

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN APLIKASI POWTOON
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGEJA PERMULAAN PADA
PESERTA DIDIK KELAS 1 SDN 104245 TUMPATAN**

**DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA ASSISTED BY POWTOON APPLICATION
TO IMPROVE BEGINNING SPELLING ABILITY IN GRADE 1 STUDENTS
OF SDN 104245 TUMPATAN**

¹Dinda Dwi Lestari, ²Muhammad Noer Fadlan

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah, Medan, Indonesia

dindadwilestari@umnaw.ac.id, muhammadnoerfadlan@umnaw.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the development of Powtoon Application-Based Learning Media to Improve Beginning Spelling Skills in Grade 1 Students of SDN 104245 Tumpatan. To determine the feasibility of Powtoon Application-Based Learning Media to Improve Beginning Spelling Skills in Grade 1 Students of SDN 104245 Tumpatan. This study is a type of research and development research with reference to the 4D model which consists of 4 stages, namely: Definition (define), design (design), development (development), and dissemination (dissemination). The instrument used to collect data is a questionnaire. The data analysis technique is descriptive qualitative. The results of the media validation showed that the average overall assessment of media experts obtained a percentage of 98%. This percentage is included in the very valid criteria (very feasible). The results of the material validation showed that the average overall assessment obtained a percentage of 96%. This percentage is included in the valid criteria (feasible) to be used as teaching materials in the learning activities of grade I elementary school students to improve their beginning spelling skills.

Keywords: *Powtoon Video, My Measurement, Problem Based Learning*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk Untuk mengetahui pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Powtoon* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengeja Permulaan Pada Peserta Didik Kelas 1 SDN 104245 Tumpatan. Untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Powtoon* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengeja Permulaan Pada Peserta Didik Kelas 1 SDN 104245 Tumpatan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*) dengan mengacu pada model 4D yang terdiri dari 4 tahap, yaitu: Definisi (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*dissemination*). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket. Teknik analisis data yaitu deskriptif kualitatif. Hasil validasi media menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap ahli media didapatkan persentase sebesar 98%. Persentase ini termasuk kriteria sangat valid (sangat layak). Hasil validasi materi menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan didapatkan persentase sebesar 96%. Persentase ini termasuk kriteria valid (layak) untuk digunakan sebagai Bahan ajar dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas I SD untuk meningkatkan kemampuan mengeja permulaan.

Kata Kunci: *Video Powtoon, Pengukuranku, Problem Based Learning*

Article History:

Submitted	Accepted	Published
Juni 27 th 2024	Agustus 10 th 2024	September 15 th 2024

PENDAHULUAN

Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan merupakan sarana bagi setiap orang dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan serta kebiasaan. Proses tersebut tidaklah berlangsung dengan sendirinya, tapi melalui suatu bentuk pengajaran ataupun pelatihan. Proses tersebut yang dinamakan dengan sekolah, dari tingkat dasar, sampai pendidikan tinggi, baik melalui jalur formal maupun nonformal. Pendidikan merupakan sarana yang tepat untuk membangun bangsa Indonesia. Melalui pendidikan, siswa akan dibekali berbagai macam ilmu, pengetahuan dan karakter untuk mempersiapkan diri mereka dalam menghadapi berbagai persoalan. Pendidikan merupakan salah satu tolak ukur bagi kemajuan suatu bangsa. Menurut Alda, R & Hasanah (2023:7775) pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena pendidikan merupakan sarana dalam mengembangkan berbagai potensi yang ada dalam diri manusia untuk menjadi sumber daya manusia yang lebih baik kedepannya. Pendidikan merupakan salah satu tolak ukur bagi kemajuan suatu bangsa. Dengan pendidikan, sumber daya manusia dapat dibangun, kecerdasan bangsa dapat ditingkatkan dan kesejahteraan juga dapat dirasakan oleh seluruh lapisan masyarakat (Yarshal D, 2015:3).

