

Penggunaan Video Animasi Powtoon Untuk Menteladani SHATAFAT (sidiq, amanah, tabligh, fathonah) Bagi Peserta didik SD

Mia Aprillia¹, Pritha Rahmawati Subagio^{*2}, Sekar Pembayun³, Ani Nur Aeni⁴

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Email: ¹aprilmia04@upi.edu, ²pritha@upi.edu, ³pembayun.sekar54@upi.edu, ⁴aninuraeni@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil uji coba produk mata kuliah Seminar Pendidikan Agama Islam dengan bentuk produk video animasi dari aplikasi powtoon terkait materi menteladani empat sifat wajib bagi rasul. Terkait hal tersebut kami melakukan penelitian dari hasil produk yang dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini untuk menghasilkan produk media pembelajaran dalam bentuk video animasi berbasis *powtoon*. Mencapai tujuan ini digunakan metode desain dan pengembangan (Design and Development) dengan desain pengembangan menggunakan model ADDIE. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas 4 dengan jumlah 8 orang di SDN Kadujajar I. Penelitian ini mengukur seluruh ranah yang ada pada hasil belajar, yaitu: kognitif, afektif dan psikomotor. Penelitian menunjukkan minat belajar pada peserta didik. Dengan metode media pembelajaran dalam menyampaikan materi yang dilakukan saat kami melakukan uji coba produk ternyata dapat membangkitkan semangat para peserta didik dengan penyampaian materi yang berbeda dari biasanya. Kegiatan tersebut dilaksanakan secara langsung dengan kami yang melakukan praktik mengajar dan mengaplikasikan media video animasi tersebut sebagai uji coba yang disaksikan oleh guru mata pelajaran yang bersangkutan. Direkomendasikan untuk para guru agar menggunakan metode media pembelajaran selain memudahkan dalam penyampaian materi, hal tersebut dapat menambah wawasan penggunaan teknologi bagi peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebanyak 85% guru dan 90% siswa menyatakan produk video animasi berbasis *powtoon* layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Kata kunci: *D&D, media pembelajaran, powtoon, video animasi*

Use of Powtoon Animation Video To Model SHATAFAT (shidiq, amanah, tabligh, fathonah) For elementary school students

Abstract

This research is motivated by the results of the product trial of the Islamic Religious Education Seminar course with the form of animated video products from the powtoon application related to the material of exemplifying the four mandatory qualities for the apostle. Related to this, we conducted research from the results of products made with the aim of improving student learning outcomes. The goal to be achieved in this study is to produce learning media products in the form of powtoon-based animated videos. Achieving this goal used the design and development method (Design and Development) with a development design using the ADDIE model. This research was conducted on grade 4 students with a total of 8 people at SDN Kadujajar I. This research measured all domains in the form of powtoon-based animated videos. This research measures all domains that exist in learning outcomes, namely: cognitive, affective and psychomotor. Research shows interest in learning in students. With the method of learning media in delivering material that was carried out when we conducted product trials, it turned out to be able to arouse the enthusiasm of students with the delivery of material that was different from usual. The activity was carried out directly with us doing teaching practice and applying the animated video media as a trial witnessed by the subject teacher concerned. It is recommended for teachers to use learning media methods in addition to making it easier to deliver material, it can add insight into the use of technology for students. The results of this study indicate that as many as 85% of teachers and 90% of students stated that powtoon-based animated video products are suitable for use in teaching and learning activities.

Keywords: *animated video, D&D, learning media, powtoon*

1. PENDAHULUAN

Dalam bidang teknologi, informasi, dan komunikasi, perkembangan di era globalisasi yang pesat ini memberikan dampak yang cukup signifikan. Internet telah menjadikan komunikasi serba digital pada masa perkembangan ini, yang dapat menimbulkan dampak positif dan negatif (Ani Nur Aeni et al) [1]. Kemajuan pesat teknologi di dunia *modern* telah menyebabkan koneksi banyak aplikasi ke internet. Untuk menjamin keberhasilan kegiatan pembelajaran di bidang pendidikan, guru harus diberikan alat yang mereka butuhkan untuk menggunakan kemajuan teknologi tersebut. Hal ini karena teknologi sangat penting untuk pengembangan sistem pendidikan. Pemanfaatan teknologi seringkali memaksa kita untuk mewaspadai kurangnya pemahaman anak tentang agama karena anak lebih suka melihat konten yang kurang bermanfaat (Aeni, Juneli, et al., 2022) [2]. Mengikuti perkembangan zaman dan anak-anak lebih menyukai pembelajaran *audio* dan *visual*. Tidak semua guru, terutama mereka yang dianggap sebagai pendidik senior yang terus menggunakan teknik mengajar kuno seperti ceramah dan bahan ajar tradisional. Terlepas dari kenyataan bahwa ada banyak alat dan *platform* yang tersedia saat ini untuk membuat video pembelajaran (Aeni, dkk., 2022) [3].

