



## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI MENGUNAKAN *POWTOON* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN HOTS**

**Rizky Nurmaharani<sup>1</sup>, Yuyu Yuhana<sup>2</sup>, Reksa Adya Pribadi<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

### **Informasi Artikel**

Riwayat Artikel:  
Diterima: 19 Mei 2023  
Revisi: 7 September 2023  
Diterima: 12 September 2023  
Diterbitkan: 31 Oktober 2023

Keywords:  
Powtoon, HOTS, elementary school

Kata Kunci:  
Powtoon, HOTS, sekolah dasar

DOI :  
10.31932/jpdp.v9i2.2435

Surel Korespondensi:  
harnay.harniyharnoy@gmail.com

### **Abstract**

The aim of this research is to determine the feasibility of learning animation videos using powtoon in improving HOTS abilities at SD Negeri Rawu Serang and to determine students' high-level thinking abilities (HOTS) after learning using powtoon in class V. The research was carried out using research and development methods using 5 steps according to ADDIE consisting of Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The data analysis techniques in this research are validation questionnaires, pretest and posttest. Based on the results of the feasibility test analysis, validation from all expert teams obtained a score of 87.25. The results of students' mastery of the development of HOTS-based Powtoon learning video learning media are through two stages using pretest and posttest. Learning activities with pretest results obtained were 54.3. After students learn using Powtoon media, students' grades increase. After taking the Posttest, a percentage was obtained with a score of 92.3. Therefore, it is concluded that animated learning video media using Powtoon can improve students' ability to think at a higher level or higher order thinking skills (HOTS).

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan video animasi pembelajaran menggunakan powtoon dalam meningkatkan kemampuan HOTS di SD Negeri Rawu Serang serta untuk mengetahui kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) peserta didik setelah pembelajaran dengan menggunakan powtoon di kelas V. Penelitian dilaksanakan dengan metode penelitian dan pengembangan dengan 5 langkah menurut ADDIE yang terdiri dari Analisis (analisis), Desain (desain), Development (pengembangan), Implementasi (implementasi) dan Evaluation (evaluasi). Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah angket validasi, pretest dan posttest. Berdasarkan hasil analisis uji kelayakan validasi dari semua tim ahli memperoleh skor sebesar 87,25. Hasil dari penguasaan peserta didik dari pengembangan media pembelajaran video pembelajaran powtoon berbasis HOTS yaitu melalui dua tahapan dengan menggunakan pretest dan posttest. Kegiatan pembelajaran dengan hasil pretest yang di peroleh yaitu sebesar 54,3. Setelah peserta didik belajar dengan menggunakan media powtoon nilai peserta didik mengalami peningkatan. Setelah mengikuti Posttest di dapatkan persentase dengan skor sebesar 92,3. Oleh karena itu disimpulkan bahwa media video animasi pembelajaran menggunakan powtoon dapat meningkatkan kemampuan peserta didik berpikir tingkat tinggi atau higher order thinking skills (HOTS).

*This is an open access article under the CC BY-SA license.*

**Copyright © 2023 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa**



### **Pendahuluan**

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting bagi kehidupan manusia. Dalam pendidikan proses

pembelajaran menjadi kegiatan penting yang harus tersampaikan, pembelajaran yang menarik dan menyenangkan menjadi salah satu hal

penting yang harus terpenuhi dalam kegiatan belajar, hal ini karena proses pembelajaran yang dilaksanakan secara menarik dan menyenangkan membuat aktivitas dan hasil belajar peserta didik akan mendapatkan hasil yang lebih baik lagi.

Selain itu dalam pembelajaran dibutuhkan keterampilan yang dinamakan dengan High Order Thinking Skill (HOTS) atau biasa disebut dengan keterampilan tingkat tinggi. Menurut Fanani (2018) HOTS atau kemampuan berfikir tingkat tinggi dapat membantu peserta didik untuk mampu berfikir lebih terbuka serta lebih mendalam terhadap materi yang disampaikan. Dengan pembelajaran berbasis HOTS peserta didik mampu dalam berfikir tingkat tinggi, inovatif, berfikir kritis serta mampu menyelesaikan masalah. Dalam meningkatkan kemampuan HOTS pada peserta didik, pendidik dapat melakukannya dengan pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai.

