

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
POWTOON PADA MATERI WUJUD ZAT DAN
PERUBAHANNYA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Oleh

Azzahra Aprilia Putri

NIM: 06131382126079

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
TAHUN
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
POWTOON PADA MATERI WUJUD ZAT DAN
PERUBAHANNYA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Oleh

Azzahra Aprilia Putri

NIM: 06131382126079

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
TAHUN
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
POWTOON PADA MATERI WUJUD ZAT DAN
PERUBAHANNYA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Oleh

Azzahra Aprilia Putri

NIM: 06131382126079

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing 1,



Drs. Laihat, M. Pd.

NIP. 196102101988031003

Pembimbing 2,



Dr. Esti Susiloningsih, M. Si.

NIP. 197605122006042006

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M. Pd

NIP.196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
POWTOON PADA MATERI WUJUD ZAT DAN
PERUBAHANNYA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Oleh

Azzahra Aprilia Putri

NIM: 06131382126079

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan

Pembimbing 1,



Drs. Lathat, M. Pd.

NIP. 196102101988031003

Pembimbing 2,



Dr. Esti Susiloningsih, M. Si. NIP.

197605122006042006

Mengetahui,

Ketua Jurusan,



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.

NIP. 05901011986032001

Koordinator Program Studi,



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196013151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
POWTOON PADA MATERI WUJUD ZAT DAN
PERUBAHANNYA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Oleh

Azzahra Aprilia Putri

NIM: 06131382126079

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 21 Mei 2025

TIM PENGUJI

1. Ketua : Drs. Laihat, M. Pd.
2. Sekretaris : Dr. Esti Susiloningsih, M. Si.
3. Anggota : Fahmi Surya Adikara, M.Pd.



Palembang, Mei 2025

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Azzahra Aprilia Putri

NIM : 06131382126079

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powton* Pada Materi Wujud Zat dan Perubahannya Kelas IV Sekolah Dasar” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak mana pun.

Palembang, Mei 2025

Yang membuat pernyataan,



Azzahra Aprilia Putri

NIM. 06131382126079

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur atas semua yang diberikan Allah SWT yang telah mempermudah dan meridhoi setiap perjalananku mulai dari SD hingga di bangku kuliah pada jenjang S1 di Universitas Sriwijaya. Atas izin Allah SWT, segenap perjuangan dan ikhtiar serta doa skripsi ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Shalawat serta salam saya curahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Dengan rasa syukur, terima kasih dan hormat, saya persembahkan skripsi ini untuk:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Ahyar, S.E. dan ibu Nia Haryati, A.Md. yang selalu memberikan dukungan mulai dari berdoa, materi dan selalu mendengarkan keluh kesah. Tiada kata seindah lantunan doa dan tiada doa yang paling khusuk selain doa yang terucap dari orang tua. Ucapan terimakasih saja takkan pernah cukup untuk membalas kebaikan orang tua, karena itu terimalah persembahan bakti dan cinta ku untuk kalian bapak ibuku.
2. Kepada kedua adikku, Azizah Qhaniyyah Oktariani dan Akram Fardaus Al-Furoon yang telah menghiburku serta banyak membantuku.
3. Drs. Laihat, M.Pd. dan Dr. Esti Susiloningsih, M.Si. selaku dosen pembimbing saya, yang selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan saya, memberikan bimbingan dan pelajaran yang tiada ternilai harganya, agar saya menjadi lebih baik.
4. Seluruh dosen-doses PGSD yang saya banggakan telah banyak membantuku terus belajar, memberikan saran, motivasi, arahan dan lain-lain selama dibangku perkuliahan.
5. Seluruh keluarga besar SD Negeri 62 Palembang, kepala sekolah, wakil kesiswaan, seluruh staf, guru-guru, Ibu Junia, S.Pd. selaku wali kelas IV yang telah banyak membantu saya khususnya dalam proses penelitian serta seluruh peserta didik kelas IV yang sangat membantu sehingga data pada skripsi ini dapat terkumpul.
6. Teman-teman terbaikku yaitu Pilih aja, yang sudah bersedia mendengarkan keluh kesah, membantu saya, selalu memotivasi saya untuk terus mengerjakan

skripsi, saling menghibur satu sama lain.

