



PENGEMBANGAN BAHAN AJAR VIDEO BERBASIS POWTOON PADA MATA PELAJARAN PKN KELAS 2 MI/SD

Asep Ediana Latip^{1*}, Zahra Aulia Rahma², Nikki Meiliana³

Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah^{1,2,3}

asep.ediana@uinjkt.ac.id^{1*}, zahraaulia.rahma21@mhs.uinjkt.ac.id²,

nikki.meiliana21@mhs.uinjkt.ac.id

Abstract: *This study aims to develop powtoon-based video teaching materials for PKN lessons for low grade students that are appropriate for use and according to student needs. The type of research conducted is research and development (Research and Development). The project being developed is PPKN Class 2 MI/SD Video Teaching Materials. This development research was modified from the 4-D learning device development model which consisted of 4 stages, namely define, design, develop, and disseminate. Instruments in research include project assessment. The validity test data was obtained from the validation sheet based on the assessment of expert validators. The subjects in this study were 3 validators, namely 3 expert lecturers. The results of the validation of media experts and material experts from this study are as follows, based on the results of expert validation of powtoon-based video teaching materials from the media expert validator getting an average of 94.2% and the results of the linguist validator showing a total average of 80% and the results of the expert validator material shows a total average of 88.5%. Based on some of the validation results from the experts that have been put forward, the Class 2 MI/SD PPKN Video Teaching Materials are declared valid and feasible to use.*

Key Word: Video teaching materials, Powtoon, Civic education

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar video berbasis powtoon pada pelajaran PKn pada siswa kelas 2 MI/SD yang layak di gunakan dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan (Research and Development). Proyek yang dikembangkan adalah Bahan Ajar Video PPKN Kelas 2 MI/SD. Penelitian pengembangan ini dimodifikasi dari model pengembangan perangkat pembelajaran 4-D yang terdiri dari 4 tahap yaitu define, design, develop, dan disseminate. Instrumen dalam penelitian meliputi penilaian proyek. Data uji kevalidan diperoleh dari lembar validasi berdasarkan penilaian para validator ahli. Subjek dalam penelitian ini adalah 3 validator yaitu 3 dosen ahli. Hasil validasi ahli media dan ahli materi dari penelitian ini sebagai berikut, berdasarkan hasil validasi ahli bahan ajar video berbasis powtoon dari validator ahli media mendapatkan rata-rata 94,2% dan hasil validator ahli bahasa menunjukkan rata-rata total 80% dan hasil validator ahli materi menunjukkan rata-rata total 88,5%. Berdasarkan beberapa hasil validasi dari para ahli yang telah dikemukakan, maka Bahan Ajar Video PKn Kelas 2 MI/SD dinyatakan valid dan layak digunakan.

Kata Kunci: Bahan ajar video, Powtoon, PKn.



PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini adalah salah satu tantangan paling kritis bagi guru karena memang begitu terlibat langsung dalam kegiatan pendidikan untuk menghadapi tantangan teknologi pengembangan dan siswa sebagai subjek perubahan yang penting. Dunia pendidikan selalu berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Oleh karena itu, guru harus memiliki kesiapan dan kesiapsiagaan menghadapi tantangan tersebut, maka guru dituntut untuk mampu berpikir kritis dan kreatif untuk menerapkan pembelajaran berbasis teknologi digital (Paud, 2020). Perkembangan teknologi saat ini telah diterapkan di berbagai disiplin ilmu, khususnya pendidikan. Penggunaan teknologi, selain sebagai alat manajemen (administrasi), juga diterapkan sebagai alternatif untuk memilih pembelajaran lingkungan atau sistem pembelajaran (Satriawan,2020). Teknologi terbaru memungkinkan untuk membuat terjangkau animasi jika dilihat dari segi biaya dibandingkan dengan teknologi era sebelumnya. Selain itu, membuat animasi tidak memerlukan keahlian khusus untuk menghasilkan animasi yang terjangkau, menyenangkan, dan menarik. Dan media pembelajaran yang menarik (Nasution,2021)

Video merupakan salah satu media yang mencakup audio visual di dalamnya. Jadi tak heran jika dunia pendidikan sudah banyak yang menggunakan video sebagai bahan pembelajaran. Azhar (2013: 32) mengemukakan bahwa pengajaran melalui audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol- simbol yang serupa.

Media audio visual yang sering digunakan dalam dunia pendidikan terutama sekolah adalah video dan film. Azhar (2013:50) mengatakan bahwa film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Video memiliki fitur yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak sesuai dengan suara yang diinginkan. Menurut KBB (2006), video diartikan sebagai rekaman gambar hidup atau program televisi lewat tayangan pesawat televisi. Atau bisa disebut dengan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Andi (2013: 301) juga mengatakan bahwa bahan ajar audio visual merupakan bahan ajar yang



mengkombinasikan dua materi yaitu materi visual dan materi auditif. Dengan 2 kombinasi yang dimiliki, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, berkualitas dan berjalan secara efektif.

