

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *POWTOON* PADA
PELAJARAN SENI RUPA DI KELAS IV SDS PANCA BUDI MEDAN**

**Natasya Shabina Dinisyah Fajar¹, Putra Afriadi², Winara³, Try Wahyu Purnomo⁴, Sri
Mustika Aulia⁵**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan^{1,2,3,4,5}

Email: Natasyashabina@mhs.unimed.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran berbasis *powtoon* pada pelajaran seni rupa di kelas IV SDS Panca Budi Medan. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, khususnya materi menggambar sketsa flora dan fauna bagi peserta didik kelas IV pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Sebanyak 20 peserta didik kelas IV terlibat sebagai subjek penelitian, bersama dengan dua ahli untuk menguji validitas media dan satu guru untuk menguji praktikalitas media pembelajaran dalam mata pelajaran seni rupa sesuai dengan kurikulum merdeka. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan skor tinggi, yaitu 89 dari skor 110 dengan persentase 89%, sementara ahli desain media memberikan skor 68 dari skor 75 maksimal dengan persentase 90,6%. guru juga memberikan penilaian tinggi terhadap uji praktikalitas dengan skor 54 dari total 60, menghasilkan persentase 90%, di mana semua aspek, seperti tampilan, penyajian, materi, dan bahasa, memperoleh kategori “Sangat Layak” dan “Sangat Valid”. Evaluasi lebih lanjut menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa, terlihat dari perbandingan skor pre-test dan post-test, dimana skor pre-test adalah 60 dan skor post-test meningkat menjadi 85.25, mencatat peningkatan sebesar 25.25.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Powtoon, Menggambar Sketsa*

ABSTRACT

This study aims to determine the validity, practicality, and effectiveness of *powtoon*-based learning media in fine arts lessons in grade IV of SDS Panca Budi Medan. The learning media developed uses the ADDIE development model which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation, especially material for drawing sketches of flora and fauna for grade IV students in the even semester of the 2024/2025 school year. A total of 20 grade IV students were involved as research subjects, along with two experts to test the validity of the media and one teacher to test the practicality of learning media in fine arts subjects in accordance with the independent curriculum. The validation results from the material experts showed a high score, namely 89 out of 110 scores with a percentage of 89%, while media design experts gave a score of 68 out of a maximum score of 75 with a percentage of 90.6%. Teachers also gave a high score on the practicality test with a score of 54 out of a total of 60, resulting in a percentage of 90%, where all aspects, such as appearance, presentation, material, and language, obtained the categories of "Very Feasible" and "Very Valid". Further evaluation showed a significant increase in student learning outcomes, as seen from the comparison of pre-test and post-test scores, where the pre-test score was 60 and the post-test score increased to 85.25, recording an increase of 25.25.

Keywords: *Learning Media, Powtoon, Sketch Drawing*

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada pasal 1 ayat 1 dijelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Fasilitas dan infrastruktur pendidikan yang tersedia memiliki peranan penting dalam menentukan mutu proses belajar mengajar serta pencapaian hasil yang diharapkan. (Putri et al., 2024).

Guru sebagai tenaga pendidik perlu terus berinovasi dan berkreasi secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Untuk itu, penting bagi guru menciptakan lingkungan belajar yang mampu membangkitkan motivasi siswa agar aktif dan kreatif selama pembelajaran berlangsung, termasuk dalam menentukan metode serta media yang sesuai guna menunjang pencapaian hasil belajar secara optimal. Di sisi lain, peserta didik juga memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilan proses tersebut. Dalam pembelajaran, guru harus menyiapkan segala hal yang berhubungan dalam proses belajar. Persiapannya terdiri dari dua macam, yaitu persiapan mental dari internal dan persiapan media dan alat dari eksternal (Rahayu, 2021).