7. Seluruh teman-teman PGSD 2021 Universitas Sriwijaya, yang selalu kompak pada saat mengerjakan project perkuliahan, saling menghibur dan memotivasi satu sama lain.
8. Almamater Universitas Sriwijaya dan HMPD yang saya banggakan.
9. Kepada Pasanganku, Faza Yoga Pamungkas A.Md. Tra. yang selalu membantuku, menjadi tempat keluh kesahku, yang selalu memotivasi ku untuk terus belajar dan juga yang selalu menghibur.
10. Terakhir kepada diriku sendiri, yang selalu semangat untuk belajar dan bertekad untuk mengangkat derajat kedua orang tua, semua yang ada diperguruan hidupku tidak dapat dideskripsikan selain terima kasih.

MOTTO

**“HIDUP TAK SELALU HARUS BERLARI, BERJALAN
SUDAH CUKUP ASAL BISA SAMPAI TUJUAN”**

PRAKARTA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Materi Wujud Zat Dan Perubahannya di Kelas IV Sekolah Dasar” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada bapak Drs. Laihat, M.Pd. dan ibu Dr. Esti Susiloningsih, M.Si. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A sebagai Dekan FKIP UNSRI, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd sebagai Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd sebagai Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini dan kepada penguji yang telah menjadi penguji.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, Mei 2025

Yang membuat pernyataan



Azzahra Aprilia Putri

NIM. 06131382126079

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
PRAKARTA	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	5
1.4.2 Manfaat Praktis	5
BAB II	7
TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Belajar dan Pembelajaran.....	7
2.1.1 Pengertian Belajar	7
2.1.2 Ciri – ciri Belajar.....	9
2.1.3 Prinsip – prinsip Belajar.....	10
2.1.4 Tujuan Pembelajaran.....	12
2.2 Penelitian Pengembangan	13
2.3 Model Penelitian pengembangan	14
2.3.1 Model 3D + I.....	14
2.3.2 Model 4D	14
2.3.3 Model ADDIE	15
2.4 Media Pembelajaran.....	16

2.4.1	Pengertian.....	16
2.4.2	Manfaat Media Pembelajaran.....	17
2.4.3	Fungsi Media Pembelajaran.....	18
2.5	<i>Powtoon</i>	19
2.5.1	Pengertian <i>Powtoon</i>	19
2.5.2	Kelebihan dan Kekurangan <i>Powtoon</i>	20
2.5.3	Langkah – Langkah Penggunaan Aplikasi <i>Powtoon</i>	22
2.6	Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar (SD)	24
2.6.1.	Wujud Zat Dan Perubahannya	25
2.7	Penelitian Relevan.....	26
2.8	Kerangka Berpikir.....	28
BAB III.....		29
METODOLOGI PENELITIAN.....		29
3.1	Jenis Penelitian.....	29
3.2	Subjek penelitian.....	29
3.3	Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian.....	29
3.4	Prosedur Penelitian.....	29
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	32
3.5.1.	Observasi.....	32
3.5.2.	Wawancara.....	32
3.5.3.	Angket (<i>Kuesioner</i>).....	32
3.5.4.	<i>Walktrought/</i> Lembar Validasi.....	33
3.6	Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV		40
HASIL DAN PEMBAHASAN		40
4.1	Hasil Pembahasan	40
4.1.1	Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	40
4.1.2	Tahapan Perancangan Desain (<i>Design</i>).....	46
4.1.3	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	58
4.1.4	Tahap Penerapan (<i>Implementation</i>)	77
4.1.5	Tahap Evaluasi (<i>evaluastion</i>).....	82
4.2	Pembahasan.....	82
BAB V.....		87

KESIMPULAN DAN SARAN	87
5.1 Kesimpulan	87
5.2 Saran.....	87
1. Bagi Sekolah.....	87
2. Bagi Guru	88
3. Bagi Peneliti Selanjutnya.....	88
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN	95

