



**PENGEMBANGAN MEDIA POPEYE SI PELAUT BERBASIS POWTOON  
PADA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

*Media Development of Popeye the Sailor Based on Powtoon on Natural Resources Material for Grade IV Mursyidah Elementary School Surabaya*

**Aliviyah Ayu Nanda**

**Universitas Muhammadiyah Gresik**

**Email: aliviyahnanda@gmail.com**

**Abstract**

*This study aims to develop Powtoon-Based Popeye the Sailor Media on Natural Resources Materials for Grade IV Elementary School. The problem in this research is that teachers use minimal learning media. Teachers tend to only provide material in the form of sharing other people's YouTube links through the class WhatsApp Group. the lack of use of learning media is one of the factors for the low student understanding of the material discussed. In addition, there are still many students who do not understand the material on Natural Resources. Natural Resources is one of the subject matter that has a high level of understanding, one of which is alternative energy sources. Students tend to memorize the material during the learning process. The method used in this research is research and development with the ADDIE development model consisting of Analysis (analysis) Design (design) Development (development) Implementation (implementation) Evaluation (Evaluation) And this study uses validation sheets and participant response questionnaires. students to collect data for class. There are 25 students and 4 validators in the research subject. The data collection instrument is by providing validation sheets to be assessed by validators and questionnaire responses to students. Based on the results of the analysis that has been done by the researcher, it was found that the development of Popeye the sailor's learning media based on powtoon was declared very valid because it got a percentage result of 88.3%, and the student's response was said to be feasible with a percentage result of 87.7%. Then the media can be used in learning activities.*

**Keywords:** Powtoon-based popeye media, ADDIE Model, Nature

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk Pengembangan Media Popeye si Pelaut Berbasis Powtoon Pada Materi Sumber Daya Alam kelas IV Sekolah Dasar. Permasalahan pada penelitian ini guru minim menggunakan media pembelajaran. Guru cenderung hanya memberikan materi berupa share link youtube orang lain melalui WhatsApp Group kelas. kurangnya pemanfaatan media pembelajaran menjadi salah satu faktor rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang dibahas. Selain itu, masih banyak siswa yang kurang mengerti materi Sumber Daya Alam. Sumber Daya Alam menjadi salah satu materi pelajaran yang memiliki tingkat pemahaman yang tinggi salah satunya yaitu sumber energi alternatif. Siswa cenderung menghafal materi pada saat pembelajaran berlangsung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and development* dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *Analys* (analisis) *Design* (desain) *Development* (pengembangan) *Implementation* (implementasi) *Evaluation* (Evaluasi) Dan penelitian ini menggunakan lembar validasi dan angket

respon peserta didik untuk mengumpulkan data kelas 4. Subjek penelitian terdapat 25 siswa dan 4 validator. Instrumen pengumpulan data dengan memberikan lembar validasi untuk dinilai oleh validator dan lembar angket respon kepada peserta didik. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan oleh peneliti, didapatkan pengembangan media pembelajaran popeye si pelaut berbasis powtoon dinyatakan sangat valid karena mendapat hasil presentase sebesar 88,3 %, dan respon peserta didik dikatakan layak dengan hasil presentase 87,7 %. Maka media tersebut dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

**Kata Kunci:** *Media popeye berbasis powtoon, Model ADDIE, Alam*

## **PENDAHULUAN**

Seiring dengan perkembangan jaman, ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami pesatnya perkembangan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dari hari ke hari menjadi semakin canggih, secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa aspek dalam kehidupan manusia. Salah satu aspek kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek pendidikan. Proses dalam mentransfer pendidikan dinamakan Mengajar. Mengajar mengandung dua unsur yang penting yaitu metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan.

Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respons yang diharapkan dapat dikuasai siswa setelah pengajaran berlangsung. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan yang diciptakan oleh guru (Djamarah & Zain, 2006). Menurut (Indah & Kasman, 2021) Pesatnya kemajuan teknologi saat ini terutama di Indonesia tidak bisa kita pungkiri bahwa penggunaan teknologi sudah merajalela bahkan ke pelosok daerah pun sudah terjamah dengan teknologi.