Proses pembelajaran di lingkungan sekolah akan berjalan secara efektif apabila teknologi multimedia diterapkan secara tepat dan inovatif. Salah satu cara untuk mendorong inovasi dalam pendidikan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai sarana pendukung dalam kegiatan belajar mengajar. Sebelum melaksanakan pembelajaran, guru perlu merancang model, metode, dan media yang sesuai agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kecermatan guru dalam memilih media yang tepat untuk menyampaikan materi. Penggunaan media yang menarik dapat meningkatkan minat belajar siswa, memudahkan pemahaman materi, serta mendorong pengembangan potensi dan bakat siswa, khususnya di jenjang sekolah dasar. (Harahap et al., 2024).

Powtoon merupakan salah satu media pembelajaran audio-visual yang berbasis pada pemanfaatan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Media ini berupa layanan daring berbasis animasi yang memungkinkan penggunaanya membuat presentasi secara praktis dan cepat, dengan fitur untuk mengedit objek, menambahkan musik latar, suara narasi, serta menyisipkan gambar. (Fitriyani, 2019). *Powtoon* adalah aplikasi media pembelajaran yang berbasis animasi yang memungkinkan Anda membuat berbagai jenis video animasi dengan berbagai template yang tersedia untuk digunakan sebagai video pembelajaran. Media pembelajaran berbasis animasi mengintegrasikan suara, gambar, tulisan, dan elemen lainnya. Dengan memanfaatkan indra penglihatan dan pendengaran, media ini dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar. Selain itu, media pembelajaran juga memiliki pengaruh signifikan terhadap cara informasi disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik (Lopo et al., 2024).

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan Ibu Dian Astuti Muya, S.Pd., guru Seni Budaya, ditemukan bahwa dari 20 siswa kelas IV, hanya 9 yang memahami konsep menggambar sketsa berdasarkan tema flora dan fauna. Kesulitan ini disebabkan oleh metode pengajaran yang masih bersifat satu arah, kurangnya partisipasi siswa, dan kurangnya kepercayaan diri dalam menggambar. Meskipun guru menggunakan media pembelajaran seperti video dari YouTube dan Canva, hasilnya masih belum memuaskan. Siswa juga kurang aktif dalam berpendapat dan bertanya, mengakibatkan proses belajar yang kurang dinamis. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih kreatif dari guru untuk meningkatkan minat belajar siswa dan mencapai hasil yang lebih baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D), yang bertujuan untuk menghasilkan serta menguji keefektifan suatu produk inovatif melalui tahapan yang terencana dan terstruktur (Slamet, 2022). Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang berperan penting dalam mempercepat kemajuan di bidang pendidikan, baik melalui penciptaan produk inovatif maupun pengembangan kapasitas peneliti itu sendiri (Waruwu, 2024).

Dalam penelitian ini digunakan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ADDIE merupakan kerangka kerja yang umum digunakan dalam desain instruksional dan pengembangan pelatihan, yang menyediakan panduan yang bersifat fleksibel dan adaptif dalam merancang media pembelajaran serta alat bantu yang mendukung kinerja secara efektif. Oleh karena itu, model ADDIE dapat diartikan sebagai pendekatan sistematis yang digunakan oleh desainer pembelajaran dan pengembang pelatihan untuk menciptakan program pelatihan yang efisien, dengan menekankan pada penggunaan media dan tampilan yang sesuai serta efektif (Rahayanto dan Sugianti, 2020).

Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan utama. Pertama, tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan, menganalisis materi, dan merumuskan tujuan pembelajaran. Dalam tahap ini, peneliti menemukan bahwa pemanfaatan media pembelajaran di sekolah, khususnya media berbasis Powtoon, belum optimal. Kedua, tahap perancangan (design), yaitu proses mendesain media pembelajaran seni rupa berbasis Powtoon untuk siswa kelas IV SD. Media yang dikembangkan mencakup animasi pembelajaran seni rupa dengan bantuan perangkat lunak Powtoon dan CapCut, menyajikan materi menggambar sketsa flora dan fauna, serta menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Ketiga, tahap pengembangan, bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang telah dikaji dan divalidasi oleh ahli. Validasi mencakup aspek materi dan desain, dan hasilnya digunakan sebagai dasar untuk revisi jika diperlukan sebelum digunakan lebih lanjut. Keempat, tahap implementasi, yaitu penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan dan dinyatakan valid ke dalam kegiatan belajar mengajar. Persiapan dilakukan sebelum proses implementasi dilaksanakan di kelas. Terakhir, tahap evaluasi, dilakukan untuk menilai kelayakan dan kepraktisan media melalui angket respon dari guru dan siswa, guna memastikan media tersebut efektif digunakan dalam pembelajaran.

