TSAQOFAH
Jurnal Penelitian Guru Indonesia

p-ISSN: 2810-0395
e-ISSN: 2810-0042

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v5i5.6757

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *POWTOON* PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Development of Powtoon-Based Interactive Multimedia for Pancasila Education Learning in Fourth Grade of Elementary School

Nur Anisa & Rahmatina
Universitas Negeri Padang
anisa20nur@gmail.com; rahmatina61@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jun 7, 2025	Jul 2, 2025	Jul 14, 2025	Jul 19, 2025

Abstract

This study is motivated by the limited development of innovative and engaging technology-based learning media, as well as the challenges teachers face in designing effective interactive tools to support the teaching and learning process. The objective of this research is to develop interactive multimedia based on Powtoon for *Pendidikan Pancasila* instruction in fourth-grade elementary school, and to validate its effectiveness, practicality, and content validity. The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The trial subjects consisted of 12 students from SDN 04 Muaro Paiti, while the main research subjects included 18 students each from SDN 02 and SDN 03 Muaro Paiti. Data were collected through validation questionnaires from content, language, and media experts, as well as practicality questionnaires from teachers and students. The results showed

Tsaqofah journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

that the developed interactive multimedia achieved content validity of 92.5%, language validity of 87.5%, and media validity of 92.5%—all within the "highly valid" category. Practicality testing indicated scores of 95.83% from teachers and 91.59% from students, while effectiveness testing reached 87.87%, classified as "highly effective." Therefore, the Powtoon-based interactive multimedia is deemed suitable and effective for use as a learning medium to enhance the quality of *Pendidikan Pancasila* instruction in fourth-grade elementary education.

Keywords: Interactive Multimedia; Powtoon; ADDIE Model; *Pendidikan Pancasila*; Elementary School

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dan menarik, serta keterbatasan guru dalam merancang media interaktif yang efektif untuk mendukung proses belajar mengajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Powtoon* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar yang telah terbukti valid, praktis, dan efektif. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek uji coba terdiri dari 12 peserta didik SDN 04 Muaro Paiti, sementara subjek penelitian mencakup 18 peserta didik dari SDN 02 dan 18 peserta didik dari SDN 03 Muaro Paiti. Data dikumpulkan melalui angket validasi dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, serta angket praktikalitas dari guru dan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan memiliki validitas materi sebesar 92,5%, validitas bahasa 87,5%, dan validitas media 92,5%—seluruhnya berada dalam kategori sangat valid. Uji praktikalitas menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 95,83% menurut guru dan 91,59% menurut peserta didik, sedangkan uji efektivitas mencapai 87,87% (kategori sangat efektif). Dengan demikian, multimedia interaktif *Powtoon* dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif; *Powtoon*; Model ADDIE; Pendidikan Pancasila; Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini berhubungan erat dengan sistem revolusi industry 4.0. Putriani dan Hudaidah (2021) berpendapat dunia pendidikan harus mampu mengikuti perkembangan teknologi yang terus maju dengan pesat. Selain itu, teknologi informasi dan komunikasi perlu dimanfaatkan sebagai sarana pendukung yang canggih untuk memperlancar proses pembelajaran. Salah satu dampak positif dari kemajuan teknologi adalah dapat dimanfaatkan untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif (Rohmah, 2021).

Media pembelajaran dimaknai sebagai alat komunikasi digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar yang berasal dari pengajar dan diberikan kepada peserta didik sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Indriani, dkk. 2021).

Dalam konteks perkembangan globalisasi dan kemajuan informasi, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi telah menjadi kebutuhan tidak dapat dihindari, melengkapi ketiga jenis media tersebut sebagai tuntunan dalam dunia pendidikan (Permana, dkk. 2024). Multimedia merupakan suatu sarana yang didalamya terdapat perpaduan/kombinasi teks, grafik, suara, animasi dan video sebagai pendukung dalam menyampaikan informasi kepada pendengar. Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol maka disebut multimedia interaktif (Trinawindu et al., 2016).

