



JOURNAL OF CONTEMPORARY
GENDER AND CHILD STUDIES

Vol 5 No 2 Year 2026 Page 753-760

<https://zia-research.com/index.php/jcgscs>

**Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* Menggunakan Model
Pengembangan ADDIE pada Pembelajaran Bahasa Indonesia
Kelas III SDN 064007 Medan**

Tifany Muliani Putri¹, Ahmad Calam², Ainul Marhamah Hasibuan³

^{1,2,3} Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Amal Bakti, Indonesia

Email: tifanymulianiputri@gmail.com¹, calamahmad223@gmail.com², ainulmarhamahhsb@gmail.com³

ARTICLE INFO

Kata Kunci

ADDIE

Bahasa Indonesia

Media Pembelajaran

Powtoon

Tanda Baca

ABSTRACT

This research is motivated by the low level of students' understanding of punctuation material and the use of learning media that is still limited to PowerPoint, making it less interesting and less able to increase student involvement in learning Indonesian. This study aims to develop Powtoon-based video learning media on punctuation material for third-grade students of SD Negeri 064007 Medan and to determine the feasibility level of the developed media. The study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects consisted of 21 third-grade students of SD Negeri 064007 Medan. Data collection was carried out through interviews, questionnaires, and documentation. The research instruments included validation sheets from material experts, media experts, linguists, and teacher and student response questionnaires. Data were analyzed qualitatively and quantitatively using percentage techniques. The results showed that the developed Powtoon-based learning media obtained a validation percentage of 89% from media experts, 95% from linguists, and 88.3% from material experts with a very feasible category. The implementation results showed a 95% student response and a 95% teacher response, categorized as very appropriate. The research findings indicate that Powtoon-based video learning media is suitable for use as a medium for Indonesian language learning on punctuation and can increase student interest and engagement in the learning process. Powtoon media can be an innovative and effective alternative learning media to support Indonesian language learning in elementary schools.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi tanda baca serta penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas pada *PowerPoint* sehingga kurang menarik dan kurang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video berbasis *Powtoon* pada materi tanda baca untuk peserta didik kelas III SD Negeri 064007 Medan serta mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas 21 peserta didik kelas III SD Negeri 064007 Medan. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta angket respons guru dan peserta didik. Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif menggunakan teknik persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Powtoon* yang dikembangkan memperoleh persentase validasi ahli media sebesar 89%, ahli bahasa sebesar 95%, dan ahli materi sebesar 88,3% dengan kategori sangat layak. Hasil implementasi menunjukkan respons peserta didik sebesar 95% dan respons guru sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video berbasis *Powtoon* layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi tanda baca serta mampu meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media *Powtoon* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan saja dan di mana saja, terlepas dari ada atau tidaknya kegiatan mengajar secara formal. Proses pembelajaran terjadi karena adanya interaksi antara individu dengan lingkungan sekitarnya. Belajar merupakan suatu proses yang kompleks dan berlangsung sepanjang hayat, mulai dari masa kanak-kanak hingga akhir kehidupan. Salah satu indikator terjadinya proses belajar adalah adanya perubahan perilaku yang meliputi aspek pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), dan sikap (afektif) (Pane & Dasopang, 2017:334).

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang memiliki peranan penting di sekolah dasar sebagai sarana pengembangan persatuan dan kesatuan bangsa serta sebagai alat pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Melalui bahasa, seseorang dapat menyampaikan pesan, perasaan, pikiran, gagasan, dan pengalaman kepada orang lain. Pembelajaran bahasa yang dilaksanakan secara tepat dapat meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik baik secara lisan maupun tulisan. Menurut Susanto (2016:245), tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah agar peserta didik mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku serta memiliki apresiasi terhadap karya sastra Indonesia.