Hamid Darmadi mengatakan bahwa lokasi penelitian adalah tempat proses penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah penelitian. Wiratna Sujarweni mengatakan bahwa lokasi penelitian adalah tempat penelitian dilakukan (Sahir, 2022). Penelitian ini dilaksanakan di SDS Panca Budi Medan yang terletak di Jalan Gatot Subroto KM 4,5, Kecamatan Medan Sunggal, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, dengan kode pos 20122. Kegiatan penelitian berlangsung selama semester genap pada tahun ajaran 2024/2025.

Dalam konteks ilmiah, subjek atau sumber penelitian sering disebut sebagai sumber data, yaitu pihak atau objek yang memberikan informasi yang dibutuhkan dalam suatu penelitian (Sidiq & Choiri, 2019). Sumber data merujuk pada individu atau objek yang menjadi fokus penelitian, yang diamati, dibaca, atau diwawancarai oleh peneliti dalam kaitannya dengan isu penelitian tertentu. Informasi atau data yang diperoleh dari sumber ini kemudian dimanfaatkan sebagai bahan data dalam studi tersebut (Nashrullah et al., 2023). Penelitian ini melibatkan guru dan siswa kelas IV di SDS Panca Budi Medan sebagai subjeknya, dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 orang. Adapun fokus penelitian atau objek kajiannya adalah media pembelajaran berbasis Powtoon.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Mixed Methods Research* atau metode campuran, yang menggabungkan teknik kualitatif dan kuantitatif untuk memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh daripada hanya mengandalkan salah satu pendekatan. Dalam metode campuran ini terdapat empat tipe utama, yaitu *embedded*, *explanatory*, *exploratory*, dan *triangulation*. Peneliti menerapkan tipe *exploratory* dalam bentuk *Sequential Exploratory Design*, yakni sebuah rancangan penelitian yang diawali dengan tahap kualitatif, kemudian dilanjutkan dengan analisis kuantitatif. Analisis data dalam konteks ini berfungsi untuk mengelola dan menginterpretasi data yang diperoleh, agar dapat memberikan informasi yang relevan dan berguna dalam menjawab permasalahan penelitian. (Rahayanto dan Sugianti, 2020).

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara menelusuri serta mengolah informasi yang diperoleh melalui observasi langsung di lapangan dan wawancara. Data yang dikumpulkan bersifat kualitatif, berupa narasi atau visual, bukan angka. Validitas data kualitatif diverifikasi oleh pakar yang meliputi ahli dalam bidang materi, desain media, dan praktisi pendidikan. Proses validasi dilakukan menggunakan instrumen angket yang berisi saran-saran untuk memperbaiki produk atau hasil penelitian.

Hasil penelitian yang diperoleh dari para validator, yaitu ahli materi dan ahli desain media, didasarkan pada data kuantitatif yang dikumpulkan melalui angket validasi. Angket tersebut berisi skor numerik yang dihasilkan dari proses penilaian validasi terhadap produk atau media yang dikembangkan.

Table. 1 Pedoman penilaian skor

Pernyataan	Penilaian
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara menelusuri serta mengolah informasi yang diperoleh melalui observasi langsung di lapangan dan wawancara. Data yang dikumpulkan bersifat kualitatif, berupa narasi atau visual, bukan angka. Validitas data kualitatif diverifikasi oleh pakar yang meliputi ahli dalam bidang materi, desain media, dan praktisi pendidikan. Proses validasi dilakukan menggunakan instrumen angket yang berisi saran-saran untuk memperbaiki produk atau hasil penelitian.