Pemilihan media merupakan salah satu hal yang menarik karena berdampak pada ketepatan media yang akan digunakan, yang berpengaruh signifikan terhadap efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran. Kemampuan media termasuk keunggulan kualitas media yang bersangkutan terkait dengan berbagai komponen pembelajaran yang berkaitan dengan proses pengambilan keputusan dalam menentukan ketepatan media yang akan disusun dan digunakan (Nurrita T., 2018) [4]. Proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu kepada penerima pesan dihubungkan dengan penggunaan media pembelajaran. Karena peserta didik sekolah dasar masih berfikir dalam bentuk operasi konkrit, media pembelajaran juga dapat membuat materi yang abstrak menjadi lebih konkrit (Maulani S, dkk., 2022) [5]. Media *audio visual* dapat dibuat sebagai bahan pendidikan untuk membantu proses pembelajaran. Penggunaan video animasi dengan visual menarik yang dibuat dengan *powtoon* akan meningkatkan minat peserta didik dalam belajar karena tidak mudah bosan saat menontonnya.

Karakter dalam aplikasi yang dibangun dengan *powtoon* dapat membantu peserta didik memahami suatu mata pelajaran. Peserta didik dapat mengakses konten *audio* dan *visual* dalam aplikasi ini, yang dapat digabungkan untuk membuat video animasi yang menarik. Tata letak aplikasi *powtoon* mencakup grafik latar belakang yang jernih, beragam warna, gambar animasi, dan bahkan musik yang dapat ditambahkan kedalam video untuk membuat pembelajaran menjadi menarik (Wulandari Y, dkk., 2020) [6]. Guru dapat membuat video animasi menggunakan fitur yang ditawarkan dalam aplikasi *powtoon* yang *user friendly* ini dengan memperhatikan kebutuhan peserta didiknya. Media berbasis video adalah alat yang sangat ampuh untuk pembelajaran klasikal, individual maupun berkelompok. Seseorang dapat lebih memahami materi dengan menggunakan media animasi ini yang menggabungkan gambar bergerak, teks, suara, dan animasi. Menurut temuan observasi yang dilakukan di SDN Kadujajar I, guru tetap menggunakan media dasar di dalam kelas untuk melaksanakan proses pembelajaran, seperti media gambar dan power point yang masih banyak membaca di setiap lembarnya, membuat peserta didik bosan untuk memahami materi yang disajikan. Guru belum memanfaatkan secara maksimal sumber daya yang tersedia di sekolah, seperti proyektor dan laptop, karena hanya menggunakan media yang terbatas pada gambar dan lingkungan sekitar. Terbatasnya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi yang menyebabkan tidak berkembangnya media pembelajaran berbasis teknologi. Peserta didik dapat mempelajari hasil video animasi berbasis *powtoon* ini kapanpun dan dimanapun karena dapat diakses melalui YouTube atau *platform* media sosial lainnya (Suyanti S, dkk., 2021) [7]. Mata pelajaran sekolah dasar bisa mendapatkan keuntungan besar dari penggunaan konten video yang dibuat dengan *powtoon*. Pengalaman belajar berkualitas tinggi tidak hanya didasarkan pada teori dan kurikulum. Peran guru yang mampu mengembangkan pemikiran dan perilaku positif peserta didik untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Penggunaan animasi dalam video berbasis *powtoon* dapat membantu siswa untuk fokus pada pekerjaan mereka, yang membuat peran guru dalam membuat media edukasi menjadi sangat penting untuk kemajuan akademis mereka. Produk akhir dari media ini adalah video edukasi beranimasi dengan durasi video yang fleksibel. Pada mata pelajaran PAI, video pembelajaran berbasis *powtoon* mencakup empat sifat wajib rasul. Pada mata pelajaran PAI kelas IV di SDN Kadujajar I, tujuan dari perancangan dan pengembangan ini adalah untuk mengevaluasi keefektifan media video animasi pembelajaran berbasis Powtoon.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Video Animasi Powtoon Untuk Menteladani SHATAFAT (shidiq, amanah, tabligh, fathonah) Bagi Peserta didik SD”. Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah: 1) Bagaimana desain video animasi *powtoon* untuk pembelajaran PAI dalam menteladani SHATAFAT?, 2) Bagaimana produk video animasi *powtoon* untuk pembelajaran PAI dalam menteladani SHATAFAT?, 3) Bagaimana penilaian ahli tentang produk video animasi *powtoon* dalam menteladani SHATAFAT?.

Berdasarkan rumusan masalah diatas terdapat tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Desain video animasi *powtoon* untuk pembelajaran PAI dalam menteladani SHATAFAT, 2) Produk video

animasi *powtoon* untuk pembelajaran PAI dalam menteladani SHATAFAT, 3) Penilaian ahli tentang produk video animasi *powtoon* dalam menteladani SHATAFAT.