Sekolah dipandang sebagai afiliasi yang efektif dan tepat guna untuk membentuk pribadi dan karakter positif anak, setelah lingkungan keluarga. Pribadi positif yang terbangun dari proses pembiasaan dan penguatan karakter di sekolah diantaranya mampu menilai diri sendiri secara realistic, mampu menerima dan melaksanakan tanggung jawab, kemandirian, dapat mengontrol emosi, berorientasi tujuan, penerimaan sosial, dan lainnya. Ini semua dapat terwujud jika semua stakeholder dilibatkan untuk mengawal dan menjalankan serta mengevaluasi semua proses ini sehingga menjadi budaya positif di sekolah. Apabila pendidikan berhasil dengan baik, maka akan terlahir generasi yang cerdas dan mampu menerapkan berbagai bekal keilmuannya untuk membangun bangsa Indonesia yang lebih baik.

Keberhasilan pendidikan ditentukan oleh banyak hal, salah satunya adalah sistem pembelajaran. Pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi (Sumawarti dkk, 2022:202). Perkembangan teknologi yang semakin canggih merupakan sarana untuk membantu tercapainya tujuan pendidikan. Dunia pendidikan sangat membutuhkan media pembelajaran karena media sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu menyebarkan informasi. Sehingga menumbuhkan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat mereka. Maka dari itu, media pembelajaran yang diciptakan oleh guru harus lebih kreatif dan inovatif (Fadlan, M., & Melisa, A).

Perkembangan teknologi hingga saat ini semakin mengalami kemajuan. Perubahan ini terjadi juga pada aspek pendidikan terutama pada penggunaan bahan ajar. Penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran mengalami banyak perubahan mulai dari bentuknya yang awalnya berbentuk fisik, sekarang sudah banyak bahan ajar berbentuk online (Ichsan, 2018). Perubahan ini akan mengubah kebiasaan guru dalam mengajar, dimana guru mulai menggunakan media berbasis digital dalam proses pembelajaran. Perkembangan kehidupan yang serba teknologi saat ini merupakan bukti bahwa kehidupan selalu berkembang dan terus berinovasi dalam berbagai aspek. Pendidikan berperan menjadi upaya dalam mewujudkan generasi penerus bangsa yang siap dalam menghadapi perubahan zaman. Pendidikan di abad 21 merupakan pembelajaran yang berbasis student centered, peserta didik diberi kebebasan dalam mencari sumber belajar (Afni, 2021).

Dalam semua aktivitas belajar di sekolah, membaca merupakan salah satu keterampilan paling dasar yang perlu dikuasai oleh siswa. Kemampuan membaca bagi siswa dipandang sebagai

penentu keberhasilannya dalam menjalani aktivitas belajarnya selama di sekolah. Hal ini disebabkan karena seluruh materi pelajaran di sekolah menuntut pemahaman konsep dan teori yang dapat dipahami melalui aktivitas membaca. Baiknya kemampuan membaca yang dimiliki siswa akan berpengaruh besar pada keberhasilannya. Dalman (2017) Membaca permulaan merupakan suatu ketrampilan awal yang harus dipelajari atau dikuasai oleh pembaca dan lebih menitik beratkan pada kegiatan jasmani atau fisik. Hermansyah (2019) Kegiatan membaca permulaan mencakup beberapa tahapan yaitu pengenalan bentuk huruf, pengenalan unsur-unsur linguistik, pengenalan hubungan/korespondensi pola ejaan dan bunyi (kemampuan menyuarakan bahan tertulis), kecepatan membaca bertaraf lambat.

Hilda Hadian (2018) Perhatian secara khusus terutama dari guru terhadap pembelajaran membaca ini mesti dilakukan sejak siswa berada di kelas permulaan yaitu kelas I dan II. Ketepatan dan keberhasilan proses pembelajaran pada tahap permulaan akan memiliki dampak yang besar dalam proses pembelajaran siswa selanjutnya. Artinya, guru yang mengajar pada kelas ini mengemban tanggung jawab yang cukup besar akan keberhasilan kemampuan membaca siswa pada kelas tersebut. Dalam pembelajaran jika kemampuan membacanya buruk, maka akan menjadi faktor penghambat pula dalam keberhasilan pendidikannya di sekolah.