Menurut (Meidyanti, 2021) Proses pembelajaran pada era global sekarang ini perlu mengedepankan proses interaksi yang melibatkan siswa dan mengintegrasikan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Media pembelajaran berbasis teknologi sangat beragam jenisnya seperti, media pembelajaran berbasis komputer dan media pembelajaran berbasis mobile (m-learning) Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran berbasis komputer kini mulai bisa digunakan melalui smartphone karena sistem operasi smartphone yang mendukung. Media pembelajaran berbasis teknologi menggunakan smartphone dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri karena materi pembelajaran dapat dipelajari melalui smartphone. Belajar mandiri berarti siswa memiliki pilihan waktu untuk menentukan sendiri waktu belajarnya pada materi yang dipelajari dan tujuan belajar yang telah ditentukan.

Menurut (Wirastuti et al., 2018) Dengan menggunakan model pembelajaran multimedia guru-guru akan bisa melakukan pengajaran secara lebih aspiratif, interaktif, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik untuk lebih aktif. Dengan model pembelajaran berbasis teknologi bisa meningkatkan kemampuan dan kompetensi guru-guru di Sekolah Dasar (SD). Namun sekolah juga memberikan penyuluhan dan pelatihan mengenai pengenalan tentang Internet dan

pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan aplikasi, bahan ajar dalam bentuk format PDF, menggunakan aplikasi untuk membuat bahan ajar dengan tampilan gambar (JPEG) dan mengaplikasikan bahan ajar dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Dan disampaikan juga tentang pentingnya penggunaan teknologi dalam mendukung kegiatan belajar dan mengajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Guru-guru juga akan diberi pelatihan bagaimana cara memperkaya materi pembelajaran yang berbasis multimedia dengan menggunakan akses internet.

Dalam mencapai sebuah. Media pembelajaran di sekolah dasar tentu harus bersifat menarik dan lucu karena sifat dari siswa sekolah dasar yang lebih memilih bermain daripada belajar. Oleh sebab itu media yang digunakan harus tepat sasaran dan efektif sehingga materi yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa sekolah dasar.

Menurut (Pradana et al., 2020) Penggunaan media video animasi memberikan pengaruh besar yang berarti media video-animasi ini memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap semangat belajar siswa. Pemilihan media video animasi pembelajaran dapat membantu proses mengajar. Media pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai media yang dapat memberikan stimulus pada siswa untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran di sekolah. Dapat digambarkan bahwa media video animasi pembelajaran ini sangat cocok dikembangkan dalam pembelajaran ini. Media video pembelajaran ini dibuat agar siswa dapat memahami materi dengan memvisualisasikan materi.

Peneliti melakukan penelitian lebih dalam di kelas IV SD Mursyidah Surabaya hal ini dipilih karena siswa yang beragam karakteristiknya serta kelas pertama dalam kategori kelas atas sehingga keingintahuan anak tinggi namun disisi lain mereka cenderung bosan untuk belajar. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV SD Musyidah yaitu guru minim menggunakan media pembelajaran. Guru cenderung hanya memberikan materi berupa share link youtube orang lain melalui WhatsApp Group kelas. Awalia dkk (2019) berpendapat kurangnya pemanfaatan media pembelajaran menjadi salah satu faktor rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang dibahas. Selain itu, masih banyak siswa yang kurang mengerti materi Sumber Daya Alam. Sumber Daya Alam menjadi salah satu materi pelajaran yang memiliki tingkat pemahaman yang tinggi salah satunya yaitu sumber energi alternatif. Siswa cenderung menghafal materi pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut peneliti bermaksud mengembangkan video animasi pembelajaran berbasis powtoon untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar yang ada di Kelas IV SD Mursyidah Surabaya. Video animasi pembelajaran ini bisa digunakan pada pembelajaran di SD Mursyidah Surabaya karena mudah dipahami siswa apalagi saat pandemi covid 19 ini pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan daring sehingga menunjang pembelajaran. Video animasi pembelajaran berbasis powtoon merupakan video animasi kartun yang dapat diisi oleh materi materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu dan cocok untuk anak sekolah dasar. Powtoon merupakan program aplikasi bersifat online yang ada di internet dan berfungsi sebagai aplikasi pembuat video untuk presentasi maupun media pembelajaran. Kelebihan yang dimiliki oleh powtoon yakni mudah digunakan karena hasil akhirnya berupa

video serta kemudahan membuat animasi-animasi yang dapat menarik minat siswa sekolah dasar. Banyak pilihan animasi yang sudah ada di aplikasi powtoon sehingga kita tidak perlu lagi membuat animasi.