2. LANDASAN TEORI

A. Pengertian Powtoon

Powtoon adalah aplikasi web berbasis IT yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran ada fitur keren seperti fitur untuk membuat presentasi animasi atau video yang mudah digunakan dan menarik. Melalui *powtoon* guru harus difasilitasi dalam hal ini membuat subjek terlihat menarik dan kreatif. Alat bantu pendidikan *powtoon* ini memiliki keunggulan berbagai fungsi dan efek animasi yang membentuk presentasi atau video pembelajaran terlihat menarik. Penggunaan sumber belajar sebenarnya untuk membantu guru menyediakan bahan ajar kepada peserta didik. Berharap dengan media yang disiapkan ini dapat memudahkan guru dalam transfer informasi dan peserta didik dapat memahami. Dukungan yang cocok alat pembelajaran akan membuat peserta didik menarik perhatian bagi para pendidik saat memberikan materi. Pendidik juga harus pertimbangan untuk memilih media belajar, karena itulah yang terjadi kunci untuk menciptakan suasana di dalam kelas positif dan efektif. Juga, jenis tugas dan cara memberikan materi yang tepat dapat mendukung sumber belajar digunakan. Hal ini diharapkan dapat dilakukan oleh para pendidik lebih memperhatikan media yang tepat dan mampu mendukung proses pembelajaran membuat kegiatan belajar efektif dan mudah diterima, oleh karena itu penggunaan bahan ajar sesuai dengan media pembelajaran yang digunakan [8].

B. Wawasan Empat Sifat Wajib Rasul

Wawasan berasal dari kata bahasa jawa yaitu 'wawas', yang kurang lebih berarti melihat atau mengamati dari sudut panca indra. Melalui observasi atau melihat, seseorang memperoleh pengertian atau pengetahuan atau pemahaman terhadap sesuatu yang diamati. Berdasarkan pemaparan tersebut, pemahaman seperti persepsi atau perspektif tentu membutuhkan objek atau masalah. Para Rasul diutus oleh Allah SWT untuk memberikan petunjuk, menyampaikan kabar gembira, dan memperingatkan umat manusia. Sebagai hasilnya, ketika menjalankan tugas ini, para rasul terpilih yang diutus oleh Allah SWT harus menunjukkan sifat-sifat wajib tertentu dalam kepribadian mereka. Para Rasul harus memiliki kualitas tertentu, yang dapat dilihat dalam kisah mereka sehari-hari, dan kualitas-kualitas ini dikenal sebagai karakteristik wajib. Para rasul harus memiliki sifat-sifat berikut ini:

1. Sidiq artinya benar. Para rasul selalu berkata benar, baik ketika mereka menyampaikan wahyu yang datang dari Allah SWT maupun ketika mereka berbicara tentang hal-hal duniawi. Contohnya apa yang dikatakan Nabi Ibrahim as. kepada ayahnya adalah perkataan yang benar. Apa yang disembah oleh ayahnya Nabi Ibrahim adalah sesuatu yang tidak memberi manfaat dan mudarat.
2. Amanah artinya dapat dipercaya. Para rasul selalu memenuhi tanggung jawab kenabian yang diberikan Allah SWT kepada mereka. Mereka selalu menahan diri untuk tidak terlibat dalam perilaku berdosa demi memenuhi tugas tersebut dan menjaga keimanan umat manusia kepada mereka. Salah satu contohnya adalah ketika para pengikut Nabi Nuh menolak pesan yang dibawanya. Nabi Nuh ditekankan sebagai pribadi yang dapat dipercaya (amanah) oleh Allah SWT.
3. Tabligh artinya menyampaikan perintah dan larangan. Tidak ada satu ayat pun yang dirahasiakan oleh Nabi Muhammad SAW dan tidak disampaikan kepada para pengikutnya. Malaikat Jibril menampakkan diri kepada Nabi dan berkata, "Iqra," seperti yang diriwayatkan oleh Aisyah RA. Rasulullah SAW kemudian menjawab, "Aku tidak bisa membaca." Rasulullah SAW kemudian ditarik dan diselimuti oleh malaikat tersebut hingga beliau merasa tidak nyaman. Malaikat tersebut kemudian kembali kepada Rasulullah SAW dan mengucapkan kata "Iqra". Beliau menjawab, "Saya tidak bisa membaca," sekali lagi. Ketika malaikat merasa kesulitan untuk memeluk Nabi Muhammad SAW untuk ketiga kalinya, dia menariknya sekali lagi. Kemudian malaikat Jibril memerintahkannya untuk membaca ayat 1-5 dari Surat Al-Alaq. Status Nabi Muhammad SAW sebagai seorang Rasul ditetapkan dengan kejadian ini. Dengan ini, beliau mendapat perintah untuk menyampaikan dan mendakwahkan Islam untuk seluruh umat manusia.
4. Fathanah artinya cerdas. Hal ini menunjukkan bahwa para rasul adalah orang-orang yang bijaksana dalam melaksanakan misi, tanggung jawab, dan tugas mereka. Mereka memiliki kapasitas untuk memahami masalah-masalah manusia dan menawarkan solusi. Rasul menghadapi banyak kesulitan saat menjalankan misinya untuk menyebarkan ajaran Allah SWT. Rasul mampu menyelesaikan masalah karena kecerdasannya.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model desain dan pengembangan (*Design and Development*) dengan desain pengembangan menggunakan model ADDIE. Metode D&D adalah metode mengenai desain, pengembangan,

dan evaluasi yang dirancang untuk membuat sebuah produk agar dapat digunakan dalam pembelajaran. Metode D&D biasanya menggunakan pendekatan campuran yaitu kolaborasi dengan pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif.