Salah satu jenis media berbasis multimedia yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran yaitu media *Powtoon*. *Powtoon* merupakan perangkat lunak berbasis layanan online yang memungkinkan pembuatan presentasi animasi dengan cepat dan mudah. Fasilitas yang disediakan *Powtoon* mencakup kemampuan untuk menyisipkan gambar, memasukkan musik, serta menyematkan rekaman suara, menjadikannya alat yang sangat berguna untuk membuat konten pembelajaran yang interaktif dan menarik (Asmara, dkk. 2023).

Fitriyani (2019) kelebihan media *Powtoon* yaitu penggunaannya praktis, mudah diakses tanpa harus mendownload aplikasi, terdapat banyak pilihan template background sehingga dalam lembar kerja hanya perlu menyisipkan gambar, teks, audio dan video yang ingin dijadikan materi ajar, tersedia konten animasi yang menarik, dan hasilnya dapat disimpan dalam format MPEG, MP4, AVI, atau langsung dishare di YouTube. Penggunaan media ini diharapkan mampu mempercepat pemahaman secara utuh oleh peserta didik sekaligus meningkatkan minat belajar mereka, terutama pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila merupakan fondasi penting bagi keberlanjutan bangsa Indonesia. Pendidikan ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai yang dapat memperkuat karakter bangsa, menjaga integritas negara, menghormati perbedaan, serta berkontribusi dalam menciptakan masyarakat yang adil dan bermartabat (Mihit, 2023). Untuk mendukung tujuan tersebut, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi sangat penting. Media diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami dan mengingat materi yang diajarkan, sekaligus meningkatkan rasa ingin tahu dan motivasi belajar mereka.

Berdasarkan hasil observasi yang dari 4 sekolah yang telah dilakukan, diperoleh informasi tentang penggunaan media pembelajaran. Pertama di SDN 01 Muaro Paiti pada tanggal 13 dan 15 November 2024, ditemukan materi yang di sajikan cenderung berpedoman pada buku. Belum ada pengembangan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan serta penggunaan teknologi belum dimanfaatkan secara optimal.

Hal yang hampir sama ditemukan saat melakukan observasi di SDN 02 Muaro Paiti pada tanggal 12 dan 13 November pada saat observasi ditemukan guru mengalami kesulitan menyediakan media pembelajaran yang membangkitkan interaksi peserta didik. Dalam pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Sehingga peserta didik masih kesulitan dalam menyampaikan pendapat, ide, dan gagasannya dengan jelas.

Selanjutnya SDN 03 Muaro Paiti pada tanggal 18 dan 19 November 2024, saat melakukan observasi ditemukan guru lebih cenderung menggunakan buku. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pemakaian media dalam pembelajaran dan belum adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan.

Terakhir di SDN 04 Muaro Paiti pada tanggal 16 dan 20 November 2024, pada saat melakukan observasi ditemukan guru menggunakan media teknologi untuk melakukan kuis seperti aplikasi *quizizz* dan *educandy*, pada saat proses pembelajaran penggunaan proyektor masih sedikit diterapkan di kelas. Serta dalam pembelajaran keaktifan peserta didik masih kurang, karena fokus peserta didik cepat terpecah.

Secara keseluruhan, berdasarkan hasil observasi dari keempat sekolah tersebut ditemukan materi yang disajikan cenderung berpedoman pada buku. Penggunaan teknologi yang ada di sekolah belum dimanfaatkan secara optimal. Belum ada pengembangan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik, serta belum ada pengembangan media berbasis teknologi. Media pembelajaran interaktif yang menggunakan *Powtoon* belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan masalah yang telah dijelaskan di atas, solusi yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih dan sesuai dengan kebutuhan materi yang diajarkan. Media pembelajaran yang efektif harus memiliki elemen visual yang menarik, seperti gambar berwarna, grafik, dan animasi, materi yang mudah dipahami, serta menyajikan kuis yang bisa meningkatkan keaktifan peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh guru untuk membantu proses pembelajaran yaitu media audiovisual menggunakan aplikasi *Powtoon*.