Pengembangan media pembelajaran berupa video mempunyai tujuan untuk mempermudah peserta didik dalam pembelajaran secara bertahap. Hal yang menjadi kelebihan dari media video, di mana bahwa media video mampu memvisualkan isi materi seperti objek aslinya dalam unsur gambar, tulisan, audio, gerakan bervariasi, bersifat jangka panjang, serta sajian materi yang menarik dan menekan tingkat kebosanan dari peserta didik.

Namun pada kenyataannya peneliti memperoleh informasi bahwa sebagian besar siswa yang berada di kelas tersebut belum lancar membaca. Siswa yang belum lancar membaca banyak mengalami kesulitan-kesulitan yang diakibatkan karena kurangnya kemampuan siswa dalam mengenali huruf. Selain itu, pada saat pembelajaran berlangsung masih ditemui rendahnya respon dan partisipasi oleh beberapa peserta didik. Beberapa peserta didik masih ada yang kurang disiplin dalam belajar seperti tidak membawa alat tulis sehingga pada saat proses pembelajaran siswa yang tidak membawa alat tulis meminjam kepada teman-temannya hal ini membuat siswa yang dipinjam alat tulisnya terganggu dan akhirnya membuat keributan didalam kelas.

Hal ini didukung oleh hasil observasi yang dilakukan di SDN 104245 Tumpatan yang menunjukkan bahwa dalam pembelajaran membaca permulaan belum ditemukan media yang mampu menyampaikan informasi secara keseluruhan dan bertahan lama sehingga masih banyak siswa kelas 1 yang belum bisa membaca dengan baik. Masih ada guru yang belum menghadirkan media sebagai penunjang pembelajaran, sumber belajar yang digunakan hanya buku teks (buku paket) yang penyajian materi nya terlalu banyak dan kurang menarik. Proses pembelajaran masih menerapkan metode pembelajaran konvensional dimana siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan sehingga materi yang diajarkan kadang membosankan. Sukmawati dan Hidayat (2021) mengatakan bahwa sudah menjadi tugas dan tanggung jawab guru dalam mewujudkan pencapaian tujuan pembelajaran tersebut. Aktifitas pembelajaran masih didominasi guru, sedangkan siswa cenderung pasif dalam mengikuti proses pembelajaran. Terbatasnya sumber belajar di sekolah tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi kurang optimal. Sekolah sudah memiliki proyektor namun belum dimanfaatkan secara maksimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu siswa kelas 1 untuk belajar membaca. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan untuk memaksimalkan proses pembelajaran, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Fitri, N.Y & Sukmawati (2022:184) media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Untuk memudahkan proses belajar

membaca permulaan, siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu membantu untuk memahami suatu bacaan. Karo-Karo, (2018) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat atau sarana yang berbentuk fisik dan didesain secara khusus untuk digunakan sebagai perantara penyampaian bahan pelajaran dari guru kepada anak didik, sehingga terjalin komunikasi serta interaksi yang efektif dan efisien. Tafonao, (2018). Dalam proses pembelajaran media pembelajaran berperan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar.