Belajar Bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan harus dikembangkan secara terpadu dalam proses pembelajaran (Tarigan, 2015:1). Salah satu keterampilan dasar yang harus dikuasai peserta didik sekolah dasar adalah keterampilan membaca dan menulis. Keterampilan membaca dan menulis merupakan komponen penting dalam literasi serta menjadi dasar komunikasi yang efektif dalam kehidupan sehari-hari. Membaca merupakan proses memahami dan menafsirkan pesan yang disampaikan melalui bahasa tulis, sedangkan menulis merupakan kemampuan mengungkapkan gagasan, pikiran, dan informasi dalam bentuk tulisan (Dalman, 2017:5).

Keterampilan membaca dan menulis memiliki hubungan yang erat dan saling mendukung satu sama lain. Kemampuan membaca yang baik akan memperkaya kosakata, meningkatkan pemahaman terhadap struktur kalimat, serta memperluas wawasan kebahasaan peserta didik. Sebaliknya, kemampuan menulis yang baik juga dipengaruhi oleh kebiasaan membaca yang tinggi karena peserta didik memperoleh berbagai contoh penggunaan bahasa yang benar melalui aktivitas membaca (Abidin, 2015:181). Oleh karena itu, pengembangan keterampilan membaca dan menulis perlu dilakukan secara berkesinambungan agar peserta didik mampu berkomunikasi secara efektif baik dalam bentuk lisan maupun tulisan (Dalman, 2017:6).

Pembelajaran keterampilan membaca dan menulis melibatkan pengenalan huruf, kata, dan kalimat serta pemahaman makna yang terkandung dalam suatu teks. Dalam kegiatan menulis, penggunaan tanda baca menjadi salah satu aspek penting yang harus dikuasai peserta didik agar tulisan yang dihasilkan menjadi jelas, mudah dipahami, dan tidak menimbulkan kesalahpahaman makna. Penggunaan tanda baca yang tepat juga berperan dalam membantu pembaca memahami isi teks secara akurat (Dalman, 2016:193).

Keterampilan membaca yang baik dapat mendukung peningkatan kemampuan menulis karena melalui kegiatan membaca peserta didik memperoleh kosakata baru, memahami struktur bahasa, serta mengenal berbagai bentuk penulisan yang baik dan benar. Hubungan antara membaca dan menulis bersifat saling mendukung, sehingga peningkatan pada salah satu keterampilan akan memberikan dampak positif terhadap keterampilan lainnya (Tarigan, 2015:7). Oleh karena itu, pembelajaran membaca dan menulis perlu dilakukan secara terpadu melalui berbagai strategi yang efektif, seperti membiasakan membaca secara rutin, memberikan latihan menulis secara berkelanjutan, memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, menggunakan teknologi atau sumber belajar daring, serta mempelajari kaidah tata bahasa dan penggunaan tanda baca secara benar (Abidin, 2015:203).

Berdasarkan pengamatan dan hasil observasi pembelajaran di SD N 064007 Medan, banyak siswa kelas III yang masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan penggunaan tanda baca dengan baik. Kurangnya minat belajar dan media pembelajaran yang kurang menarik menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya pemahaman siswa terhadap materi tanda baca. Pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan metode ceramah dan buku teks cenderung membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi untuk aktif belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Arsyad, 2019:10). Pengertian media pembelajaran tidak hanya terbatas pada alat peraga atau alat bantu mengajar, tetapi mencakup berbagai sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran, baik berupa perangkat keras (hardware) maupun perangkat lunak (software) (Sadiman et al., 2018:7). Dengan adanya media pembelajaran, materi yang disampaikan guru dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran memiliki berbagai tujuan dan manfaat, antara lain menyeragamkan penyampaian materi, membuat pembelajaran lebih jelas dan menarik, meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik, menghemat waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar, memungkinkan kegiatan belajar dilakukan kapan saja dan di mana saja, menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap proses pembelajaran, serta meningkatkan peran guru menjadi lebih produktif dan inovatif (Aqib, 2013:51). Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menawarkan berbagai solusi media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses belajar mengajar. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memungkinkan penyajian materi menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era digital (Rusman, 2018:87). Salah satu media pembelajaran yang saat ini banyak digunakan adalah Powtoon, yaitu aplikasi berbasis animasi yang memungkinkan guru mengembangkan materi pembelajaran secara kreatif dan menarik. Powtoon mampu mengintegrasikan unsur teks, gambar, animasi, audio, dan video dalam satu media sehingga membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah (Wulandari et al., 2020:57).