Pada penelitian sebelumnya mengenai media pembelajaran yang menggunakan *Powtoon* ini sudah teruji dan sering digunakan dalam pembuatan pembelajaran. Penelitian oleh Anggelia Putri dan Reinita (2022) menjelaskan bahwa media pembelajaraan menggunakan video *Powtoon* layak dan praktis digunakan sebagai sumber belajar peserta didik kelas IV yang dapat membantu proses pembeIajaran di kelas. Selanjutnya penelitian oleh Muna Alawiyah dan Novi Setyasto (2024) menjelaskan bahwa pengembangan media pembelajaran menggunakan *Powtoon* berbasis kearifan lokal kendal pada proses pembelajaran PPKN layak digunakan dengan adanya penggunaan media *Powtoon* membantu peserta didik lebih memahami materi PPkn di sekolah dasar.

Banyak penelitian telah memanfaatkan *Powtoon* sebagai media pembelajaran, namun pengembangan ini berbeda dalam produk yang dihasilkan. Dalam penelitian ini, *Powtoon* dikombinasikan dengan elemen kuis dari aplikasi lain sehingga produk yang dihasilkan lebih interaktif dan menarik. Jika pada penelitian sebelumnya belum memasukkan kuis, pengembangan ini menambahkan menu kuis untuk melibatkan peserta didik secara aktif.Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan, maka peneliti bermaksud ingin mengajukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Powtoon* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV Sekolah Dasar"

METODE

Penelitian yang akan dilaksanakan adalah penelitian pengembangan R&D *(Research and Development)* dengan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan pengembangan yaitu *analisys, design, development, implementation* dan *evaluation.* Pendekatan ini bertujuan untuk mengembangkan, memvalidasi dan melihat kepraktisan dan keefektifan multimedia interaktif berbasis *Powtoon* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar. Subjek uji coba mencakup 12 peserta didik dari SDN 04 Muaro Paiti, sedangkan subjek penelitian terdiri dari 18 peserta didik SDN 02 Muaro Paiti dan 18 peserta didik SDN 03 Muaro Paiti. Kriteria yang digunakan dalam menentukan subjek penelitian yaitu adanya ketersediaan sarana dan prasarana, ketersediaan dari pihak sekolah, lokasi yang dekat dan mudah dijangkau oleh peneliti, belum ada pengembangan media menggunakan *Powtoon.* Teknik pengumpula data meliputi observasi,wawancara, angket, dan tes. Data primer dapat berupa hasil observasi, wawancara, atau pengumpulan data melalui angket sedangkan data sekunder diambil dari data

hasil validasi i ahli bahasa, ahli materi dan ahli media serta angket praktikalitas respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran. Teknik analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan konversi skor ke dalam bentuk persentase. Rumus validitas dihitung dengan $V = (x/y) \times 100\%$, praktikalitas dengan rumus $NP = (R/SM) \times 100\%$ dan efektivitas dengan rumus $S = (R/N) \times 100\%$. Data yang diperoleh dikategorikan dalam tingkat validitas, parktikalitas dan efektivitas berdasarkan skor persentase untuk melihat kelayakan dan keberhasilan media dalam proses pembelajaran.

HASIL

Analisis data bertujuan memberikan pemahaman menyeluruh terhadap hasil pengujian secara sistematis, serta menjadi dasar penting dalam menyempurnakan produk yang dikembangkan.

1. Analisis data uji validitas media

a. Analisis data uji validitas materi

Hasil pengujian validitas media pembelajaran berbasis *Powtoon* diperoleh hasil akhir nilai validitas sebesar 92,5% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Proses validasi dilaksanakan melalui pengisian instrumen angket oleh validator disertai pemberian rekomendasi untuk penyempurnaan media. Aspek-aspek yang menjadi fokus penilaian mencakup kesesuaian dengan capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran kelayakan konten/materi, penyajian materi yang sistematika materi yang terstruktur dan komprehensibel bagi peserta didik, serta kemampuannya dalam menumbuhkan minat pembelajaran.

b. Analisis data uji validitas bahasa

Data uji validitas bahasa diperoleh melalui penilaian pada angket validasi terhadap media *Powtoon* yang peneliti kembangkan. Hasil akhir evaluasi menunjukkan tingkat validitas sebesar 87,5% yang tergolong dalam kategori sangat valid. Komponen-komponen yang dievaluasi meliputi aspek keterbacaan teks dalam media, kelugasan bahasa, kepatuhan terhadap kaidah kebahasaan, serta efektivitas dan efisiensi penggunaan bahasa.