Dari beberapa pendapat para ahli yang disampaikan, maka dapat disimpulkan bahwa media video merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak sesuai dengan suara yang diinginkan.

Istilah Pendidikan Kewarganegaraan atau biasa dikenal dengan PKn merupakan mata pelajaran wajib bagi siswa sekolah dasar maupun menengah ke atas. Beberapa ahli mengemukakan pendapatnya tentang istilah PKn, diantaranya Henry Randall Waite pada tahun 1790 mendefinisikan pengertian pkn secara teoritis adalah sebagai ilmu tentang kewarganegaraan, hubungan antar manusia baik secara individual maupun kelompok, ataupun hubungan manusia dengan negaranya. J. J. Cogan dalam buku Citizen Education (1998), pendidikan kewarganegaraan adalah pembelajaran secara formal maupun informal yang berlangsung di keluarga, organisasi keagamaan, organisasi kemasyarakatan, media, dan lain sebagainya yang membantu membentuk totalitas warga negara.

Menurut Numan Sumantri dalam buku Pembaharuan Pendidikan IPS (2001), pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang berintikan demokrasi politik yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya guna melatih siswa untuk berpikir kritis, analitis, dan bertindak demokratis dalam mempersiapkan kehidupan berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

Pengertian PKn juga tercantum dalam Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang pendidikan Tinggi pasal 35 ayat 3 yang berbunyi: "Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan mencakup Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Negara Kesatuan Republik Indonesia dan Bhineka Tunggal Ika untuk membentuk mahasiswa menjadi warga negara yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air".

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa PKN adalah pendidikan yang mencakup kewarganegaraan, undang undang, NKRI dan Bhineka Tunggal Ika untuk membentuk jiwa yang bangga dan cinta tanah air.

Aplikasi PowToon merupakan media berbasis AudioVisual yang berupa layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik



diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah (Rosiyanti et al., 2020).

Peneliti mengembangkan bahan ajar video berbasis powtoon ini sesuai untuk sekolah dasar karena karakteristik belajar siswa sekolah dasar adalah meniru, mengamati, dan sangat tertarik pada animasi kartun. Pada bahan ajar video ini disajikan dengan cerita yang menarik serta warna-warna yang disukai oleh siswa sekolah dasar. Dunia anak-anak adalah dunia yang penuh dengan permainan, dan belajar sambil bermain. Tujuan dari pengembangan bahan ajar video ini yaitu agar siswa-siswa sekolah dasar bisa lebih senang dan lebih memahami materi yang sedang dipelajarinya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Video Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran PKn Kelas 2 MI/SD”.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dengan model pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan produk penelitian yaitu bahan ajar video berbasis powtoon.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan (Research and Development). Proyek yang dikembangkan adalah Bahan Ajar Video PPKN Kelas 2 MI/SD. Penelitian pengembangan ini dimodifikasi dari model pengembangan perangkat pembelajaran 4-D yang dikembangkan oleh S.Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I yang terdiri dari 4 tahap yaitu define, design, develop, dan disseminate. Instrumen dalam penelitian meliputi penilaian proyek yang bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat yang digunakan teknik pengumpulan data. Data uji kevalidan diperoleh dari lembar validasi berdasarkan penilaian para validator ahli. Ada tiga macam lembar validasi yang digunakan yaitu lembar validasi desain, lembar validasi bahasa dan lembar validasi materi. Lalu hasil dihitung dengan rumus $(100 : \text{skala penilaian maks.} \times \text{hasil penilaian} = \text{presentase data kelayakan})$. Hasil persentase data kelayakan kemudian dikategorikan dengan kriteria = 80%-100% (sangat layak), 60%-80% (layak), 40%-60% (cukup layak), 20%-40% (kurang layak).

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bahan ajar video PKn kelas 2 MI/SD secara keseluruhan dinyatakan sangat layak, artinya media video pembelajaran yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi oleh ahli desain, ahli bahasa, dan ahli materi.

Hasil instrumen penilaian validasi dari ahli media mendapatkan angka 4 (Baik) dalam aspek penilaian desain rangkuman materi dan desain soal dan mendapatkan angka 5 (Sangat Baik) dalam aspek penilaian desain sampul/cover video, desain bentuk huruf, desain ukuran huruf, desain materi pembelajaran, dan desain gambar pada isi video. Sehingga mendapatkan rata-rata 94,2% dalam aspek penilaian desain. Maka hasil bahan ajar video PPKN kelas 2 MI/SD dari ahli video dinyatakan valid. Berikut hasil penilaian ahli desain.