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Instrumen angket Respons Peserta didik.....	33
Tabel 3. 2 Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi	34
Tabel 3. 3 Instrumen Lembar Validasi Ahli Media	35
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Praktisi	37
Tabel 3. 5 Penilaian Validasi Berdasarkan Skala Likert.....	38
Tabel 3. 6 Penilaian Validasi	38
Tabel 3. 7 Penilaian Angket Berdasarkan Skala Guttman.....	38
Tabel 3. 8 Kriteria Kepraktisan	39
Tabel 4. 1 Instrumen Hasil Wawancara dengan Guru	41
Tabel 4. 2 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	43
Tabel 4. 3 Storyboard Layout.....	48
Tabel 4. 4 Hasil Pengembangan Media Video Animasi	59
Tabel 4. 5 Daftar Nama Validator.....	68
Tabel 4. 6 Hasil Pengisian Instrumen Validasi Ahli Materi	69
Tabel 4. 7 Hasil Penilaian Validator Ahli Materi.....	70
Tabel 4. 8 Sebelum dan Sesudah Revisi Bahan Ajar.....	71
Tabel 4. 9 Hasil Pengisian Instrumen Validasi Ahli Media.....	72
Tabel 4. 10 Hasil Penilaian Validator Ahli Desain.....	72
Tabel 4. 11 Revisi Media Pembelajaran.....	73
Tabel 4. 12 Hasil Pengisian Instrumen Validasi Ahli Praktisi.....	74
Tabel 4. 13 Hasil Penilaian Validator Ahli Praktisi	75
Tabel 4. 14 Hasil Rekapitulasi Validasi Media Pembelajaran.....	76
Tabel 4. 15 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	77
Tabel 4. 16 Pengisian Uji Coba Kelompok Kecil	78
Tabel 4. 17 Hasil Angket Respon Peserta Didik Tahap II.....	80
Tabel 4. 18 Pengisian Angket Respon Peserta Didik Tahap II.....	80
Tabel 4. 19 Hasil Uji Coba Media Video Pembelajaran.....	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Prosedur pengembangan Model 3D + 1	14
Gambar 2. 2 Tahapan Pengembangan 4D	15
Gambar 2. 3 Model ADDIE	16
Gambar 2. 4 Tampilan Powtoon.....	22
Gambar 2. 5 Desain Template.....	23
Gambar 2. 6 Fitur Gambar	23
Gambar 2. 7 Proses Menyimpan	24
Gambar 2. 8 Sudah Mengunduhnya.....	24
Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE.....	30
Gambar 4. 1 Wawancara bersama guru kelas IV	41
Gambar 4. 2 Logo Powtoon	46
Gambar 4. 3 Tahapan Flowchart Media Pembelajaran	47
Gambar 4. 4 Respons Guru Kelas IV	74
Gambar 4. 5 Uji Coba Kelompok Besar	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Usulan Judul skripsi.....	95
Lampiran 1. 2 SK Pembimbing.....	96
Lampiran 1. 3 Surat izin penelitian FKIP UNSRI.....	98
Lampiran 1. 4 Surat izin penelitian dari Kesbangpol.....	99
Lampiran 1. 5 Surat izin penelitian dari Dinas Pendidikan.....	100
Lampiran 1. 6 Surat Pernyataan Penelitian.....	101
Lampiran 1. 7 Surat Permohonan Validator Ahli Materi	102
Lampiran 1. 8 Lembar Angket Validasi Ahli Materi.....	103
Lampiran 1. 9 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi	105
Lampiran 1. 10 Surat Permohonan Validator Ahli Media.....	106
Lampiran 1. 11 Lembar Angket Validasi Ahli Media.....	107
Lampiran 1. 12 Surat Keterangan Validasi Ahli Media	109
Lampiran 1. 13 Lembar Wawancara Guru Kelas	110
Lampiran 1. 14 Lembar Validasi Praktisi Guru Kelas	112
Lampiran 1. 15 Surat Keterangan Validasi Praktisi Guru Kelas.....	114
Lampiran 1. 16 Lembar Angket Peserta Didik tahap 1	115
Lampiran 1. 17 Lembar Angket Peserta Didik tahap 2.....	117
Lampiran 1. 18 Kartu Bimbingan Skripsi.....	119
Lampiran 1. 19 Modul Ajar.....	124
Lampiran 1. 20 Dokumentasi Wawancara Guru Kelas IV	132
Lampiran 1. 21 Dokumentasi Uji Coba Lapangan.....	133
Lampiran 1. 22 Hasil Pengecekan Similarity.....	134
Lampiran 1. 23 Surat Pengecekan Similarity.....	135
Lampiran 1. 24 Tabel Perbaikan Skripsi	136
Lampiran 1. 25 Bukti Perbaikan Skripsi.....	146
Lampiran 1. 26 Izin Penjilidan.....	147