Proses D&D memiliki enam langkah utama, menurut studi sebelumnya yang telah menjalani pengujian: identifikasi masalah, perumusan tujuan produk, desain dan pembuatan produk, pengujian produk, analisis hasil uji coba, dan penyampaian hasil uji. Penelitian ini termasuk dalam kategori Product and Tool Research. Model ADDIE digunakan oleh peneliti saat membuat produk baru. Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi adalah lima fase model ADDIE, yang digabungkan dengan enam prosedur D&D [9].

Persetujuan ahli diperlukan sebelum melakukan uji coba produk. Verifikasi ahli atas kesesuaian materi untuk target (SD), kualitas tampilan, konten keseluruhan, daya tarik target (SD), kualitas suara, dan kegunaan. Tujuan uji kelayakan ahli adalah untuk mengetahui apakah video animasi berbasis *powtoon* yang dibuat memenuhi persyaratan sekolah dasar sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran [10].

Penelitian ini dilakukan di SDN Kadujajar I yang berlokasi di Kecamatan Tanjungkerta Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2023/2024. Waktu penelitian dimulai dari bulan Februari - Maret 2023. Data ini diperoleh dari guru dan peserta didik yang menjadi subjek untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi pada kelas IV dengan 8 peserta didik/i SDN Kadujajar I.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian menggunakan wawancara, lembar instrumen penilaian validasi ahli, angket, observasi dan dokumentasi. Pedoman wawancara digunakan sebagai pedoman untuk membantu pertanyaan sepihak guna mengumpulkan data/informasi tertentu tentang kondisi responden.

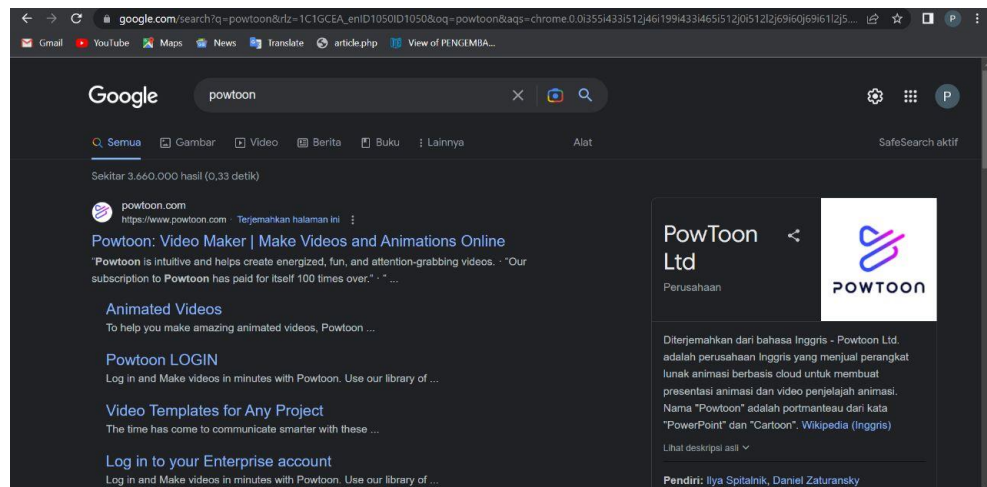
Lembar instrumen penilaian validasi merupakan validasi materi dan media untuk memberikan penilaian terhadap video animasi pembelajaran berbasis *Powtoon*. Evaluasi produk menggunakan 10 pernyataan yang mencakup isi/materi dan kegiatan pembelajaran. Evaluasi produk menggunakan 19 pernyataan yang berfokus pada fungsionalitas dan tampilan dari media. Setiap kriteria mendapat skor antara 5 (Sangat Baik), 4 (Baik), 3 (Cukup), 2 (Kurang), dan 1 (Sangat Kurang). Angket digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang keberhasilan media pembelajaran video animasi yang diujicobakan kepada guru kelas dan peserta didik.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian yang dilakukan oleh tim kami bertujuan untuk mengaplikasikan uji oba hasil dari produk media pembelajaran yang telah dibuat berkaitan dengan materi menteladani empat sifat wajib bagi rasul dengan harapan media yang kami buat dapat membantu dalam proses kegiatan belajar dan mengajar. Video animasi yang kami buat menggunakan aplikasi *powtoon* yang didalamnya terkandung materi mengenai empat sifat wajib bagi rasul yaitu: Siddiq, Amanah, Tablig, dan Fatanah dengan alur cerita yang mencontohkan keempat sifat wajib tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