c. Analisis data uji validitas media

Data uji validitas media dengan menggunakan penilaian yang berfokus pada apek desain media berbasis *Powtoon*. Validasi media dilakukan satu kali dan memperoleh hasil 92,5% dengan kategori sangat valid. Aspek yang dinilai dalam angket validiasi ahli media meliputi kemampuan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan daya tarik, komunikasi visual, sistematika penyajian, tata letak, kejelasan elemen visual (gambar dan foto), serta tampilan media yang menarik.

2. Analisis data uji praktikalitas media

a. Analisis uji praktikalitas di sekolah uji coba

Data hasil uji praktikalitas media pembelajaran berbasis *Powtoon* di sekolah uji coba melibatkan guru dan peserta didik kelas IV sebagai respoden yang dilaksanakan di SDN 04 Muaro Paiti. Pengambilan data hasil uji praktikalitas dilaksanakan pada hari Rabu, 21 Mei 2024 dengan memberikan lembar penilaian berupa angket praktikalitas untuk mengumpulkan respon dari guru dan peserta didik.

Pengambilan data uji praktikalitas respon peserta didik diawali dengan menjelaskan kepada peserta didik apa itu media pembelajaran berbasis *Powtoon* serta penggunaan media dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan implementasi pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan peneliti. Pelaksanaan pembelajaran dipandu oleh guru kelas IV dengan pendampingan peneliti. Setelah itu, peserta didik diminta mengisi angket praktikalitas untuk memberikan respon terhadap media yang digunakan.

Berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh hasil perhitungan pada angket respon guru yakni 95% dan angket respon peserta didik diperoleh hasil 90,2%. Oleh karena itu, dapat diketahui bahwa hasil uji coba memenuhi kriteria sangat praktis dan layak diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

b. Analisis uji praktikalitas di sekolah peneliti

Pengambilan data hasil uji praktikalitas media pembelajaran berbasis *Powtoon* dilaksanakan di dua lokasi penelitian, yaitu SDN 02 Muaro Paiti dan SDN 03 Muaro Paiti, dengan melibatkan guru dan peserta didik kelas IV. Pengambilan

data hasil uji praktikalitas dilaksankan pada hari Sabtu, 24 Mei 2025 di SDN 02 Muaro Paiti dan Selasa, 27 Mei 2025 di SDN 03 Muaro Paiti. Penilaian praktikalitas oleh guru didasarkan pada beberapa aspek, meliputi pengalaman langsung dalam mengoperasikan dan mengimplementasikan media pembelajaran di kelas, serta hasil diskusi terkait media pembelajaran *Powtoon* yang telah dikembangkan.

Data hasil praktikalitas media pembelajaran berbasis *Powtoon* menunjukkan persentase yang sangat memuaskan. Pada angket respon guru, diperoleh hasil 97,5% dari guru kelas IV SDN 02 Muaro Paiti dan 95% dari guru kelas IV SDN 03 Muaro Paiti, dengan rata-rata persentase akhir mencapai 96,25%. Sementara itu, pada angket respon peserta didik, kelas IV SDN 02 Muaro Paiti memperoleh hasil 91,25% dan peserta didik kelas IV SDN 04 Muaro Paiti mencapai 93,33%, dengan rata-rata persentase akhir sebesar 962,29%. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini sangat praktis dan layak diimplementasikan dalam proses pembelajaran di sekolah penelitian

3. Analisis data uji efektivitas media

Data hasil efektivitas media pembelajaran *Powtoon* diambil berdasarkan pemberian soal evaluasi kepada peserta didik diakhir proses pembelajaran. Pelaksanaan evaluasi dilakukan pada tanggal 21 Mei 2025 di sekolah uji coba dan pada tanggal 24 dan 27 Mei 2025 di sekolah implementasi.