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
POWTOON PADA MATERI WUJUD ZAT DAN
PERUBAHANNYA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

oleh:

Azzahra Aprilia Putri (06131382126079)
06131382126079@student.unsri.ac.id

Dosen Pembimbing 1: Drs. Laihat, M. Pd.
laihat@fkip.unsri.ac.id

Dosen Pembimbing 2 : Dr. Esti Susiloningsih, M.Si.
esti_susiloningsih@fkip.unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Universitas Sriwijaya

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan video animasi pembelajaran berbasis Powtoon untuk siswa sekolah dasar (SD) pada materi wujud zat dan perubahannya, kemudian mendeskripsikan kevalidan dan kepraktisan dari media yang telah dibuat. Penelitian ini menggunakan *metode Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE, yang mencakup tahap *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Dalam penelitian ini, dilakukan validasi terhadap materi dan media, serta uji coba yang melibatkan 20 siswa kelas IV. Hasil validasi dari ahli media menunjukkan persentase nilai 100%, yang dikategorikan sebagai sangat valid. Sementara itu, validasi dari ahli materi memperoleh persentase nilai 94%, juga termasuk dalam kategori sangat valid. Pada uji coba lapangan, penilaian peserta didik terhadap media mencapai persentase 93,3%, yang dikategorikan sebagai sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran telah memenuhi kriteria kelayakan, validitas, dan kepraktisan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Powtoon, IPA*

**DEVELOPMENT OF POWTOON-BASED LEARNING MEDIA
ON THE MATERIAL OF FORMS OF SUBSTANCES AND
THEIR CHANGES FOR GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL**

By:

oleh:

Azzahra Aprilia Putri (06131382126079)
06131382126079@student.unsri.ac.id

Supervisor 1: Drs. Laihat, M. Pd.
laihat@fkip.unsri.ac.id

Supervisor 2 : Dr. Esti Susiloningsih, M.Si.
esti_susiloningsih@fkip.unsri.ac.id

*Elementary School Teacher Education Faculty Of Teacher Training and
Education Sriwijaya University*

ABSTRACT

This study aims to develop an animated learning video using Powtoon for elementary school students on the topic of states of matter and their changes while also describe its validity and practicality. The research follows the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes the stages of Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. The study involved validating the content and media, followed by trials with 20 fourth-grade students. The validation results from media experts scored 100%, categorizing it as highly valid, while subject matter experts gave a score of 94%, also considered highly valid. In field trials, student assessments of the media reached 93,3%, indicating it is highly practical. Based on these findings, the animated learning video is valid, practical, and suitable for use in the learning process.

Keywords: *Learning Media, Powtoon, Science*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media berkontribusi signifikan bagi guru untuk mendukung proses pembelajaran, karena dapat menumbuhkan minat belajar siswa serta memperjelas pemahaman mereka. Penggunaan media pembelajaran membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan meningkatkan keaktifan mereka dalam kelas (Mukarromah & Andriana, 2022). Seorang guru memiliki keterampilan didaktik dan pedagogis untuk menciptakan pembelajaran yang mendidik dalam suasana interaktif dan dialogis. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus bersifat menyenangkan, menarik, inovatif, dan efisien untuk siswa. Pembelajaran yang mengaktifkan seluruh indra memungkinkan anak untuk lebih fokus dan terlibat secara efektif dalam mengikuti proses belajar (Gustiani et al., 2022).

Materi pelajaran lebih efektif jika disampaikan dengan bantuan media. Penggunaan media pembelajaran berhubungan dengan cara mengomunikasikan informasi dari sumber melalui suatu media kepada penerima. Selain itu, media pembelajaran juga berperan dalam mentransformasikan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dimengerti. Siswa di jenjang sekolah dasar masih sedang dalam fase berpikir secara nyata. Oleh karena itu, pemanfaatan media visual untuk kegiatan pembelajaran sangat efektif sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Media seperti video, di mana siswa dapat merasakan suara dan gambar secara bersamaan, dimanfaatkan untuk meningkatkan perhatian siswa selama berlangsungnya pembelajaran. Video adalah salah satu media teknologi informasi dan komunikasi yang paling banyak digunakan dan memiliki daya jangkauan luas di tengah masyarakat. Media ini memadukan elemen suara dan gambar secara bersamaan, sehingga mampu menyuguhkan tayangan yang bersifat dinamis dan memikat (Yuanta, 2020). Dengan kata lain, video adalah gambar yang bergerak. Agar siswa dapat memahami materi yang dipelajari,

harus menarik bagi mereka. Guru dapat membuat video dengan berbagai aplikasi *online*. Salah satu format video yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran adalah animasi.