Penggunaan Powtoon dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik peserta didik karena materi disajikan secara visual dan auditori yang lebih variatif dibandingkan media konvensional. Selain itu, media ini dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik (Mersand, 2014:3). Dengan demikian, Powtoon dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung terciptanya pembelajaran yang inovatif dan efektif.

Menurut Wulandari, dkk (2020) *powtoon* adalah *software* animasi untuk membuat presentasi yang memiliki fitur animasi menarik yang bisa digunakan sebagai media untuk menunjang dalam menyampaikan sebuah materi sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Kelebihan dari *powtoon* yaitu memiliki tampilan yang menarik dan sederhana, tersedianya berbagai jenis template yang dapat digunakan, tersedianya karakter animasi yang menarik, tersedianya tutorial singkat bagi pemula yang dapat memudahkan siswa untuk melakukan aktivitas bercerita sesuai media yang ada.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan media pembelajaran Powtoon menggunakan model pengembangan ADDIE pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas III SD N 064007 Medan”. Diharapkan dengan pengembangan media pembelajaran ini, siswa dapat lebih mudah memahami dan menguasai penggunaan tanda baca secara efektif dan menyenangkan, serta dapat meningkatkan hasil belajar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Metode ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran video berbasis Powtoon pada materi tanda baca serta menguji tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan memungkinkan dilakukannya evaluasi serta revisi pada setiap tahap pengembangan sehingga menghasilkan produk yang valid dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan di kelas III SD Negeri 064007 Medan pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas 21 peserta didik kelas III sebagai pengguna produk, sedangkan objek penelitian adalah media pembelajaran video berbasis Powtoon pada materi tanda baca. Selain peserta didik, penelitian ini juga melibatkan seorang guru kelas sebagai responden serta tiga validator yang terdiri atas ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan.

Tahap pertama dalam model ADDIE adalah analisis (*analysis*). Pada tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi, wawancara dengan guru, dan analisis kurikulum. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi tanda baca, serta menentukan kebutuhan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hasil analisis menunjukkan bahwa media yang digunakan masih terbatas pada PowerPoint sehingga diperlukan media yang lebih menarik dan interaktif.

Tahap kedua adalah perancangan (*design*). Pada tahap ini disusun rancangan media pembelajaran yang meliputi penentuan tujuan pembelajaran, penyusunan materi, pembuatan storyboard, pemilihan desain visual, animasi, audio, dan karakter yang akan digunakan dalam media Powtoon. Materi yang dikembangkan disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III pada materi tanda baca.

Tahap ketiga adalah pengembangan (*development*). Pada tahap ini rancangan media direalisasikan menjadi produk pembelajaran menggunakan platform Powtoon. Selanjutnya produk divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan media sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

Tahap keempat adalah implementasi (*implementation*). Media yang telah dinyatakan layak kemudian diujicobakan kepada peserta didik kelas III SD Negeri 064007 Medan. Pada tahap ini peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan media Powtoon, kemudian memberikan tanggapan melalui angket respons. Guru juga diminta memberikan penilaian terhadap media yang digunakan dalam pembelajaran.

Tahap terakhir adalah evaluasi (*evaluation*). Evaluasi dilakukan untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan berdasarkan hasil validasi ahli, respons guru, dan respons peserta didik. Hasil evaluasi digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran serta sebagai dasar perbaikan produk agar lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, angket, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan pada tahap analisis kebutuhan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi ahli serta respons guru dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Dokumentasi digunakan untuk mendukung data penelitian berupa foto kegiatan dan dokumen pembelajaran.