Menurut Graham (2018) media video bernama powtoon merupakan suatu inovasi dan media yang sangat mudah dalam membuatnya. Powtoon menjadi menarik karena presentasi berupa animasi bergerak dan dilengkapi background dan transisi yang membuat materi pelajaran menjadi bagus dan menarik bagi siswa sehingga lebih mudah untuk mengerti dan memahami.

Peneliti mengembangkan video animasi pembelajaran berbasis powtoon. Pada video animasi pembelajaran disajikan dengan cerita yang menarik, serta warna-warna yang disukai oleh anak SD, dunia anak-anak merupakan dunia yang penuh dengan permainan, anak-anak belajar sambil bermain. Anak SD sesungguhnya juga memiliki karakteristik tersendiri, pertama anak SD senang bermain, kedua anak SD senang bergerak, dari sisi inilah penulis mencoba mengembangkan suatu video animasi pembelajaran yang didalamnya juga mengandung unsur-unsur edukatif. Harapan dari pengembangan video animasi pembelajaran ini yaitu agar anak-anak bisa lebih senang dan lebih memahami materi yang sedang dipelajarinya. Peneliti melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Media Popeye Si Pelaut Berbasis Powtoon Pada Materi Sumber Daya Alam Kelas IV SD Mursyidah Surabaya”.

## **METODE**

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D), yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk dalam arti yang luas penelitian dan pengembangan juga berfungsi untuk memvalidasi produk. Memvalidasi produk, berarti produk tersebut sudah ada, dan peneliti hanya menguji respon dan validitas produk tersebut

Model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry untuk merancang sistem pembelajaran. Berikut ini diberikan contoh kegiatan pada setiap tahap pengembangan model atau metode pembelajaran, yaitu: (1) *Analysis* atau analisis, (2) *Design* atau desain, (3) *Development* atau pengembangan, (4) *Implementation* atau penerapan, dan (5) *Evaluation* atau evaluasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil uji coba media yang dikembangkan yaitu media popeye si pelaut berbasis powtoon pada materi sumber daya alam kelas IV SD Mursyidah Surabaya adalah Media pembelajaran popeye si pelaut berbasis powtoon dibuat dengan model penelitian addie dengan subjek empat validator dan dua puluh lima siswa kelas empat sekolah dasar mursyidah Surabaya. Media pembelajaran popeye si pelaut berbasis powtoon dikatakan sangat valid dengan mendapatkan hasil presentases dari empat validator sejumlah 88,3%. Media pembelajaran popeye si pelaut berbasis powtoon dikatakan layak dengan mendapatkan hasil presentases dari angket respon peserta didik sejumlah 87,7%.

*Software* yang digunakan adalah aplikasi *powtoon* dikembangkan dengan konsep disajikan oleh peneliti/ guru. *Software* aplikasi *powtoon* ini menghasilkan media pembelajaran yang menarik kegiatan belajar mengajar peserta didik. Di

masa modern ini dikembangkan berbagai aplikasi yang dapat mendukung proses belajar mengajar dengan menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi, salah satu diantaranya adalah *Powtoon*. *Powtoon* adalah layanan pembuatan presentasi online dengan beberapa fitur animasi yang sangat menarik seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup, dari fitur tersebut membuat pengaturan timeline menjadi sangat mudah untuk dipahami. *Powtoon* mudah digunakan saat membuat tampilan materi pembelajaran, karena pendidik dapat mengakses hampir semua fitur dalam satu layar. Layanan yang menampilkan karakter kartun, model animasi, dan objek kartun lainnya ini sangat cocok untuk membuat media pembelajaran. Oleh karena itu, untuk merangsang minat siswa dalam mempelajari materi yang diajarkan, pendidik harus menyampaikan materi secara jelas agar peserta didik mampu memahami dan menyerap materi yang disampaikan di kelas.