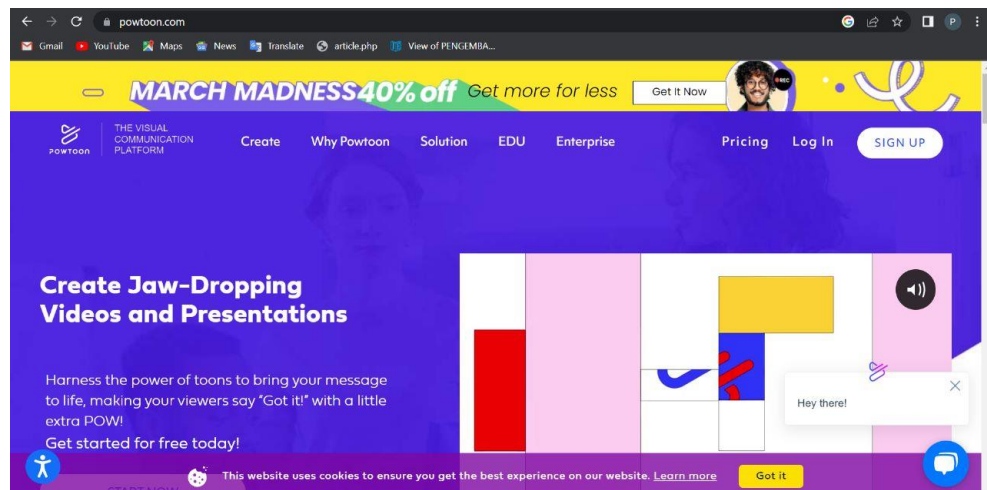
4.1. Desain Video Animasi Powtoon

- **Pertama**, menyiapkan materi yang sesuai dengan KD dan KI yang telah ditentukan sebelumnya, dengan tema politik dalam perspektif islam. Maka dari itu kami memilih KD dan KI yang berkaitan dengan menunjukkan sikap yang dipengaruhi oleh keimanan kepada para Rasul Allah SWT, yang tercermin dari perilaku kehidupan sehari-hari.
- **Kedua**, memilih aplikasi *powtoon* sebagai media utama dalam pembuatan video animasi.
- **Ketiga**, menentukan alur dari video yang akan dibuat agar sesuai dengan materi yang telah dipilih.
- **Keempat**, melakukan pengeditan di aplikasi *powtoon* dengan materi dan alur yang telah ditentukan sebelumnya, tidak lupa juga menambahkan audio pada video seperti suara penjelasan dari materi dengan karakter yang ada agar video semakin menarik pada saat ditampilkan waktu proses pembelajaran, karena video animasi ini merupakan audio visual juga. Berikut cara mengakses sampai proses pengeditan dalam aplikasi *powtoon* :
 - a. Kunjungi website *powtoon*, Walau sebetulnya tidak hanya lewat website saja *powtoon* ini dapat diakses melalui aplikasinya langsung akan semakin mempermudah. Namun disini kami mencoba mengaksesnya melalui sebuah alamat websitenya.



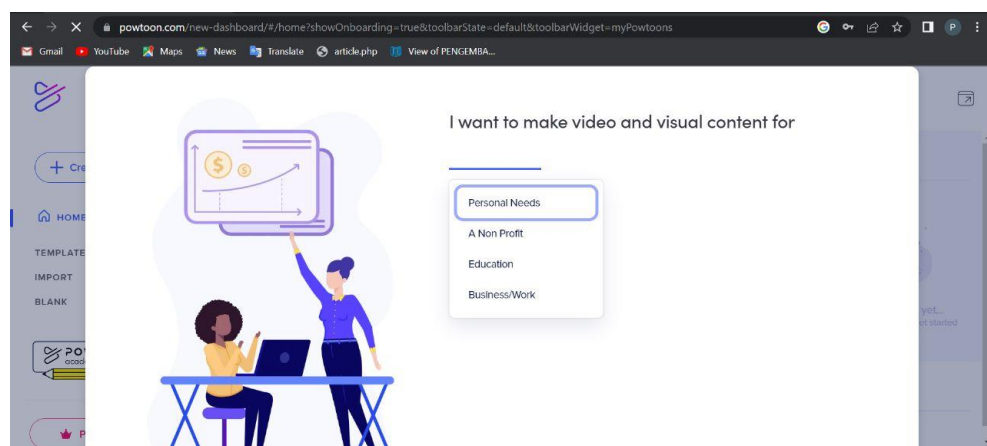
Gambar 1. Website Powtoon

- b. *Log in* atau *sign up* untuk membuat video animasi, dapat dilakukan dengan memasukan akun *e-mail*.