Table. 2 Kriteria hasil validasi

Nilai	Kriteria
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak Valid

Menurut Trialwahyuni (2019) kepraktisan adalah tingkat penggunaan peralatan pembelajaran, jika guru dan peserta didik tidak menemui kesulitan dalam dalam mempelajari dan memahami materi dengan mudah, perangkat pembelajaran dianggap praktis. Analisis data kepraktisan menggunakan instrumen wawancara kepada guru dan peserta didik, diperoleh dari

Copyright (c) 2025 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

hasil evaluasi media pembelajaran berbasis *powtoon*. Evaluasi dilaksanakan oleh guru dan peserta didik kelas IV sesuai dengan tabel observasi yang digunakan selama proses pembelajaran. Ada lima jenis praktisitas: tidak praktis, cukup praktis, praktis, dan sangat praktis.

Table. 3 Kriteria hasil praktikalitas

Nilai	Kriteria
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

Data dari tes hasil belajar dianalisis guna mengidentifikasi adanya peningkatan kemampuan siswa. Perbandingan capaian belajar siswa dapat dievaluasi melalui hasil pre-test dan post-test yang dilakukan setelah penerapan media pembelajaran berbasis Powtoon.

Table. 4 Kriteria hasil efektivitas

Nilai	Kriteria
81%-100%	Sangat Efektif
61%-80%	Efektif
41%-60%	Cukup Efektif
21%-40%	Kurang Efektif
0% - 20%	Tidak Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media berbasis Powtoon yang difokuskan pada pembelajaran menggambar, terutama sketsa flora dan fauna bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Proses pengembangan media pembelajaran ini mengikuti model ADDIE yang terdiri dari lima langkah utama: analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Temuan dari penelitian ini diperoleh melalui rangkaian tahapan dalam proses pengembangan tersebut.

Tahap analisis

Observasi dan wawancara dengan guru seni budaya dan prakarya di SDS Panca Budi Medan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan, seperti buku dan video dari YouTube, kurang efektif dalam menarik minat siswa. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses belajar, yang berpotensi menghambat pencapaian hasil belajar dalam menggambar sketsa. Guru berharap adanya pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon*, yang dikombinasikan dengan aplikasi CapCut, untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Media ini dapat ditampilkan menggunakan proyektor dan laptop selama pembelajaran. Berdasarkan wawancara, SDS Panca Budi Medan menggunakan Kurikulum Merdeka. Materi yang akan disajikan dalam media *Powtoon* mencakup konsep menggambar sketsa flora dan fauna.

Tahap desain

Tahap kedua dalam penelitian adalah desain, di mana media pembelajaran berbasis *Powtoon* direncanakan untuk mengatasi masalah keterbatasan variasi dalam perangkat pembelajaran. Proses ini melibatkan pengumpulan bahan, seperti materi dan gambar untuk merancang media dengan *powtoon*. Selain merancang media pembelajaran menggunakan *powtoon*, tahap perancangan juga mencakup penyusunan perangkat pembelajaran seperti modul ajar, bahan ajar, dan instrumen penelitian. Pada tahap ini, juga disusun alat ukur atau instrumen untuk mengevaluasi sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan.

Tahap pengembangan

Pada tahap ini produk yang dirancang sebelumnya di ubah menjadi produk akhir menggunakan *powtoon*. Proses melibatkan pemilihan latar belakang, property, gambar yang sesuai, serta pemilihan font. Penjelasan materi juga ditambahkan menggunakan font yang menarik yang tersedia di website. Tahap akhir dari pembuatan produk yaitu pengecekan kembali semua scene dan keterbacaan teks yang ada pada media agar saat pembelajaran bisa selaras dan utuh.

