* setelah diberi perlakuan dan sebelum perlakuan. Hasil dari *pretest* didapat nilai rata-rata sebesar 54,2% dan hasil *posttest* didapat nilai rata-rata 81,1%. Berdasarkan hal tersebut maka didapat hasil nilai *n-gain* dari data *pretest* dan *posttest* memperoleh nilai rata-rata 62,4% masuk dalam kategori “Cukup Efektif”. Dilihat dari tingkat keefektifan media yang sudah peneliti kembangkan sejalan dengan penelitian (Ibrahim,2022) yang mengembangkan efektifitas pembelajaran berbasis *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan hasil penelitian menemukan bahwa media pembelajaran berbasis *powtoon* untuk pembelajaran dan guru dalam pembelajaran dengan mudah dan efektif.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *powtoon*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE yang terdiri lima tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Media pembelajaran berbasis powtoon yang menggunakan materi pancasila sebagai nilai kehidupan, dengan kategori “Sangat Layak” yang diperoleh berdasarkan hasil uji kelayakan oleh validator.

Pada pengembangan ini, ada beberapa saran yang ingin peneliti sampaikan. Perlu upaya untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada materi dan mata pelajaran lain. Pembuatan media pembelajaran ini menuntut guru untuk mahir menggunakan laptop dan internet, karena tidak semua sekolah memiliki LCD, speaker, dan jaringan Internet/Wi-Fi.

## BIBLIOGRAFI

- Apriliani, M. A., Maksum, A., Wardhani, P. A., Yuniar, S., & Setyowati, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran PPKn SD Berbasis Powtoon untuk Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 129. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.129-145>
- Arif Rachman, D. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Issue January).
- Arnold, R. B. (2018). Jurnal Pendidikan Tata Niaga ( JPTN ) ISSN : 2337-6708 Volume 06 Nomor 04 Tahun 2018 Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Pelayanan Penjualan di SMK Ketintang Surabaya Abstrak Jurnal Pendidikan Tata Niaga ( JPTN ) ISSN. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga ( JPTN )*, 06(1), 145–150. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/25565/23439>
- Fardany, M. M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Maya Masitha Fardany Retno Mustika Dewi*. 08, 101–108.
- Fauziyyah, A., Sari, P. M., & Kunci, K. (2022). Volume : 8 Bulan : November Tahun : 2022 Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis HOTS pada Pembelajaran IPA Materi Cuaca Kelas 3 di Sekolah Dasar Volume : 8 Nomor : 4 Bulan : November Tahun : 2022. 1607–1616. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i4.945>
- Ibrahimi, Ulin Ni'Mah, 2022. (n.d.). *Efektifitas Pembelajaran Berbasis*. 1466–1476.
- Karyani, N. N. A., Jampel, N., & Sudatha, G. W. (2013). Pengembangan Video Pembelajaran dengan Model Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK) dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas VIII Semester Genap Tahun Pelajaran 2012/2013 di SMPN 1 Sukasada. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1–10.
- Nainggolan, L. T., Zufriady, Z., & Guslinda, G. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Seni Tari Berbasis Gerak Alam Untuk Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 5(1), 57. <https://doi.org/10.31258/jta.v5i1.57-77>
- Nurdiansyah, E., Faisal, E. El, & Sulkipani, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PowToon pada Perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(1), 1–8. <https://doi.org/10.21831/jc.v15i1.16875>
- Nuswantoro, D., & Wicaksono, V. D. (2019). Pengembangan Media Video Animasi Powtoon “Hakan” pada Mata Pelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya. *Jpgsd*, 7(4), 3161–3170.
- Putri, M. S., Tahir, M., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon pada Tema Lingkungan Bersih, Sehat dan Asri Semester II Kelas 1 di SDN 25 Ampenan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 236–242. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.454>
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini. (2022). Implementation of Independent Curriculum in Driving School. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319.
- Ricu Sidiq, & Najuah. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.21009/jps.091.01>
- Riza Amanda, U. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon untuk

- Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD. 4(5), 983–990.
- Sarah, R. & S. (2015). Pengembangan Instrumen Angket. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (Vol. 1, Issue April).
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Suryansah, T., & Suwarjo, S. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 209. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.8393>
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 269–279. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>