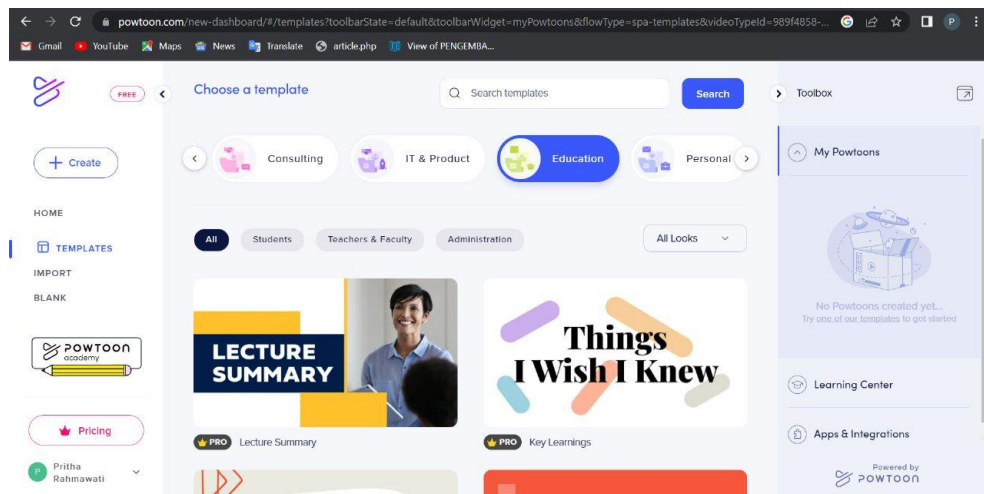
Gambar 2. Pendaftaran akun

- c. Bisa memilih untuk keperluan sesuai kebutuhan.



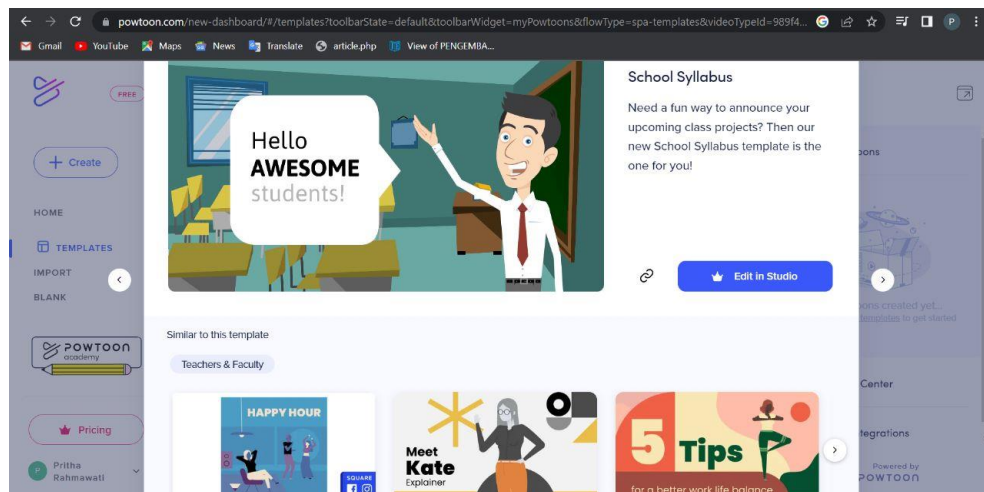
Gambar 3. Menentukan keperluan

- d. Tersedia berbagai template, bahwa kenyataannya *powtoon* ini sebuah fasilitas editing yang berbayar maka untuk template yang dapat diakses tanpa berbayar tidak sebanyak yang telah berbayar.



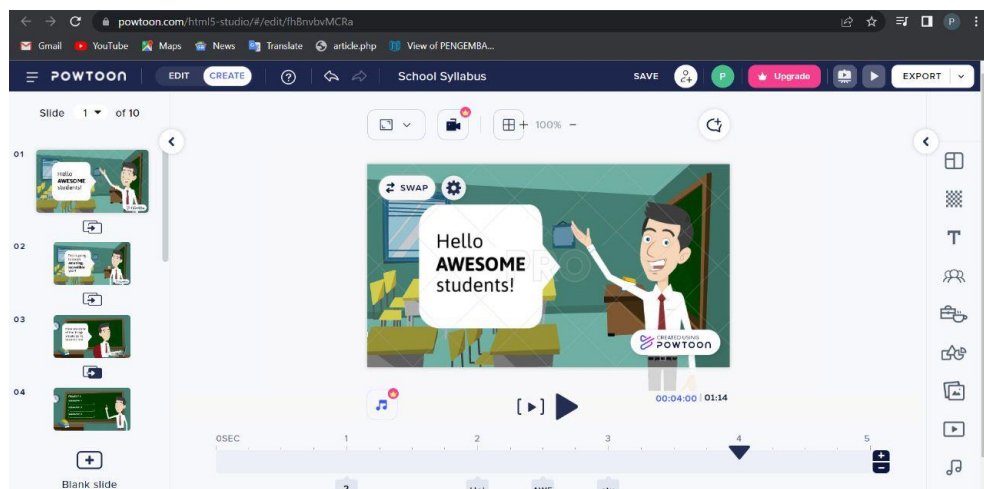
Gambar 4. Template powtoon

e. Jika sudah memilih template dapat langsung edit di studio.