Tabel. 5 Hasil validasi ahli materi dan ahli desain media

No	Validator	R	SM	$P = \frac{R}{SM} \times 100\%$	Kriteria
1	Fitri Evita, S.E., S.Pd., M.Sn.	98	110	$P = \frac{98}{110} \times 100\%$	Sangat Valid
2	Arianto, S.Pd., M.Pd.	68	75	$P = \frac{68}{75} \times 100\%$	Sangat Valid
				$P = 90,6\%$	

Tahap implementasi

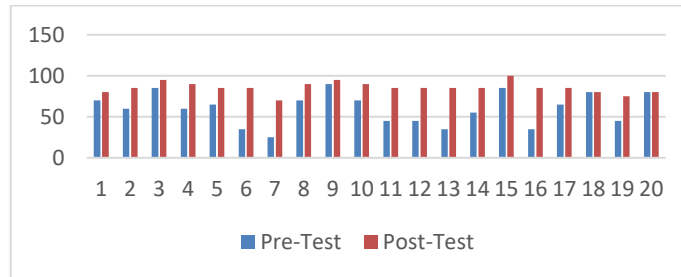
Tahap implementasi ini bertujuan untuk menilai efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *Powtoon* melalui uji coba kepada siswa. Kegiatan ini dilaksanakan pada tahun 2025 di kelas IV-2 SDS Panca Budi Medan. Dalam pelaksanaannya, siswa diberikan tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test) yang telah disusun sebelumnya oleh peneliti.

Table. 6 Hasil praktikalitas berdasarkan respon guru

No	Validator	R	SM	$P = \frac{R}{SM} \times 100\%$	Kriteria
1	Dian Astuti Muya, S.Pd.	54	60	$P = \frac{54}{60} \times 100\%$	Sangat Praktis
				$P = 90\%$	

Praktikalitas media pembelajaran berbasis *Powtoon* dinilai oleh peserta didik, termasuk Annisa, pada tanggal 3 Mei 2025 di kelas IV-2 SDS Panca Budi Medan. Media tersebut memperoleh skor 95 dari 100, dengan persentase 95%. Mengacu pada pedoman konversi data kuantitatif ke dalam bentuk kualitatif, skor tersebut diklasifikasikan dalam kategori “Sangat Praktis”.

Gambar. 1 Diagram hasil uji keefektivan



Berdasarkan diagram diatas, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar antara pre-test dan post-test peserta didik. Untuk lebih jelasnya kenaikan nilai dapat dilihat pada tabel berikut

Table. 7 Perbandingan hasil pretest dan posttest

Skor Hasil Test		Peningkatan
Pre-Test	Post-Test	
60	85.25	25.25

Tahap evaluasi

Tujuan dari tahap evaluasi dalam model ADDIE adalah untuk memvalidasi media pembelajaran berbasis *Powtoon*. Pada tahap ini, penilaian dilakukan terhadap kelayakan setiap elemen produk yang dibuat, terutama yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis *Powtoon*. Proses menggambar sketsa di kelas IV SDS Panca Budi Medan dilakukan selama validasi tahap I dan II.

Table. 8 Rekapitulasi hasil validasi

No	Validator	Hasil Validasi		
		Jumlah	persentase	Kategori
1	Ahli Materi	98	89%	Sangat Layak
2	Ahli Desain Media	68	90,6%	Sangat Layak
3	Praktikalitas Guru	54	90%	Sangat Praktis
4	Praktikalitas Peserta Didik	1.622	81.1%	Sangat Praktis
	Rata-Rata		87.6%	
	Kategori		Sangat Layak	

Pembahasan

Penelitian mengenai media pembelajaran berbasis *powtoon* jelas menunjukkan keunggulan dalam aspek kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Melalui validasi yang terukur, tingkat kepraktisan yang tinggi, dan bukti peningkatan hasil belajar yang signifikan, serta penerapan pendekatan yang berfokus pada aspek budaya, Penelitian ini memberikan kontribusi yang lebih berarti terhadap pengembangan media pembelajaran dalam konteks pendidikan saat ini.