Tabel 1. Penilaian Desain

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Sampul/cover buku menarik					✓
2.	Bentuk huruf menarik					✓
3.	Ukuran huruf mudah dibaca					✓
4.	Terdapat materi pembelajaran					✓
5.	Terdapat rangkuman materi				✓	
6.	Terdapat butir-butir soal				✓	
7.	Terdapat gambar pada isi					✓
Jumlah skor		33				
Rata-rata skor		94,2%				

Hasil instrumen penilaian validasi dari ahli bahasa mendapatkan angka 4 (Baik) dalam 7 Aspek penilaian. Berikut hasil penilaian ahli bahasa. Sehingga mendapatkan rata-rata 80% dalam aspek penilaian bahasa. Maka hasil bahan ajar video PPKN kelas 2 MI/SD dari ahli video dinyatakan valid.

Tabel 2. Penilaian Bahasa

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan intelektual siswa				✓	
2.	Konsistensi dalam penggunaan istilah/symbol/lambang yang menggambarkan suatu konsep atau sejenisnya				✓	
3.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami (tidak menimbulkan kebingungan/ambigu)				✓	
4.	Bahasa yang digunakan sesuai EYD				✓	
5.	Penyusunan kalimat sesuai dengan tata bahasa yang baik dan benar				✓	
6.	Bahasa yang digunakan bersifat interaktif				✓	
7.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif				✓	



Jumlah skor	28
Rata-rata skor	80%

Hasil instrumen penilaian validasi dari ahli materi mendapatkan angka 4 dalam aspek penilaian tujuan pembelajaran, rangkuman materi, butir soal, kesesuaian tes dengan KD, dan mendapatkan angka 5 dalam aspek penilaian materi pembelajaran, KI dan KD, dan rangkuman materi pembelajaran. Berikut hasil penilaian ahli materi. Sehingga mendapatkan rata-rata 88.5% dalam aspek penilaian materi. Maka hasil bahan ajar video PPKN kelas 2 MI/SD dari ahli video dinyatakan valid.

Tabel 3. Penilaian Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Terdapat materi pelajaran					✓
2.	Terdapat KI dan KD					✓
3.	Terdapat tujuan pembelajaran				✓	
4.	Terdapat rangkuman materi pelajaran					✓
5.	Rangkuman materi mudah dipahami				✓	
6.	Kesesuaian rangkuman butir-butir soal				✓	
7.	Kesesuaian tes dengan KD				✓	
Jumlah skor		31				
Rata-rata skor		88,2%				

Berdasarkan beberapa hasil validasi dari para ahli yang telah dikemukakan, maka Bahan Ajar Video PPKN Kelas 2 MI/SD dinyatakan valid dan layak digunakan.

Hal ini sejalan dengan Penelitian yang dilakukan Rio Dwi Andana Adi Massana dengan judul "Pengembangan Produk Bermedia Powtoon untuk Materi Teks Eksposisi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kalasan". Dan hasil penelitiannya adalah penilaian ahli media memperoleh skor penilaian rata-rata sebesar 4,8 dan presentasi 97,5% dengan kategori "Sangat layak". Validasi materi dilakukan dosen ahli dalam bidang pragmatik. Penilaian ahli materi memperoleh skor penilaian rata-rata sebesar 4,3 dan presentasi 86% dengan kategori "Sangat Layak". Penelitian tentang Pengembangan Video Animasi Berbasis Powtoon Untuk Model Pembelajaran Flipped Classroom Pada Materi Termodinamika menunjukkan bahwa penggunaan video animasi berbasis powtoon ini dikategorikan layak sebagai pembelajaran sedang. Hal tersebut berdasarkan hasil dari penilaian dari ahli materi dengan tingkat kelayakan 85,93, dari ahli media 81,33%, sedangkan dari guru fisika IPA 81,6%. Hasil penilaian 30 siswa sebagai uji coba kelayakan video powtoon diperoleh hasil dari konsep video 81,62%, video sebagai bahan referensi 86,27%, memotivasi siswa untuk belajar lebih giat 82,35%, dan desain video 91,18%.