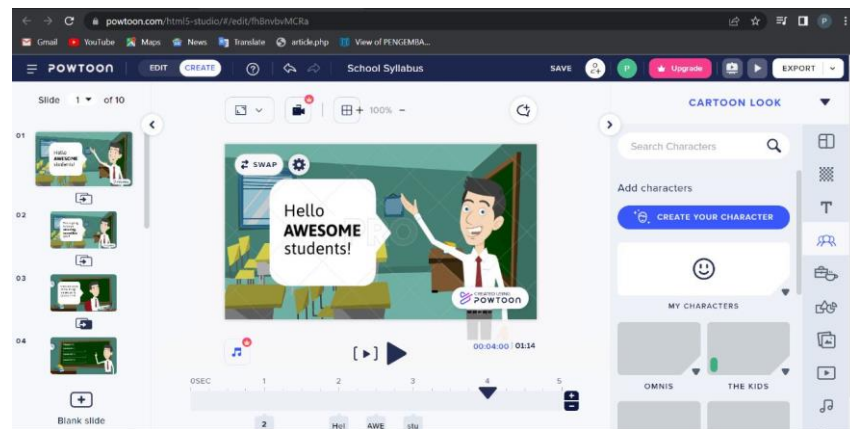
Gambar 5. Memulai edit

f. Tampilan untuk mengedit video animasi sesuai yang dibutuhkan.



Gambar 6. Tampilan ketika mengedit

- g. Terdapat banyak fitur seperti membuat karakter sendiri, menambahkan teks dan suara, dan masih banyak lagi.



Gambar 7. Fitur Powtoon.

4.2. Proses Uji Coba Dan Penilaian Produk Video Animasi Powtoon

Proses uji coba dari penelitian ini dilaksanakan di SDN Kadujajar 1 yang bertempat di daerah Kecamatan Tanjungkerta, Kabupaten Sumedang. Kegiatan tersebut dilaksanakan secara langsung dengan kami yang melakukan praktik mengajar dan mengaplikasikan media video animasi tersebut sebagai uji coba yang disaksikan oleh guru mata pelajaran yang bersangkutan. Setelah kegiatan uji coba itu selesai kami memberikan instrumen penilaian kepada guru yang sebelumnya menyaksikan uji coba dari kami. Produk yang dibuat oleh kami selaku tim peneliti ini merupakan sebuah produk yang dibutuhkan oleh SDN Kadujajar 1 untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran serta diharapkan mampu mempermudah proses pencapaian tujuan pembelajaran.



Gambar 8. Uji Coba Produk



Gambar 9. Uji Coba Produk



Gambar 10. Dokumentasi bersama guru dan peserta didik.

4.3. Penilaian

Tabel 1. Interpretasi Skor

Skor Rata-Rata	Kategori
0% - 20%	Sangat Kurang (SK)
21% - 40%	Kurang (K)
41% - 50%	Cukup (C)
51% - 80%	Baik (B)
81% - 100%	Sangat Baik (SB)

Berdasarkan hasil instrumen yang diisi oleh Ibu Heriyanti Nugraha, S.Pd.I dan peserta didik dengan interval penelitian 1 - 5, menghasilkan pendapat bahwa:

Tabel 2. Hasil Penilaian Produk Oleh Guru

Aspek	Materi	Aspek	Fungsional	Aspek	Tampilan	Aspek	Desain
Media	4	Sistematik	3	Warna	4	Kalimat	4
Konsep	4	Aktualisasi	3	Bentuk	4	Gambar	4
Uraian	4	Ukuran	4	Serasi	4	Petunjuk	3
Kesesuaian	4	Praktis	4	Desain	4	Visual	4
Kemudahan	4	Kontekstualisasi	4	Menarik	5	Pemahaman	4
Kualitas	4	Akurat	3	Jelas	4	Kesesuaian	5
Manfaat	4	Kemudahan	3	Kualitas	4	Kualitas	4
Kejelasan	4	Manfaat	4	Penggunaan	4	Keterkaitan	4
Jumlah	32		28		33		32
Persen	80%		70%		82,5%		80%
Jumlah keseluruhan yang diperoleh							125
Rata-rata							31,5
Persen							78%

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bawah, respon dari guru PAI di SDN Kadujajar I memberikan penilaian sebesar 125 dari 160 nilai yang bisa diberikan. Sehingga persentase nilai yang didapat oleh video animasi berbasis *powtoon* adalah 78%, oleh sebab itu kami dapat menyimpulkan bahwa produk yang kami buat memiliki status kelayakan “Baik” jika dilihat dari sudut pandang penilaian guru PAI di SDN Kadujajar I. Data hasil instrumen penilaian diatas yang diberikan kepada guru bersangkutan, merupakan penilaian-penilaian yang kami anggap sesuai dengan aspek yang terdapat dalam video animasi berbasis *powtoon*. Termasuk juga dalam hal ini instrumen yang kami berikan kepada siswa.