Berdasarkan hasil analisis data efektivitas, diperoleh persentase 87,5% di sekolah uji coba, 86,11% di kelas IV SDN 02 Muaro Paiti, dan 90% di kelas IV SDN 03 Muaro Paiti, dengan rata-rata persentase akhir mencapai 87.87% yang termasuk dalam kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Powtoon* yang dikembangkan oleh peneliti efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan diatas, dapat dilihat bahwa proses pengembangan media *Powtoon* sudah sesuai dengan model ADDIE yang telah diterapkan dalam penelitian ini. Model pengembangan ADDIE merupakan model desain pembelajaran

yang berlandasan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni hasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya (Sumiati & Nafitupulu, 2022). Menurut Asmara, dkk. (2023) Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi).

Pada tahap analisis, peneliti mengumpulkan data melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, kebutuhan peserta didik, serta kondisi nyata yang terjadi di lapangan. Selanjutnya, pada tahap desain, peneliti menyusun rencana pengembangan berdasarkan data hasil analisis, yang mencakup penyusunan konsep dan perancangan media pembelajaran menggunakan *Powtoon*. Pada tahap pengembangan, peneliti membuat media berdasarkan rancangan yang telah disusun serta melakukan uji validitas oleh para ahli untuk memastikan kelayakan isi, bahasa, dan tampilan media. Setelah media direvisi berdasarkan saran dan masukan dari para validator, tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas di lapangan untuk memperoleh data mengenai tanggapan pengguna dan efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan tahap evaluasi untuk menilai kelebihan dan kekurangan media, sebagai dasar penyempurnaan agar media pembelajaran berbasis *Powtoon* dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran.

Penilaian multimedia interaktif *Powtoon* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar menunjukkan tingkat validitas yang sangat baik dan layak digunakan Dimana dapat terlihat dari hasil uji validitas oleh dosen sebagai ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Uji validitas aspek materi memperoleh persentase 92,5% dengan kategori sangat valid. Uji validitas aspek bahasa memperoleh persentase 87,5% dengan kategori sangat valid. Uji validitas aspek media memperoleh persentase 92,5% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif *Powtoon* layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena aspek yang di uji telah memenuhi kriteria kevalidan dengan kategori sangat praktis. Hal ini dilihat dari kategori kevalidan dari modifikasi Purwanto (dalam Mihalova & Reinita, 2023), dimana persentase 86%-100% termasuk kategori sangat praktis.

Multimedia interaktif *Powtoon* menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi yang diperoleh melalui penilaian angket respon guru dan peserta didik. Di sekolah Uji coba, penilaian praktikalitas oleh guru memperoleh hasil 95% dengan kategori sangat prakris dan skor yang didapat dari 12 peserta didik memperoleh hasil 90,2% dengan kategori sangat

praktis. Di sekolah implementasi yang terdiri dari 2 sekolah diperoleh hasil rata-rata penilaian praktikalitas oleh guru yaitu 96,25% dengan kategori sangat praktis dan skor dari 36 peserta didik memperoleh hasil rata-rata 92,29% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif *Powtoon* sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dilihat dari kategori kepraktisan dari modifikasi Purwanto (dalam Toma & Reinita, 2023), dimana persentase 86%-100% termasuk kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Penilaian efektifitas multimedia interaktif *Powtoon* di kelas IV dilihat dari hasil evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan 10 butir soal pilihan ganda. Di sekolah uji coba, hasil penilaian efektifitas diperoleh hasil 87,5% dengan kategori sangat efektif dan sekolah implementasi yang terdiri dari 2 sekolah diperoleh hasil rata-rata 88,05% dengan kategori sangat efektif. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif *Powtoon* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dilihat dari kategori efektifitas dari modifikasi Purwanto (dalam Radyuli & Khairani, 2019), dimana persentase 86%-100% termasuk kategori sangat efektif.