Penelitian serupa telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, seperti Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Fisika Berbasis Powtoon Pada Materi Pemanasan Global yang dilakukan oleh Ricky Yoshua dkk (2022). Hasil skor yang diperoleh pada uji kelayakan video animasi pembelajaran fisika berbasis Powtoon pada materi pemanasan global dari ahli media diperoleh skor rata-rata sebesar 78,66%. kemudian ahli materi memperoleh skor rata-rata 85,00% kemudian penilaian diperoleh dari ahli bahasa dengan skor rata-rata 81,00%, sehingga jika dirata-ratakan semua validator diperoleh skor 81,55%. Hal ini dapat disimpulkan dari persentase hasil skor rata-rata oleh ahli materi dan media tergolong kriteria “sangat layak” dengan kata lain media powtoon ini menurut ahli layak untuk digunakan atau diujicobakan pada siswa. Penelitian tentang “Studi Literatur: Pengembangan media pembelajaran dengan video animasi powtoon” yang dilakukan oleh Ega Safitri (2021) menunjukkan Hasil penelitian (1) media pembelajaran dengan video animasi powtoon dikatakan layak karena memenuhi aspek-aspek kevalidan media terhadap video animasi powtoon dengan persentase rata-rata penialain validasi $\geq 61\%$ -100% dengan kualitatif baik hingga sangat baik, (2) respons terhadap media pembelajaran dengan video animasi powtoon dikatakan baik karena responden menunjukkan ketertarikan terhadap media dengan persentase rata-rata peniaian hasil respons $\geq 61\%$ -100% dengan baik hingga sangat baik, (3) media pembelajaran dengan video animasi powtoon yang dapat meningkatkan hasil belajar adalah media pembelajaran dengan video animasi powtoon yang telah memenuhi aspek kelayakan media serta hasil uji penerapan media menunjukkan peningkatan hasil belajar setelah menerapkan video animasi powtoon.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti diatas terbukti bahwa aplikasi Powtoon yang efektif dan efisien menunjang respon yang baik dari peserta didik.

SIMPULAN

1. Peneliti mengembangkan bahan ajar video berbasis powtoon pada pembelajaran PKn kelas 2 MI/SD
2. Berdasarkan hasil validasi ahli bahan ajar video berbasis powtoon dari validator ahli media mendapatkan rata-rata 94,2% dan hasil validator ahli bahasa menunjukan rata-rata total 80% dan hasil validator ahli materi menunjukan rata-



rata total 88,5%. Berdasarkan beberapa hasil validasi dari para ahli yang telah dikemukakan, maka Bahan Ajar Video PKn Kelas 2 MI/SD dinyatakan valid dan layak digunakan.

3. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti diatas terbukti bahwa aplikasi Powtoon yang efektif dan efisien menunjang respon yang baik dari peserta didik.

REKOMENDASI

Diharapkan guru mampu meningkatkan dan mengembangkan kemampuan siswa dalam prestasi belajarnya dengan berbagai inovasi pendekatan model pembelajaran maupun media pembelajaran dengan berbagai model dan media pembelajaran agar proses belajar mengajar lebih bervariasi dan tersampaikan dengan baik. Sehingga siswa lebih termotivasi dan mudah memahami materi yang disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Angganingrum Shinta Hapsari, Muhammad Hanif, Gunarhadi, Roemintoyo, (2019), Motion Graphic Animation Videos to Improve the Learning Outcomes of Elementary School Students, *European Journal of Educational Research*, Volume 8, Issue 4.
- Chairiyah, 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Benime Tema Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas III SDN 101893 Bangun Rejo, *Jurnal Handayani*, Vol. 12 No. 2
- Eci Widyawati, 2021. Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV SD/MI. *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*
- Ega Safitri, 2021. Studi Literatur: Pengembangan media pembelajaran dengan video animasi powtoon. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat* 1 (2), 74-80
- Hanif Muhammad, (2020), The Development and Effectiveness of Motion Graphic Animation Videos to Improve Primary School Students' Sciences Learning Outcomes, *Jurnal Internasional Instruksi*, Vol.13(3)
- Indah Mafazatin Nailiah, Erwin Rahayu Saputra, . Pengembangan Media Ict Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD.
- Lumturie Bajramia, Merita Ismailia, 2016. The Role of Video Materials in EFL Classrooms.
- Ni Komang Rina Ariani, Made Sumantri , Desak Putu Parmiti, (2020), Pengembangan Video Pembelajaran IPS Bermuatan Tes untuk Siswa, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, Vol. 3 No. 2
- Ricky Yoshua, Dkk, 2022. Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Fisika Berbasis



Powtoon Pada Materi Pemanasan Global. *Schrodinger Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Fisika* 3 (1), 72-79

Vannisa Aviana Melinda, Nyoman Sudana Degeng, Dedi Kuswandi, Pengembangan Media Video Pembelajaran Ips Berbasis Virtual Field Trip (VFT) Pada Kelas V SDNU Kraton Kencong, Jinotep (*Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*)

Yuan Anisa, Meilisa Malik, Tantri Octora Dwi Syah Putri, Muhammad Hafiz, Nanda Novita, 2023. Animaker Animation Video Design as a Digital-Based Learning Media With the Theme of Comparison and Scale in Elementary School. Vol 4 No 1

Widyawati Eci, 2021. Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV SD/MI. *UIN Raden Intan Lampung*.