Data penelitian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan terhadap hasil wawancara, komentar, saran, dan masukan dari para validator sebagai dasar revisi produk. Sementara itu, analisis kuantitatif dilakukan terhadap skor hasil validasi ahli, respons guru, dan respons peserta didik menggunakan rumus persentase:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase kelayakan

$\sum x$: Jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum x1$: Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Hasil persentase kemudian diinterpretasikan menggunakan kriteria kelayakan, yaitu 81-100% (sangat layak), 61-80% (layak), 41-60% (cukup layak), 21-40% (kurang layak), dan 0-20% (tidak layak). Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Powtoon dinyatakan layak digunakan apabila memperoleh persentase minimal pada kategori layak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran video berbasis Powtoon pada materi tanda baca untuk peserta didik kelas III SD Negeri 064007 Medan. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa

Indonesia. Pengembangan media ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Analisis Kebutuhan

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran serta permasalahan yang dihadapi guru dan peserta didik pada materi tanda baca. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SD Negeri 064007 Medan, diketahui bahwa media pembelajaran yang selama ini digunakan masih didominasi oleh PowerPoint. Meskipun media tersebut cukup membantu proses pembelajaran, guru mengungkapkan bahwa peserta didik sering menunjukkan gejala kebosanan sehingga hasil pembelajaran yang diperoleh belum maksimal. Selain itu, guru menyatakan bahwa diperlukan media yang lebih menarik dan menyenangkan agar peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil angket kebutuhan peserta didik juga menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan memahami penggunaan tanda baca. Kesulitan tersebut disebabkan oleh penyajian materi yang cenderung monoton dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Temuan ini menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang mampu menggabungkan unsur visual, audio, dan animasi sehingga materi dapat dipahami dengan lebih mudah. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran video berbasis Powtoon sebagai solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi tanda baca.

Perancangan Media Pembelajaran

Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun struktur media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Materi yang dikembangkan mengacu pada capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III, khususnya pada kemampuan mengidentifikasi unsur dan penggunaan tanda baca secara tepat. Pada tahap ini, peneliti menyusun alur media yang terdiri atas halaman pembuka, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan media, materi pembelajaran, contoh penggunaan tanda baca, dialog interaktif, serta penutup.

Media pembelajaran dirancang menggunakan berbagai fitur yang tersedia pada Powtoon, seperti animasi karakter, ilustrasi gambar, teks bergerak, efek suara, musik latar, dan narasi. Selain itu, Canva digunakan untuk mendukung pembuatan desain visual sehingga tampilan media menjadi lebih menarik. Pemilihan warna, jenis huruf, gambar, dan animasi disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar agar mampu meningkatkan perhatian dan minat belajar mereka.

Validasi Produk

Setelah media selesai dikembangkan, tahap berikutnya adalah validasi produk oleh para ahli. Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Validator yang terlibat terdiri atas ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Masing-masing validator memberikan penilaian serta saran perbaikan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan.

Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 89% dengan kategori sangat layak. Penilaian tersebut mencakup aspek kualitas media, kejelasan penyajian video, dan penggunaan teks. Aspek yang memperoleh skor tertinggi adalah penggunaan teks dengan persentase 95%, sedangkan aspek kualitas media dan kejelasan penyajian video masing-masing memperoleh persentase 87,5% dan 81%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, serta mampu menyampaikan materi secara jelas.

Validasi ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Penilaian dilakukan terhadap aspek kebahasaan yang meliputi penggunaan kalimat, kejelasan informasi, penggunaan istilah, struktur kalimat, dan kesesuaian dengan karakteristik peserta didik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami serta sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik sekolah dasar.

Sementara itu, validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 88,3% dengan kategori sangat layak. Penilaian mencakup aspek tujuan pembelajaran, kelayakan isi, dan kelayakan bahasa. Hasil ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta kebutuhan peserta didik dalam memahami penggunaan tanda baca.

Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran video berbasis Powtoon memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi tanda baca. Produk yang dikembangkan juga telah mengalami revisi berdasarkan saran dan masukan dari para validator sehingga kualitas media menjadi lebih baik sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

Respons Peserta Didik dan Guru

Implementasi media dilakukan kepada 21 peserta didik kelas III SD Negeri 064007 Medan. Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Powtoon, peserta didik diminta memberikan respons melalui angket yang telah disediakan. Hasil analisis menunjukkan bahwa respons peserta didik memperoleh persentase rata-rata sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Nilai tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan.

Guru juga memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang digunakan. Hasil respons guru menunjukkan persentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Guru menilai bahwa media Powtoon memiliki tampilan yang menarik, materi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, serta mampu membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah.

Pembahasan

Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation & Evaluation*) dan metodologi R&D ini digunakan dalam penelitian terhadap peserta didik kelas III SD Negeri 064007 Medan. Hasil penelitian para peneliti dilakukan dalam beberapa tahap sebagai berikut:

Berdasarkan *Analysis* (Analisis) kebutuhan belajar diketahui sekolah SD Negeri 064007 Medan sudah menggunakan kurikulum merdeka. Tujuan dari kurikulum merdeka adalah untuk memberikan lebih banyak kesempatan kepada siswa untuk menemukan minat dan keterampilan mereka sehingga mereka dapat memilih program studi yang terbaik bagi mereka. Temuan survei menunjukkan bahwa ketika belajar, hanya sumber belajar berbasis *Powerpoint* yang digunakan. Konsep materi teks pesan yang akan diberikan pada media pembelajaran *Powtoon*, hasil pembelajaran, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai adalah produk dari analisis konsep.

Tahap *Design* (Desain) ini bagian tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan pada tahap analisis, selanjutnya peneliti mencari template desain dan menyusun isi materi yang bersumber dari buku, internet dan gambar untuk melengkapi isi materi. Materi disajikan dalam bentuk video *Powtoon* terdiri dari a). Memahami pengertian dan jenis-jenis tanda baca b). menganalisis penggunaan tanda baca. Desain dari produk dirancang sesuai dengan format media pembelajaran. Media pembelajaran *Powtoon* meliputi bagian *cover* dengan tampilan menyajikan gambar jurnalis, kamera, maupun berita cetak. Selain itu warna yang digunakan yaitu biru muda, ungu, cream dan putih. Pada *cover* media pembelajaran dilengkapi dengan judul materi "Tanda Baca", dilengkapi dengan jenjang pendidikan dan nama penyusun. Pada media pembelajaran *Powtoon* ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan *Powtoon*, media pembelajaran dilengkapi dengan tujuan pembelajaran. Teknik pembuatan desain media pembelajaran menggunakan *Microsoft Word* dan *Canva*.

Tahap *Development* (Pengembangan) ini merupakan pembuatan produk yang diinginkan, yang mencoba mengukur kelayakan materi dalam hal elemen, media, konten, dan bahasanya. Tujuan dari langkah ini adalah untuk meningkatkan kualitas produk akhir. Umpan balik dan rekomendasi dari para ahli saat ini diperlukan untuk melakukan perbaikan pada desain media pembelajaran *Powtoon* sebelum didistribusikan kepada siswa. Beberapa ahli, termasuk ahli media, materi, dan bahasa, melakukan validasi. Proses validasi ini melibatkan dosen-dosen dari Universitas STKIP AMAL BAKTI. Setiap ahli memiliki pendapat yang unik: Ahli media mengevaluasi tata letak atau tampilan media pembelajaran. Kelengkapan konten yang ditawarkan pada media pembelajaran dinilai oleh ahli materi. Ahli bahasa menilai kebakasaan yang digunakan pada media pembelajaran *Powtoon*.