Validitas media pembelajaran berbasis powtoon

Menurut Yudha, Asrul, dan Kamus (2019) media pembelajaran dapat dianggap valid dan layak digunakan dalam penelitian jika memenuhi kriteria validitas sebesar atau lebih dari 71%. Kriteria validitas ini dikategorikan sebagai 'Valid' atau 'Sangat Valid' menurut penilaian

validator. Temuan dari penelitian ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dirancang telah memenuhi standar kelayakan dari segi validitas.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, Ibu Fitri Evita, S.E., S.Pd., M.Sn., pada tanggal 19 Maret 2025, media pembelajaran mendapatkan skor 86 dari total skor maksimal 110, yang setara dengan persentase sebesar 78,1%. dalam tahap ini media tersebut dikategorikan sebagai “Layak” dan “Valid”. Meskipun demikian revisi dilakukan untuk meningkatkan kualitas media yang dikembangkan. Pada tahap validasi kedua, yang dilaksanakan pada tanggal 20 Maret 2025, media berhasil meningkat dengan memperoleh skor 98 dari skor maksimal 110, dengan persentase kelayakan 89%. Dalam tahap ini media tersebut dikategorikan sebagai “Sangat Layak” dan “Valid”.

Data dari hasil validasi ahli desain media oleh bapak Arianto, S.Pd., M.Pd., menunjukkan bahwa tahap validasi yang dilakukan pada tanggal 21 Maret 2025, media pembelajaran memperoleh skor 68 dari skor maksimal 75, dengan persentase kelayakan sebesar 90,6% hasil ini mengkategorikan media sebagai “Sangat Layak” dan “Valid”. Meskipun demikian, revisi tetap diperlukan untuk meningkatkan kualitas media yang dikembangkan.

Dengan demikian, hasil validasi dari ahli materi dan ahli desain media mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar validitas. Penilaian dari ahli materi menunjukkan skor awal sebesar 86 (78,1%) dan meningkat menjadi 98 (89%) setelah dilakukan revisi, sehingga tergolong dalam kategori “Sangat Layak” dan “Valid”. Sementara itu, validasi dari ahli desain media memperoleh skor sebesar 68 dengan persentase 90,6%, yang juga menunjukkan bahwa media tergolong “Sangat Layak” dan “Valid”.

Praktikalitas media pembelajaran berbasis powtoon

Menurut Yudha, Asrul, dan Kamus (2019), media pembelajaran yang praktis seharusnya memenuhi kriteria dengan persentase $\geq 71\%$. Hasil penelitian ini mengacu pada pendapat ahli sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah layak atau praktis. Praktikalitas dari media pembelajaran berbasis *powtoon* di evaluasi untuk menilai seberapa paraktisnya penggunaan media ini, yang dinilai oleh praktisi Pendidikan dan peserta didik.

Praktikalitas media pembelajaran berbasis *powtoon* di evaluasi oleh praktisi pendidikan yang dalam hal ini dilakukan oleh Ibu Dian Astuti Muya., S.Pd., guru mata pelajaran seni budaya dan prakarya di SDS Panca Budi Medan, Pada tanggal 2 Mei 2025. Berdasarkan hasil evaluasi, media ini berhasil meraih skor 54 dari total skor maksimum 60, yang setara dengan persentase sebesar 90%. Jika mengacu pada pedoman konversi dari data kuantitatif ke kualitatif, nilai tersebut masuk dalam kategori “Sangat Baik” dan dinilai “Sangat Praktis”.

Untuk mengukur praktikalitas media pembelajaran, peserta didik kelas IV-2 SDS Panca Budi Medan diuji menggunakan kuesioner. Berdasarkan hasil pengukuran, diperoleh nilai rata-rata sebesar 90,76%, yang tergolong dalam kategori “Sangat Praktis”. Tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan menunjukkan respons yang positif; mereka menilai media tersebut menarik dan mudah dipahami saat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, hasil dari praktikalitas respons guru dan peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Powtoon* memenuhi kriteria praktikalitas dengan persentase $\geq 71\%$. Evaluasi oleh guru, Ibu Dian Astuti Muya, S.Pd., menghasilkan skor 54 dengan persentase 90%, mengkategorikannya sebagai "Sangat Baik" dan "Sangat Praktis". Selain itu, respon peserta didik kelas IV-2 menunjukkan rata-rata skor 90,76%, juga dalam kategori "Sangat Praktis". Hasil ini menegaskan bahwa media tersebut menarik dan mudah dipahami dalam proses pembelajaran.