Media pembelajaran yang dapat menunjang efektivitas dan daya tarik dalam pembelajaran yaitu media video *powtoon*. Hal ini sejalan dengan pendapat Puspita & Nurmairina (2022) Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media audio visual dengan video yang ditayangkan pada LCD proyektor disenangi oleh siswa dan selain itu juga siswa lebih semangat belajar dan cepat memahami materi yang diberikan oleh guru dan meringankan beban guru dalam mengajar dikelas. Hasbullah, (2018) *powtoon* adalah suatu aplikasi yang memiliki fitur canggih dalam satu layar, yang dapat membuat berbagai animasi sesuai kebutuhan yang kita perlukan. Dalam pembelajaran dikemukakan bahwa animasi memiliki banyak keunggulan yaitu dapat menghilangkan kejenuhan dalam proses belajar, membangkitkan perhatian siswa agar tetap fokus dalam proses belajar. Aplikasi *powtoon* memiliki kelebihan yaitu media ini dapat mencakup semua aspek indera sebagai media, lebih bervariasi dan memotivasi pengguna. Aplikasi *powtoon* cocok untuk mengenalkan membaca permulaan pada anak, dengan tampilannya yang menarik dan terdapat gambar, animasi, huruf dan warna yang menarik dan unik, dapat mempermudah anak dalam mengenal dan mengingat bentuk huruf, gambar, maupun warna, serta mempermudah anak dalam mengeja huruf menjadi kata. Kemampuan membaca permulaan sangat penting untuk anak maka dari itu pemilihan metode dan media sangatlah penting.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fika N.A (2022) media dengan berbantuan aplikasi *powtoon* layak digunakan dan dapat meningkatkan pemahaman konsep dalam membaca permulaan. (Hasbullah, 2018) Animasi *powtoon* adalah suatu aplikasi yang memiliki fitur canggih dalam satu layar, yang dapat membuat berbagai animasi sesuai kebutuhan yang kita perlukan. Dan dalam pembelajaran tersebut juga dikemukakan bahwa animasi memiliki banyak keunggulan yaitu dapat menghilangkan kejenuhan dalam proses belajar, membangkitkan perhatian siswa agar tetap fokus dalam proses belajar

Pemanfaatan dan penggunaan media menunjang efektivitas dan daya tarik dalam pembelajaran. Media video merupakan sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat bahan ajar yang menyenangkan. Video merupakan gabungan dari bahan ajar audio visual yang bergerak. Bahan ajar audio visual mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan. Anak sekolah dasar (SD) pada umumnya belajar 50% dari apa yang didengar dan dilihat (Hikmah & Purnamasari, 2017). Sehingga siswa lebih memahami suatu pembelajaran dari apa yang dilihat dan didengar.

METODE PENELITIAN

Desain pada penelitian ini adalah bahan ajar pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* untuk meningkatkan kemampuan mengeja permulaan siswa kelas 1 SD. Penelitian dan pengembangan *R&D (Research and Development)*. Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji apakah produk tersebut layak digunakan atau tidak berdasarkan penilaian dari para ahli/pakar melalui tahap validasi. (Sugiyono, 2017: 3-5).

Pada pengembangan media pembelajaran berupa video pembelajaran mengenai mengeja permulaan, peneliti akan menggunakan model penelitian dan pengembangan (*R&D*) dengan model *4D* yang merupakan perpanjangan dari *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) dan *Dissemination* (Diseminasi) yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974), (Sugiyono, 2017).

Subjek dalam penelitian ini adalah validator ahli materi yaitu dosen dan ahli media yaitu dosen untuk mengetahui respon terhadap kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* untuk meningkatkan kemampuan mengeja permulaan pada peserta didik kelas 1 SD yang dikembangkan.

Prosedur penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan *4D* terdiri atas empat tahap utama yaitu (1) *Define* (pendefinisian), (2) *Design* (Perancangan), (3) *Development* (pengembangan), dan (4) *Dissemination* (penyebaran).

Teknik Analisis Data

Data proses pengembangan produk video berupa data deskriptif kualitatif, yaitu tinjauan dan saran dari ahli materi dan ahli media sesuai dengan prosedur pengembangan yang dilakukan. Setelah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media kemudian direvisi sehingga diperoleh media revisi tahap I. Dengan menggunakan skala likert untuk mengukur pendapat validator yaitu dosen terhadap produk yang telah dikembangkan. Berdasarkan validasi dari ahli materi dan ahli media, maka akan dihasilkan produk akhir. Tanggapan responden yang berupa data kualitatif, diubah menjadi data kuantitatif yang dinyatakan dalam bentuk kelayakan validasi.