Berdasarkan penilaian para ahli validasi, validasi media mendapatkan nilai rata-rata 89% dengan kriteria sangat layak, validasi ahli bahasa mendapatkan nilai rata-rata 95% dengan kriteria sangat layak dan validasi ahli materi mendapatkan nilai rata-rata 88,3% dengan kriteria layak. Berdasarkan hasil tersebut

dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *Powtoon* layak untuk digunakan, produk yang dikembangkan sudah melalui tahap revisi sesuai dengan saran dan masukan para ahli validasi.

Tahap *Implementation* (Implementasi) ini merupakan produk yang sudah dikembangkan dan divalidasi oleh para ahli kemudian akan diimplementasikan kepada peserta didik. Tahap ini dilakukan uji coba secara luas. Produk yang sudah dikembangkan lalu diimplementasikan kepada peserta didik kelas III SD Negeri 064007 Medan sebanyak 21 peserta didik. Pada jam pertama peneliti melakukan pengenalan terhadap media pembelajaran yang akan digunakan menggunakan *Powtoon*. Peserta didik diberikan perlakuan yaitu dengan belajar menggunakan media pembelajaran video berbasis *Powtoon*. Setelah melakukan pembelajaran peserta didik diberikan tugas secara berkelompok untuk menganalisis jenis-jenis dan penggunaan tanda baca yang sudah disediakan di LKPD digital dengan memberikan soal, kemudian peserta didik mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas untuk melakukan perbandingan dengan kelompok lain. Setelah pembelajaran selesai peserta didik diminta mengisi angket respons mengenai media pembelajaran *Powtoon* pada materi tanda baca. Uji coba kepada 21 peserta didik yang berpartisipasi dalam penelitian, nilai rata-rata tanggapan peserta didik menghasilkan hasil 95% dengan kriteria sangat layak. Selain itu, peneliti juga memberikan tanggapan terhadap survei yang ditujukan kepada pendidik mengenai media pembelajaran berbasis *Powtoon*, dan 95% dari tanggapan tersebut memenuhi kriteria sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa peserta didik memahami materi pembelajaran yang menggunakan *Powtoon* untuk tanda baca dapat diterima dengan baik, yang menunjukkan bahwa mereka senang dengan media pembelajaran video *Powtoon*.

Selanjutnya *Evaluation* (Evaluasi) pada tahap ini dengan mempertimbangkan masukan dari berbagai validator dan tanggapan guru, media pembelajaran video *Powtoon* dievaluasi untuk digunakan di sekolah. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran video *Powtoon* dapat menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik saat pembelajaran berlangsung.

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran video berbasis *Powtoon* pada materi tanda baca untuk peserta didik kelas III SD Negeri 064007 Medan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dihasilkan memuat tujuan pembelajaran, materi tanda baca, contoh penggunaan tanda baca, serta animasi dan narasi yang dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi ahli bahasa sebesar 95%, ahli media sebesar 89%, dan ahli materi sebesar 88,3%. Selain itu, hasil uji coba menunjukkan respons yang sangat positif dari peserta didik dan guru dengan persentase masing-masing sebesar 95%.

Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran berbasis *Powtoon* terbukti layak dan efektif digunakan sebagai media pendukung pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi tanda baca. Penggunaan media ini mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

REFERENSI

- Abidin, Y. (2015). *Pembelajaran multiliterasi: Sebuah jawaban atas tantangan pendidikan abad ke-21 dalam konteks keindonesiaan*. Bandung: Refika Aditama.
- Aqib, Z. (2013). *Model-model, media, dan strategi pembelajaran kontekstual (inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Depok: Rajawali Pers.
- Dalman. (2016). *Keterampilan menulis*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dalman. (2017). *Keterampilan membaca*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mersand, S. (2014). *Powtoon: Animation software for presentation and learning media*. *Powtoon Educational Review*, 1(1), 1–5.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Rusman. (2018). *Belajar dan pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2018). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan,*

dan pemanfaatannya. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana.

Tarigan, H. G. (2015). *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa* (Edisi revisi). Bandung: Angkasa.

Wulandari, D., Arifin, Z., & Astuti, Y. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis Powtoon pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 54–61.

Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>