Menurut (Maulidah et al., 2021) Keberhasilan pendidikan erat hubungannya dengan peningkatan kualitas pendidikan yang ditawarkan. Peningkatan kualitas pendidikan dapat dicapai dengan pembaruan dalam bidang pendidikan seperti diterapkannya sistem pembelajaran berdasarkan kurikulum 2013, di mana pembelajaran berpusat pada siswa sehingga siswa dituntut berperan aktif dalam berlangsungnya pembelajaran. Peran guru menjadi penting karena guru merupakan elemen yang berinteraksi langsung dengan siswa. Guru berfungsi untuk memberikan pengalaman baru pada siswa yang dapat dicapai melalui inovasi pembelajaran, hal ini selaras dengan UU nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen yang intinya bahwa guru yang profesional adalah mereka yang senantiasa mencari dan menambah ilmu pengetahuan dan keterampilan melalui inovasi belajar mandiri.

## **KESIMPULAN**

Pengembangan media pembelajaran popeye si pelaut berbasis powtoon dinyatakan sangat valid karena mendapat hasil presentase sebesar 88,3 %, dan respon peserta didik dikatakan layak dengan hasil presentase 87,7 %. Maka medi tersebut dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

## **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>
- Aristamy, I. G. A. A. M. (2020). Jurnal Baru. In *Abc* (Vol. 2, Issue 2, pp. 10–13). [sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0959652620315055](https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0959652620315055)
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media pembelajaran*. Gaung Persada.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Graham, B. (2015). *Power Up Your Powtoon Studio project*. PACKT.
- Indah, N., & Kasman, K. (2021). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Akademika*, 10(01), 1–12. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1311>
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding*



- Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 17–26.
- Mafazah, H. (2017). Pengembangan media pembelajaran menggunakan Video Explainer pada mata pelajaran ekonomi. *Pendidikan Dan Ekonomi*.
- Maulidah, S., Nulhakim, L., & Hendrapipta, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Menggunakan Powtoon. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(7), 3564. <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v6i7.3509>
- Meidyanti, W. E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Materi Pokok Jurnal Khusus Untuk Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Jember. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 15(1), 123–129. <https://doi.org/10.19184/jpe.v15i1.20273>
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi pendidikan*. Pustekkom.
- Midun, H. (2009). *Sumber dan Media Pembelajaran, Bahan Ajar*. Musfiqon, H. (2012). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Prestasi Mustaka.
- Nyoman Sugihartini, Kadek Yudiana. 2018. “Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional.” *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 15(2): 277–86.
- Pradana, D., Abidin, Z., & Adi, E. (2020). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Subtema Pembentukan Karakter untuk Siswa SDLB Tunarungu. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(2), 96–106. <https://doi.org/10.17977/um031v7i22020p096>
- Purwono, U. (2020). *Deskripsi Butir Penilaian Ahli Materi. Pembelajaran Matematika*, 106–145. [https://eprints.uny.ac.id/9509/24/LAMPIRAN\\_1.1-1.10.pdf](https://eprints.uny.ac.id/9509/24/LAMPIRAN_1.1-1.10.pdf)
- Puspitarini, Y. D., Akhyar, M., & . D. (2019). Development of Video Media Based on Powtoon in Social Sciences. *International Journal of Educational Research Review*, 198–205. <https://doi.org/10.24331/ijere.518054>
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., & Sundi, V. H. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ, E-ISSN: 27*, <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/7869/4682>
- Robert Maribe Branch. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach* (berilustra). Springer Science & Business Media, 2009.
- Sari, Bintari Kartika. 2017. “Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan: 87–102*.
- Setiyani, Dina Pratiwi Dwi Santi, Ferry Ferdianto. 2020. “Pemanfaatan Powtoon Sebagai Salah Satu Alternatif Media.” *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 4(November): 468–73.
- Septianto, W., & M.K., U. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Elektronik. *Jurnal Pendidikan Vokasional Teknik Mesin*, 5(02), 175–182.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Anggota Ikatan Penerbit Indonesia.
- Sundayana, R. (2014). *Media dan alat peraga dalam pembelajaran matematika*. Alfabeta.
- Suparman, M. (2012). *Desain Intruksional Modern*. Erlangga. Unesco. (2006).



*Media Education*. CLEMI.

Wirastuti, N. M. A. E. D., Hartawan, I. G. A. K. D. D., Suyadnya, I. M. A., & Khrisne, D. C. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Berbasis Multimedia Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar Di Desa Kintamani Bangli. *Buletin Udayana Mengabdi*, 17(1), 134. <https://doi.org/10.24843/bum.2018.v17.i01.p23>