Animasi menawarkan keunggulan dibandingkan *platform* lain, seperti ilustrasi atau tulisan statis, karena potensinya yang unik. dalam secara berkelanjutan menampilkan perubahan kondisi. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan sifat berbagai wujud zat. Membuat animasi untuk media pembelajaran memiliki perbedaan signifikan dibandingkan dengan animasi untuk hiburan. Animasi pembelajaran dirancang untuk menyampaikan informasi secara jelas dan efektif, sementara animasi hiburan lebih fokus pada menghibur penonton dan menciptakan pengalaman yang menyenangkan. Pemilihan media pembelajaran perlu mempertimbangkan berbagai aspek penting. Media yang ideal hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan profil karakteristik peserta didik (Salimi, 2023). Media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, memperjelas penyampaian konsep, dan memperkuat pemahaman serta daya tangkap siswa dalam menerima informasi (Salimi, 2023). Guru dapat memanfaatkan aplikasi tersebut untuk membuat video animasi sebagai media pembelajaran. Penggunaan animasi membuat penyampaian informasi menjadi lebih menarik dan memikat. dan lebih gampang dipahami, sehingga siswa dapat menerima serta menguasai materi pelajaran dengan lebih efektif.

Penyajian materi melalui media *Powtoon* tidak hanya mampu meningkatkan minat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, tetapi juga memicu rasa ingin tahu mereka sehingga mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan kepada guru terkait bagian materi yang belum dipahami (Purnami et al., 2022). *Powtoon* adalah aplikasi yang mudah diakses yang dapat menjadi alternatif bagi guru untuk menciptakan konten pembelajaran video yang menarik. Aplikasi *Powtoon* menggunakan karakter untuk membantu siswa memahami topik. Aplikasi ini menawarkan informasi visual dan audio yang dapat digabungkan menjadi video. Jenis video animasi yang menarik dapat dirancang menggunakan aplikasi ini, yang menampilkan

animasi, ilustrasi, musik, serta latar belakang yang jelas dan berwarna, sehingga dapat digunakan dalam pembuatan konten pembelajaran yang memikat.

Pemanfaatan aplikasi *powtoon* yang mudah digunakan, pengajar mampu mengembangkan video animasi yang dilengkapi dengan keunggulan yang dapat disesuaikan berdasarkan keperluan siswa. Media berbasis video sangat bermanfaat dalam mendukung proses pembelajaran, baik dalam metode klasikal, pembelajaran individu, maupun kerja kelompok. Menurut (Y. Wulandari et al., 2020) hasil media pembelajaran berbasis *powtoon* menunjukkan perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penerapannya. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran bisa menyajikan dampak yang signifikan, proses pembelajaran yang baru dapat diberikan melalui video animasi *Powtoon*. siswa dalam mengembangkan pengetahuan mereka (Y. Wulandari et al., 2020).

Peneliti merancang video animasi pembelajaran berbasis *Powtoon* untuk siswa sekolah dasar, karena anak-anak di kelas rendah cenderung belajar melalui meniru, mengamati, serta memiliki ketertarikan tinggi terhadap animasi kartun (M. S. Putri et al., 2022). Materi yang disampaikan dalam video animasi pembelajaran melalui narasi yang menghibur dengan penggunaan warna-warna yang digemari oleh peserta didik SD. Peserta didik berada dalam lingkungan yang penuh dengan aktivitas bermain, di mana mereka belajar melalui aktivitas bermain. Selain itu, siswa sekolah dasar memiliki karakteristik khas, yaitu gemar bermain dan aktif bergerak. Tahap usia ini, siswa mulai mampu berpikir secara logis terkait kejadian-kejadian yang bersifat konkret serta mengelompokkan objek ke dalam berbagai kategori berdasarkan karakteristik yang berbeda (Juwantara, 2019). Berdasarkan aspek ini, penulis berupaya mengembangkan video animasi pembelajaran yang juga mengandung unsur edukatif. Pengembangan video animasi ini bertujuan untuk membuat anak-anak lebih menikmati pembelajaran serta lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Sebelumnya sudah dilakukan penelitian serupa dengan topik penggunaan *Powtoon* sebagai media pembelajaran oleh beberapa peneliti. Salah