Mengingat saat ini, perkembangan teknologi juga memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Teknologi dalam bidang pendidikan juga dapat

meningkatkan kualitas belajar apabila di dalam Pendidikan tersebut digunakan dengan tepat. Menurut Rahmi (2020: 356) pemanfaatan teknologi yang sangat populer di era globalisasi ini sangat penting terhadap kebutuhan belajar dan dapat mempermudah kegiatan pembelajaran sehingga membentuk kondisi yang efektif dan efisien untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tidak terlalu monoton. Sehingga dalam proses pembelajaran seorang pendidik harus mampu memanfaatkan teknologi dengan baik sebagai penunjang proses pembelajaran salah satunya dengan pembuatan media pembelajaran. Menurut Arda, dkk. (2015: 69) Media merupakan salah satu factor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik ataupun sebaliknya.

Pengembangan pembelajaran menggunakan video pembelajaran untuk meningkatkan HOTS pada peserta didik menjadi salah satu pilihan bagi guru dalam proses pembelajaran lebih menarik dan

menyenangkan karena dapat memberikan inovasi terbaru dalam pembelajaran. Maka dari itu peran guru dalam proses pembelajaran sangat diperlukan. Dimana guru dituntut untuk memiliki kreativitas yang tinggi dan inovasi dalam membuat media yang menarik perhatian peserta didik, bukan hanya media gambar atau hanya berpatokan pada buku saja. Powtoon menjadi pilihan yang tepat sebagai pembuatan media yang menarik, karena menurut Pangestu, dkk., (2018: 73) Aplikasi powtoon merupakan *software online* tergolong dalam multimedia interaktif yang digunakan untuk memaparkan pembelajaran dengan dukungan fitur-fitur, animasi menarik serta kebebasan untuk pengguna menciptakan hasil akhir dari aplikasi ini berupa video yang dapat digunakan oleh siswa sebagai media pembelajaran.

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada bulan November tahun 2021 di SD Negeri Rawu Serang, dihasilkan beberapa data yakni siswa terlihat bosan dan tidak memperhatikan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Hal

ini juga diperkuat dengan hasil wawancara dengan guru kelas V di SD Negeri Rawu Serang, yang mengemukakan bahwa dalam pembelajaran, guru masih belum optimal dalam penggunaan media, sehingga cenderung membuat peserta didik merasa monoton, tidak aktif, dan tidak mampu berfikir secara kritis terhadap materi yang disampaikan.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan media yang digunakan oleh guru-guru masih tergolong sederhana. Sedangkan hasil analisis kebutuhan guru media pembelajaran yang guru gunakan berupa media pembelajaran konvensional, gambar dua dimensi, karena menurut guru tersebut pembelajaran menggunakan gambar saja materi sudah tersampaikan pada peserta didik. Guru sering kali tidak menggunakan media digital dalam proses pembelajaran karena keterbatasan ide.

Dalam proses pembelajaran guru selalu melakukan evaluasi, adapun teknik evaluasi yang guru gunakan yaitu berupa lisan, tulisan maupun tanya jawab. Sedangkan perkembangan zaman sekarang ini

peserta didik harus dominan dengan pembelajaran yang menarik berbasis teknologi sehingga membuat peserta didik lebih menerima, aktif, kritis dan lebih paham terhadap materi yang disampaikan oleh pendidik.

Berdasarkan penelitian tersebut peneliti bermaksud mengembangkan sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Menggunakan Powtoon Untuk Meningkatkan Kemampuan HOTS Kelas V di SDN Rawu Serang”. Video animasi pembelajaran menggunakan powtoon merupakan video animasi kartun yang dapat diisi oleh materi-materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk di sekolah dasar. Sehingga, Peneliti mengembangkan media video animasi pembelajaran menggunakan powtoon untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis (HOTS) menggunakan media video animasi pembelajaran menggunakan powtoon karena karakteristik belajar untuk peserta didik sekolah dasar kelas tinggi adalah lebih fokus, mengamati dan sangat menarik pada animasi kartun.

## Metode

Metode yang digunakan pada penelitian ini yakni *Research and Development* (R&D) atau dapat diartikan sebagai penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Andriani (2019: 32) menyatakan, media pembelajaran merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran. Artinya media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Tanpa media pembelajaran proses belajar mengajar tidak dapat terjadi dan tidak ada hasil belajar yang baik. Prosedur penelitian ini mengikuti pada desain pengembangan model ADDIE yang meliputi 5 langkah, yaitu analisis, desain, development, implementasi, dan evaluasi. Model ini menjadi suatu menghasilkan produk yang bersifat analisis kebutuhan serta akan diuji keefektifan produk tersebut. (Pertwi, dkk., 2021).