Berdasarkan hasil penelitian ini, multimedia interaktif berbasis *Powtoon* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan topik sikap dan perilaku yang mencerminkan pengamalan Pancasila di lingkungan masyarakat di kelas IV Sekolah Dasar telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Media ini layak digunakan sebagai salah satu alternatif penunjang dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Media pembelajaran *Powtoon* sangat sesuai digunakan dalam proses pembelajaran, yang terlihat dari tanggapan positif peserta didik. Peserta didik merasa senang karena tampilan media yang menarik dan animatif, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Materi yang disampaikan pun mudah dipahami, sehingga meningkatkan semangat dan antusiasme belajar. Selain itu, *Powtoon* juga memiliki keunggulan dalam kemudahan penggunaan dan tampilan visual yang mendukung penyampaian materi secara interaktif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan multimedia interaktif *Powtoon* ini telah melalui uji validitas dan dinyatakan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid dan layak untuk digunakan. Hal ini didasarkan pada hasil validasi oleh ahli yang memperoleh persentase kevalidan yaitu dari ahli materi 92,5% (sangat valid), ahli bahasa 87,5% (sangat valid), dan ahli media 92,5% (sangat valid). Dengan demikian, media pembelajaran ini telah memenuhi standar kelayakan untuk diuji di lapangan.
2. Uji kepraktisan media pembelajaran menunjukkan hasil yang memuaskan, baik dari perspektif guru maupun peserta didik kelas IV. Di sekolah uji coba, tingkat kepraktisan mencapai 95% (sangat praktis) dari guru dan 90,2% (sangat praktis) dari peserta didik. Sementara di sekolah penelitian, tingkat kepraktisan mencapai 96,25% (sangat praktis) dari guru dan 92,29% (sangat praktis) dari peserta didik. Hasil ini membuktikan bahwa media pembelajaran *Powtoon* praktis dan siap digunakan dalam pembelajaran.
3. Media pembelajaran ini terbukti efektif untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, yang dibuktikan melalui hasil evaluasi peserta didik. Sekolah uji coba mencapai tingkat keefektifan 87,5%, sedangkan sekolah penelitian mencapai 88,05%. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Powtoon* efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Alawiyah, M., & Setyasto, N. (2024). Pengembangan Media Powtoon Berbasis Kearifan Lokal Kendal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan, 5(4), 254–268*.

Asmara, Y. iEllyas, Wahyudi, & Sahari, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran IPA Materi Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan, 6(1), 97–107. https://doi.org/10.37329/cetta.v6i1.1988*

Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa, https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/950*

Indriani, E. D., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Karakteristik Media Pembelajaran dalam Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(2013), 11230–11235*.

https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2802%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/2802/2402

Mihalova, D., & Reinita. (2023). Validitas Pengembangan Video Powtoon Berbasis Pendekatan Saintifik Di Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 08(02), 2823–2832.*

Mihit, Y. (2023). Dinamika dan Tantangan dalam Pendidikan Pancasila di Era Globalisasi: Tinjauan Literatur. *EDUCATIONIST: Journal of Educational and Cultural Studies, 2023(1), 357–366.*

Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi Pendidikan : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. Khatulistiwa: *Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora, 4(1).*

Putri, A., & Reinita, R. (2022). Pengembangan Media Video Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Muara Pendidikan, 7(1), 1–8. https://doi.org/10.52060/mp.v7i1.692*

Putriani, J. D., & Hudaidah. (2021). Penerapan Pendidikan Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(3), 830–838. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.407*

Radyuli, P., & Khairani, N. (2019). Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Android pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Jurnal Pti (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universita Putra Indonesia "Yptk" Padang, 6(1), 1–11. https://doi.org/10.35134/jpti.v6i1.13*

Rohmah, N. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya. *Awwaliyah: Jurnal https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v4i2.771*

Salwani, R., & Ariani, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 di Kelas VA SDIT Mutiara Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai, https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/963*

Sumiati, & Nafitupulu, S. (2022). Pengembangan Media Komik Menggunakan Model ADDIe Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 101950 Lidah Tanah Tahun 2021/2022. *Journal Educational Research and sosial Studies, 3(1), 1–10.*

Toma, A. A., & Reinita. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Berbasis Model Problem Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan, 32(2), 162. https://doi.org/10.17977/um009v32i22023p162-177*

Trinawindu, I. B. K., Dewi, A. K., & Narulita, E. T. (2016). Multimedia Interaktif untuk Proses Pembelajaran. *In PRABANGKARA: Jurnal Seni Rupa dan Desain (Vol. 19, Nomor 23, hal. 35–42).*