satu penelitian dilakukan oleh Zulfah Anggita pada tahun 2020 dengan judul “Penggunaan *Powtoon* Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19”. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran *Powtoon* sangat optimal dalam proses belajar-mengajar, hal ini dapat membantu peserta didik tetap termotivasi dan menghindari rasa bosan selama proses belajar. Selain itu, juga sudah dilakukan penelitian oleh Yani Wulandari, Yayat Ruhiat, Lukman Nulhakim pada tahun 2020. Penelitian berjudul “Pengembangan Media Video Berbasis *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V”. Penelitian ini menyimpulkan media konten belajar audiovisual menggunakan *Powtoon* sudah mencukupi standar kelayakan guna dimanfaatkan untuk alat bantu dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam. Dari dua penelitian di atas, diketahui *Powtoon* adalah media belajar yang sangat efektif. Dengan demikian, peneliti memilih aplikasi *powtoon* guna mengajarkan materi wujud zat dan perubahannya di Kelas IV Sekolah Dasar.

Berdasarkan penjelasan dari persoalan yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti melakukan studi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* pada Materi Wujud Zat dan Perubahannya di Kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

- A. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi wujud zat dan perubahannya di kelas IV Sekolah Dasar?
- B. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi wujud zat dan perubahannya di kelas IV Sekolah Dasar yang valid?
- C. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran ini agar praktis yang berbasis *powtoon* pada materi wujud zat dan perubahannya di kelas IV Sekolah Dasar yang praktis?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan, yaitu:

- A. Mendeskripsikan tahapan pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi wujud zat dan perubahannya di kelas IV SD.
- B. Mendeskripsikan kevalidan pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* materi wujud zat dan perubahannya di kelas IV SD.
- C. Mendeskripsikan kepraktisan pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* materi wujud zat dan perubahannya di kelas IV SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Peneliti berharap bahwa penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi wujud zat dan perubahannya di kelas VI sekolah dasar mampu menghasilkan manfaat seperti berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

- A. Menyajikan wawasan baru terkait pembelajaran IPA SD yang berbasis media *Powtoon* pada materi wujud zat dan perubahannya di Kelas IV SD.
- B. Menyajikan pengalaman melakukan sebuah penelitian, terutama dalam mengembangkan ragam media pembelajaran yang berguna untuk mempersiapkan diri sebagai calon pendidik di masa depan yang profesional.

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi Guru
 - A. Mendukung peningkatan keprofesionalan pendidik dalam melaksanakan pengajaran di kelas.
 - B. Memberikan solusi yang tepat melalui pengembangan media berbasis *Powtoon* sebagai solusi dalam guna menumbuhkan ketertarikan belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA SD.

2) Bagi Peserta Didik

- A. Memberikan pemahaman yang menyeluruh bagi peserta didik terhadap materi Wujud zat dan perubahannya di Kelas IV.
- B. Menyediakan pengalaman belajar yang baru bagi siswa dalam belajar menggunakan media *powtoon* pada pembelajaran IPA di SD terkait materi wujud zat dan perubahannya di Kelas IV.
- C. Meningkatkan minat peserta didik terhadap Wujud zat dan perubahannya .