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V/B SD Negeri Rawu. Namun tidak semua peserta didik menjadi subjek, melainkan hanya 15 orang saja sebagai sampel ujicoba. Pengumpulan

data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, angket, dan tes hasil belajar. saat prapenelitian dilakukan wawancara dan observasi dalam pengumpulan data dan untuk mengetahui permasalahan yang ada di SD Negeri Rawu, peneliti melakukan wawancara ini peneliti melakukan wawancara dan observasi secara bebas tanpa menggunakan pedoman. Pada tahap selanjutnya dalam teknik pengumpulan data yaitu teknik dokumentasi, pada teknik ini mengumpulkan bukti yang dapat digunakan sebagai sumber informasi baik itu tulisan, buku dan lain sebagainya. Angket merupakan suatu daftar pertanyaan atau pernyataan mengenai suatu topik yang diberikan pada beberapa subyek untuk mendapatkan informasi tersebut.

### **Hasil dan Pembahasan**

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu media pembelajaran video animasi menggunakan powtoon di kelas V/B SD untuk meningkatkan HOTS pada peserta didik. Penelitian ini

menggunakan metode ADDIE terdiri 5 tahapan, yaitu:

Analisis, (2) Desain, (3) Development, (4) Implementasi, (5) Evaluasi. Peneliti dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi powtoon untuk meningkatkan kemampuan HOTS pada pembelajaran Tema 3 makanan sehat untuk peserta didik kelas V/B sekolah dasar. Media video animasi powtoon dapat mempermudah siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Pengembangan media video animasi powtoon adalah penelitian dan pengembangan sebagai penunjang guru dan siswa di dalam kelas, sehingga mempermudah siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

**Langkah pertama** penelitian ini, melakukan analisis masalah untuk mengidentifikasi masalah yang terdapat di SD Negeri Rawu. Pada tahapan ini dilakukan dengan menganalisis masalah seperti analisis materi serta analisis kebutuhan. Pada analisis materi dilakukan kajian atau identifikasi terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan oleh guru, dari masalah tersebut peneliti menganalisis

kompetensi dasar, kemudian indikator serta dilanjut dengan menyesuaikan materi yang akan disampaikan pada peserta didik. Selanjutnya analisis kebutuhan yaitu dilakukan dengan cara wawancara dan observasi, hasil pada pengamatan tersebut bahwa pembelajaran masih monoton sehingga kurangnya respon aktif yang ditimbulkan oleh peserta didik. Sehingga peneliti melakukan tahap untuk menyesuaikan kebutuhan yang sesuai perkembangan peserta didik.

**Langkah kedua** peneliti melakukan tahap desain atau perancangan produk. Pada langkah ini dilakukan perancangan RPP berdasarkan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran. Langkah berikutnya peneliti mendesain media pembelajaran sesuai dengan materi yang akan disampaikan dengan membuat *storyboard*. Pada media tersebut memuat kompetensi dan tujuan pembelajaran, profil pengembang, audio, materi pembelajaran, Latihan soal quiz kelompok, referensi. Pada bagian ini peneliti mendesain media dengan sebaik mungkin dengan memperhatikan bentuk tulisan,

penggunaan bahasa, warna yang sesuai, animasi, serta komponen isi materinya, hal ini agar materi yang dimuat pada video pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik.

**Langkah ketiga** peneliti melakukan tahap pengembangan. Pada tahap ini terdapat tahap validasi yang dilakukan oleh dosen ahli materi, ahli media dan guru kelas. Hal ini agar peneliti mengetahui apakah media yang dikembangkan sudah layak dan cocok untuk diuji cobakan pada peserta didik. Berdasarkan penilaian hasil validasi dari ke ahli media dan ahli materi bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti sudah baik dan sesuai. Namun ada beberapa hal yang harus diperbaiki dari media yang dikembangkan oleh peneliti yaitun penilaian hasil validasi dalam isi media menambahkan animasi-animasi yang sesuai dengan materinya, penyusunan bahasa atau kata yang sesuai dengan karakter peserta didik, serta isi materi yang akan disampaikan pada peserta didik. Berdasarkan penilaian tersebut media yang dikembangkan peneliti mendapat nilai dengan predikat

“sangat baik” dengan nilai 87,5. terlihat pada Tabel 1.  
Rekapitulasi hasil validasi dari ahli

**Tabel 1. Data Hasil Validasi Ahli**

No	Validator	Nilai Akhir
1.	Ahli Media	88,8
2.	Ahli Materi	86,3
<b>Skor Total</b>		<b>175,1</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>87,5</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Baik</b>

**Langkah keempat** yaitu implementasi. Tahap dari penelitian dan pengembangan ini adalah uji coba produk berupa media video animasi powtoon. Setelah melakukan validasi dan revisi sesuai dengan komentar yang diberikan oleh tim ahli, peneliti melakukan uji coba produk ini dilakukan pada kelas VB SDN Rawu 15 peserta didik. Pertama, uji coba produk ini dimulai dengan memberikan soal pretes sebelum dimulai materi kepada siswa, hal ini untuk mengetahui pemahaman materi peserta didik. Kedua menyampaikan

materi kepada peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran video animasi powtoon. Ketiga jika materi sudah tersampaikan pada peserta didik hal selanjutnya yaitu memberikan tugas postest untuk menilai kemampuan HOTS peserta didik, dan memberikan angket respon peserta didik, dari keseluruhan respon siswa setelah menggunakan media video animasi powtoon mencapai 86,87%, sehingga hasil tersebut termasuk kategori “Sangat Baik”. Adapun hasil respon peserta didik terlihat pada Tabel 2.