Efektivitas media pembelajaran berbasis powtoon

Media pembelajaran berbasis Powtoon terbukti mampu meningkatkan pencapaian belajar siswa secara signifikan, khususnya melalui penggunaan elemen visual dan interaktif yang memikat perhatian peserta didik. Menurut Muin et al. (2023), penggunaan media yang menarik dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Selain itu, Aulya et al. (2024) menyatakan bahwa interaktivitas dalam media pembelajaran mendorong siswa untuk lebih aktif, sehingga hasil belajar pun meningkat. Umpan balik yang cepat dan jelas, yang disediakan oleh *Powtoon*, juga memainkan peran penting; Pratiwi et al. (2023) menekankan bahwa umpan balik yang efektif dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

Piaget menyatakan bahwa kognisi adalah cara anak menyesuaikan diri serta menafsirkan objek dan peristiwa di sekitarnya. Ia memandang bahwa anak secara aktif membangun pemahaman terhadap kenyataan, bukan hanya menerima informasi secara pasif. Meskipun pemikiran dan konsep anak berkembang melalui pengalaman, anak juga memiliki peran aktif dalam mengolah dan menyesuaikan informasi baru dengan pengetahuan yang dimilikinya. Sementara itu, menurut Chaplin sebagaimana dikutip oleh Winda Gunarti, kognisi mencakup kemampuan mengenali berbagai bentuk, membedakan, membayangkan, mengukur, berspekulasi, dan mengevaluasi. (Istiqomah & Maemonah, 2021). Berdasarkan pendapat dari dua ahli tersebut, maka kognitif adalah proses dinamis yang melibatkan interaksi aktif dengan lingkungan dan pengembangan pemahaman yang secara mendalam.

Secara keseluruhan, kognitif menurut Piaget dan Chaplin adalah proses dinamis yang tidak hanya melibatkan penerimaan informasi, tetapi juga konstruksi aktif pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan, yang memungkinkan anak mengembangkan kemampuan berpikir dan memahami dunia secara bertahap dan mendalam. Dasar kemampuan kognitif siswa kelas IV meliputi berbagai aspek penting, seperti: (1) keterampilan dalam berpikir kritis, (2) kemampuan menyelesaikan persoalan, (3) daya ingat yang baik, (4) kemampuan dalam menggunakan bahasa, (5) kemampuan berpikir secara abstrak, serta (6) pemahaman terhadap konsep-konsep yang dipelajari.

Penelitian ini melibatkan peserta didik kelas IV sekolah dasar yang umumnya berusia antara 9 hingga 10 tahun. Berdasarkan teori Piaget, anak-anak pada usia tersebut berada pada fase *operasional konkret*, yakni tahap perkembangan kognitif yang berlangsung antara usia 7 hingga 11 tahun. Pada tahap ini, anak mulai mampu melakukan operasi mental yang dapat dibalik dan berhubungan dengan benda nyata. Mereka juga sudah mampu berpikir logis terhadap kejadian nyata, mengelompokkan benda berdasarkan kategori tertentu, serta menunjukkan perkembangan daya ingat dan kemampuan berpikir logis yang semakin matang (Marinda, 2020).

Dari beberapa penjelasan tersebut, maka media ini dapat membantu kognitif peserta didik karena dikatakan bahwa dasar kognitif pada kelas 4 salah satunya ialah pemahaman konsep dan berpikir kritis. pada penelitian ini, peserta didik tersebut mampu memahami dasar-dasar menggambar sketsa seperti teknik dan alatnya lalu peserta didik juga mampu menganalisis tentang teknik bayangan dalam menggambar.