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, Z. (2021). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 44–52.
<https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4538>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Berlianti, D. F., Abid, A. Al, & Ruby, A. C. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif Pendekatan Ilmiah untuk Analisis Data. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3), 1861–1864.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
<https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fauzen, A., Roosyanti, A., & Desiningkrum, N. (2022). Jurnal Pengembangan Media Crossword Puzzle Materi Perubahan Zat Wujud Benda Kelas V Sd Raden Patah Surabaya. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(5), 6349–6360. <https://ejournal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/tunas-siliwangi/article/view/4184>
- Fauziyyah, A., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis HOTS pada Pembelajaran IPA Materi Cuaca Kelas 3 di Sekolah Dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(4), 1607. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i4.945>

- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 06(01), 104–114. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/950>
- Gustiani, N., Asmiati, N., & Pratama, T. Y. (2022). Penggunaan Metode Multisensori Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Berkesulitan Belajar Membaca Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 6(1), 49. <https://doi.org/10.24853/holistika.6.1.49-56>
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Haryati, S. (2012). Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam. *Academia*, 37(1), 13.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>
- Latip, A. (2022). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains. *DIKSAINS : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, 2(2), 102–108. <https://doi.org/10.33369/diksains.2.2.102-108>
- Lumban Gaol, B. K., Silaban, P. J., & Sitepu, A. (2022). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema

- Lingkungan Sahabat Kita Di Kelas V Sd. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(3), 767.
<https://doi.org/10.33578/pjr.v6i3.8538>
- Ma'rifah, S. (2018). 'HELPER" Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31–46.
- Mauliddiyah, N. L. (2021). *METODE PENGUMPULAN DATA DAN INSTRUMEN {PENELITIAN}*. 6.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50. <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>
- Nasa'i, A., & Sari, N. R. (2023). Desain Media Pembelajaran Sebagai Pengembangan Sumber Belajar Pendidikan Agama Islam. *Journal on Education*, 6(1), 1707–1714. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3126>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
<https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19.
[https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Purnami, N. P. M. D., Sulianingsih, N. W. W., & Widyantari, N. P. E. (2022). Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi Using Powtoon as a Technology-Based Creative Learning Media. *Jurnal Prospek*, 1(1), 25–31.
<https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/prospek/article/view/1718/1263>
- 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>

Putri, V. Z., Rahmadea, S. A., Az-zahra, A. S., Kristiani, L., Fahzrial, L. H. I., & Ratnasari, Y. (2024). Analisis Pemahaman Konsep Perubahan Wujud Zat Melalui Pratikum Pembuatan Es Krim Putar. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 6(2), 145–155.

<https://doi.org/10.52005/belaindika.v6i2.225>

Rahmawati, A. (2022). Kelebihan Dan Kekurangan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1), 1–8.

Rosiyanti, H. (2021). *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ Website: <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat> WEBINAR PENGENALAN MEDIA PEMBELAJARAN POWTOON KEPADA SISWA DAN GURU DI MAN 1 TANGERANG SELATAN*. 1–6.

<http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat>

Salimi, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Muatan Pelajaran Ips Materi Perubahan Wujud Zat Di Kelas Iv Sd*. 6, 3568–3576.

Sari, N., Azwar, I., & Riska. (2017). Kontribusi Keterampilan Proses Sains Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Wujud Zat Dan Perubahannya. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 6(2), 257–266.

Sirait, F. A., Usman, A., & Sarudin, S. (2024). Implementasi Media Belajar Berbasis Powtoon Pada Sekolah Smp Negeri 1 Percut Sei Tuan.

Djtechno: Jurnal Teknologi Informasi, 5(1), 41–49.

<https://doi.org/10.46576/djtechno.v5i1.4417>

Sudarta. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA CARD MATCH CICLE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS IV SDN 01 KANDRI*. 16(1), 1–

23.

Sunadi, L. (2010). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Pemanfaatan Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Ips Di Sma Muhammadiyah 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 1–19.

Syahrin, N., & Fitrah Rajagukguk, Z. (2024). *Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Materi Perubahan Wujud Zat Benda Kelas Iv Di Sekolah Dasar*. 3, 7609–7617.

Torang Siregar. (2023). Stages of Research and Development Model Research and Development (R&D). *DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities*, 1(4), 142–158.
<https://doi.org/10.58355/dirosat.v1i4.48>

Wandini, R., & Bariyah, C. (2022). Experimental Method in the Learning Process of Changes in the Form of Objects in Elementary Schools. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 1707–1715.

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>

Wati Sulisty, R., Margaretta, A., & Ayurachmawati, P. (2023). Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sd. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3908–3920. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8557>

Wulandari, T., Cahyani, A., Enivita, Y., & Marini, A. (2023). Studi Literatur: Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(8), 919–930.

<https://www.bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/5722/44>

75

- 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>
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>