**Tabel 2. Data Hasil Respon Peserta Didik**

No	Aspek	Total	Nilai Akhir
1.	Tampilan Media	40	88,88
2.	Penyajian Materi	58	96,66
3	Manfaat	41	91,11
<b>Total</b>		<b>139</b>	<b>92,21</b>
<b>Rata-rata</b>			<b>92,21</b>
<b>Kategori</b>			<b>Sangat Baik</b>

**Langkah kelima** yaitu evaluasi. Pada tahap akhir ini adalah berupa penilaian pada pembelajaran tema 3 makanan sehat subtema 2 pembelajaran 1 menggunakan media video animasi powtoon. Berdasarkan angket yang dinilai oleh validator dapat disimpulkan bahwa media video animasi powtoon sangat layak digunakan. Saat siswa menggunakan media video animasi mereka sangat senang, belajar, materi di dalam video mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga tidak membuat jenuh peserta didik dalam pembelajaran berlangsung. Pada hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi serta mengaitkannya dengan materi yang lain dalam mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia. Hal ini terjadi karena kurangnya penggunaan media

pembelajaran yang menarik, terkendalanya waktu dalam membuat dan mengembangkannya. Setelah dilakukannya penelitian, kesimpulan yang diperoleh berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa video pembelajaran berbasis animasi powtoon pada materi IPA dan Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga mampu mengembangkan kemampuan HOTS peserta didik, dengan demikian media pembelajaran video animasi powtoon ini layak digunakan dalam menunjang proses belajar mengajar. Peserta didik percaya diri dan tidak malu-malu tampil sesuai dengan perannya, dan membawa hasil yang mereka kerjakan. Adapaun hasil pretest dan posttes kemampuan berpikir tingkat tinggi dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3. Data Hasil Pretest dan Posttest Peserta Didik**

Keterangan	Nilai	
	Pre-test	Post-test
<b>Rata - rata</b>	54,3	92,3
<b>Peningkatan</b>	<b>38</b>	

Dari data diatas dapat diketahui bahwa pada kegiatan pretest mendapat hasil dibawah rata-rata

dengan nilai rata-rata 54,3 kemudian dengan adanya media video animasi menggunakan powtoon untuk

meningkatkan kemampuan HOTS, yang dapat dilihat melalui kegiatan posttest dengan rata-rata nilai sebesar 92,3. Dari kedua penilaian uji coba yang dilakukan pretest dan posttest memberi dampak yang “sangat baik” pada peserta didik. Artinya hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik. Menurut Nurrita (2018 : 171) salah satu dari penggunaan media pembelajaran yaitu dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik sehingga dapat berfikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru serta dapat berfikir dan menganalisis materi pelajaran dengan baik.

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat ditarik simpulan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan yakni: 1) media pembelajaran berupa video animasi menggunakan powtoon dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran; 2) media media pembelajaran berupa video animasi

menggunakan powtoon mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi atau Higer order thinking skills (HOTS) pada siswa kelas lima (5) sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan hasil pretest yang semula di bawah rata-rata yaitu 54,3 meningkat sebesar 38 poin menjadi 92,3 pada posttest. Demikian pula siswa merespon dengan mendapat skor 92,21 termasuk kategori sangat baik.

### **Daftar Pustaka**

- Andriani, N. Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Dan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 6 (1), 31-36.
- Arda, Saehana, S., & Darsikin. (2015), Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII. *e-Jurnal Mitra Sains*, 3 (1), 69-77.
- 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), 1607-1616.*

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat, 3(1), 171-187.*

Rahmi, M. N., & Samsudi, M. A. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan karakteristik gaya belajar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan, 4(2), 355-363.*

Pangestu, M.D., & Wafa, A.A. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon Pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok

Bahasan Kebijakan Moneter Untuk Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Singosari. *Jurnal Pendidikan Ekonomi, 11 (1), 71-79.*

Pertiwi, W. J., Solfarina, S., & Langitasari, I. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Etnosains Pada Konsep Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia, 15(1), 2717-2730.*