Berdasarkan hasil penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran ini, sebelum Powtoon digunakan, hanya sembilan siswa yang berhasil mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) sebesar 70. Namun, setelah media tersebut diterapkan, jumlah siswa yang memenuhi standar meningkat secara signifikan hingga 95%, dengan 19 siswa dinyatakan tuntas. Kenaikan sebesar 55% ini mencerminkan efektivitas Powtoon dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Tak hanya itu, kemampuan siswa dalam menjelaskan materi

juga membaik, dan tanggapan siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih tertarik serta termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan Powtoon terbukti mampu meningkatkan baik pencapaian akademik maupun partisipasi aktif siswa dalam kelas. Penggunaan Powtoon dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan hasil akademis siswa—terbukti dari peningkatan skor dan ketuntasan belajar (Darmawati, 2022; Suprasmanto et al., 2024)

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Powtoon yang dikembangkan untuk mata pelajaran seni rupa di kelas IV SDS Panca Budi Medan memperoleh respon sangat positif dari para ahli (validator) dan terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran. Pemanfaatan media yang menarik serta sesuai dengan latar belakang budaya peserta didik mampu meningkatkan keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan kualitas hasil belajar. Penggunaan media ini juga memiliki potensi untuk diadaptasi ke dalam berbagai mata pelajaran lain guna lebih mendorong motivasi dan capaian belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulya, L. N., Ratnaningrum, I., & Widagdo, A. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Digital Berbasis Animasi *Powtoon* untuk meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPAS pada Siswa Kelas IV. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(5), 4912–4918. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i5.4353>
- Darmawati. (2022). Penggunaan Media Powtoon untuk Meningkatkan Penguasaan Tata Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 1 Watampone. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 10(2), 115–123.
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual *Powtoon* Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *In Jurnal Tunas Bangsa* (Vol. 6, Issue 1).
- Harahap, A. N., Sitohang, R., Nurmayani, Prawija, S., & Afriadi, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Berbasis Powerpoint Pada Tema 1 Siswa Kelas V SDN 106810 Desa Sampali.
- Istiqomah, N., & Maemonah. (2021). Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 151. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10974>
- Lopo, E. A. Z., Rorimpandey, W. H., & Tumurang, H. J. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Powtoon* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” Kelas V SDN Inpres 6/84 Walehunian Sagerat. *In Bloom Journal* (Vol. 1, Issue 2).
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar.
- Muin, A., Firdaus, & Hajar, S. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(4), 342–351.
- Nashrullah, M., Maharani, O., Rohman, A., Fahyuni, E. F., Nurdyansyah, & Untari, R. S. (2023). Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data).

- Pratiwi, N., Sompotan, A., & Lolowang, J. (2023). Efektivitas Pembelajaran Inovatif Menggunakan *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tekanan Zat Di SMP Negeri 2 Dumoga. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 4(1), 91–97.
- Putri, D. C., Gandamana, A., Simanungkalit, E., Afriadi, P., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Pendidikan, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran BDA (Board Daily Activities) Menggunakan Model Problem Based Learning Di Kelas 4 SDN 104188 Medan Krio.
- Rahayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2 : Teori & Praktek.
- Rahayu, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi *Powtoon* Pada Pelajaran Ppkn Materi Pancasila Kelas 5 Di SD Swasta 101830 Eka Pendawa Sakti T.A 2020/2021.
- Sahir, S. H. (2022). *Metodologi Penelitian*. www.penerbitbukumurah.com
- Sidiq, U., & Choiri, M. M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*.
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R N D)*.
- Suprapmanto, H., Lestari, I., & Yuliana, S. (2024). *Pengaruh Penggunaan Powtoon Terhadap Pemahaman Materi dan Prestasi Belajar Siswa*. *Jurnal Teknologi Pendidikan Interaktif*, 8(1), 44–53. <https://ejournal.teknodik.id/index.php/JTPI/article/view/8452>
- Trialwahyuni, I. (2019). Pengukuran Kepraktisan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 42-50.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/Jipp.V9i2.2141>
- Yudha, S. F. A., Asrul, A., & Kamus, Z. (2019). Pembuatan bahan ajar fisika berbasis video menggunakan sparkol videoscribe untuk pembelajaran fisika siswa kelas x SMA. *Pillar of Physics Education*, 8(1).