Tabel 3. Hasil Penilaian Produk Oleh Peserta Didik

Partisipan	Alur	Materi	Tokoh	Warna	Produk	Jumlah	Persen
Siswa A	5	5	5	5	5	25	100
Siswa B	4	4	5	4	4	21	84
Siswa C	5	5	5	5	5	25	100
Siswa D	5	5	5	5	5	25	100
Siswa E	5	5	5	5	5	25	100
Siswa F	5	5	5	5	5	25	100
Siswa G	5	5	5	5	5	25	100
Siswa H	5	5	5	5	5	25	100
Jumlah yag diperoleh						196	98
Rata-rata						24,7	

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa dari responden yang berasal dari 8 siswa sekolah dasar memiliki persentase kelayakan sebesar 98% sehingga dapat dinyatakan bahwa produk video animasi berbasis *powtoon* memiliki status kelayakan “Sangat Baik” jika dilihat dari aspek alur, materi, tokoh, warna, dan produk sesuai dari penilaian yang diberikan oleh siswa. Ketika proses penelitian selesai para peserta didik terlihat antusias dari apa yang telah dipelajarinya. Mengingat disekolah tersebut masih jarang menggunakan media sebagai pembelajaran. Ibu Heriyanti menyampaikan pula bahwa media pembelajaran yang kami aplikasikan tersebut dinilai sangat mampu membantu untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik pun meningkat. Inovasi terkait pengelolaan kelas yang Ibu Heriyanti ini laksanakan tentunya tidak lain dan tidak bukan didukung oleh sarana dan prasarana di sekolah yang memadai dengan tersedianya wifi, laptop, proyektor dan sebagainya yang mampu menunjang proses pembelajaran.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan produk video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* pada kelas IV SDN Kadujajar I dapat disimpulkan bahwa dari data keseluruhan aspek

penilaian produk yang diperoleh dari lembar angket respon guru menunjukkan bahwa produk video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* kelayakannya dinyatakan “Baik” dengan memperoleh hasil penilaian produk 78% dengan kategori layak digunakan. Dan dari data keseluruhan aspek penilaian produk yang diperoleh dari lembar angket respon siswa setelah menonton video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* menunjukkan bahwa produk tersebut kelayakannya dinyatakan “Sangat Baik” dengan memperoleh hasil penilaian produk 98% dengan kategori sangat layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. N. Aeni, D. Djuanda, M. Maulana, R. Nursaadah, and S. B. P. Sopian, “Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Peserta Didik SD,” *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 11, no. 6, p. 1835, Dec. 2022, doi: 10.33578/jpkip.v11i6.9313.
- [2] A. N. Aeni, J. A. Juneli, E. Indriani, I. N. Septiyanti, and R. Restina, “Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta didik SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW,” *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 6, no. 4, p. 1214, Jul. 2022, doi: 10.35931/am.v6i4.1113.
- [3] A. N. Aeni, R. Khulqi, D. A. Latifa, and A. N. Inayah, “Pemanfaatan Video Pembelajaran ‘Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin’ Sebagai Media Pembelajaran Politik Islam Peserta didik SD,” *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 6, no. 4, p. 979, Jul. 2022, doi: 10.35931/am.v6i4.1097.
- [4] T. Nurrita, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik,” 2018.
- [5] S. Maulani, N. Nuraisyah, D. Zarina, I. Velinda, and A. N. Aeni, “Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Peserta didik,” *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, vol. 2, no. 1, pp. 539–546, Jan. 2022, doi: 10.52436/1.jpti.134.
- [6] Y. Wulandari, Y. Ruhiat, and L. Nulhakim, “Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V,” *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, vol. 8, no. 2, pp. 269–279, Oct. 2020, doi: 10.24815/jpsi.v8i2.16835.
- [7] S. Suyanti, M. K. Sari, and V. Rulviana, “Media Powtoon Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Sekolah Dasar,” *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, vol. 8, no. 2, pp. 322–328, Jul. 2021, doi: 10.31316/esjurnal.v8i2.1468.
- [8] Z. Anggita, “Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19,” vol. 7, no. 2, pp. 44–52, 2020, doi: 10.26618/jk.v7i2.4538.
- [9] A. M. Oktaviani, I. N. Mulyaningsih, Y. Z. Priatna, and A. N. Aeni, “Pengembangan Video Animasi Pembelajaran PAI dalam Meningkatkan Pendidikan Karakter Anak di Sekolah Dasar Melalui Zepenter,” *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, vol. 2, no. 6, pp. 289–294, Jun. 2022, doi: 10.52436/1.jpti.186.
- [10] A. N. Aeni, S. K. Pratidina, A. A. Rahmah, and I. Nurhalimah, “Pengembangan Video Animasi Kayla Berbicara Sebagai Media Dakwah Untuk Meningkatkan Perilaku Terpuji Peserta didik Sekolah Dasar.” [Online]. Available: <https://spaj.ukm.my/jalhikmah/index.php/jalhikmah/article/view/35>.