Tabel 1 Kriteria Lembar Validasi

No	Persentase	Kriteria
1	0-20%	Tidak Valid
2	21 - 40 %	Kurang Valid
3	41 - 60 %	Cukup Valid
4	61-80%	Valid
5	81-100%	Sangat Valid

(Sumber : Riduwan, 2010: 89)

Tabel di atas dijadikan sebagai acuan penghitungan persentase Validasi berdasarkan data yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi. Setelah seluruh persentase validasi dihitung, untuk mengetahui seberapa Valid media pembelajaran digunakan..

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*), kemudian produk dari penelitian pengembangan ini berupa bahan video pembelajaran pada untuk meningkatkan kemampuan mengeja permulaan pada peserta didik untuk siswa kelas I SD. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *4D* dari Thiagarajan yaitu *Define*

(Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) dan *Dissemination* (Penyebaran).

Media video merupakan sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat bahan ajar yang menyenangkan. Video merupakan gabungan dari bahan ajar audio visual yang bergerak. Bahan ajar audio visual mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan. Anak sekolah dasar (SD) pada umumnya belajar 50% dari apa yang didengar dan dilihat Sehingga siswa lebih memahami suatu pembelajaran dari apa yang dilihat dan didengar. Prosedur pengembangan hasil penelitian yang diperoleh dalam tahapan setiap pengembangan diuraikan dibawah ini :

Tahap Pendefinisian (*Define*)

- a. Analisis Kebutuhan
- b. Analisis Kurikulum

2. Tahap Perancangan (*Design*)

1. Pemilihan Aplikasi

Aplikasi yang digunakan pada yaitu aplikasi *powtoon*. *Powtoon* merupakan sebuah layanan online yang digunakan untuk membuat sebuah paparan untuk presentasi. *Powtoon* sendiri mempunyai animasi-animasi yang sangat menarik. Salah satu kelebihan *Powtoon* adalah animasi yang berbentuk kartun. *Powtoon* juga merupakan sebuah aplikasi dalam jaringan (*online*) yang dapat membantu penggunaanya membuat sebuah paparan lewat fitur animasi. Animasi-animasi tersebut ada yang berupa tulisan tangan, kartun, dan efek transisi. Media *Powtoon* ini berfokus pada pembuatan animasi, sehingga pengguna dapat menjadikan slide show di putar seperti film.

2. Pemilihan Format berdasarkan Kriteria

- a. Media video berbasis *Powtoon* ini diterapkan oleh guru pada proses kegiatan belajar.
- b. Materi yang disampaikan pada video untuk meningkatkan kemampuan mengeja permulaan pada peserta didik untuk siswa kelas I
- c. Wujud fisik dari produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah berupa file video animasi. Di dalamnya berisi konsep pemahaman materi dalam belajar membaca.
- d. Desain media pembelajaran ini menggunakan video dengan desain semenarik mungkin agar menarik peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga lebih fokus dan senang untuk belajar.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah media selesai dibuat, langkah selanjutnya yakni melakukan validasi oleh dosen ahli media dan ahli materi.

A. Data Validasi Media

Ahli media berperan untuk memberikan penilaian terhadap media dari segi teknis dan penggunaan media dalam pembelajaran. Ahli media yakni Bapak Umar Darwis, S.E., M.Pd selaku dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan. Hasil Validasi dapat dilihat pada tabel berikut :

Data Validasi Ahli Media

$$\text{Nilai Telaah} = \frac{55}{70} \times 100\%$$

Hasil validasi media menunjukkan bahwa penilaian secara keseluruhan terhadap ahli media didapatkan persentase sebesar 78%. Hasil penelitian ahli media pertama masih terdapat bagian yang perlu direvisi yaitu bagian yang perlu direvisi/ditambahi yaitu sebagai berikut :

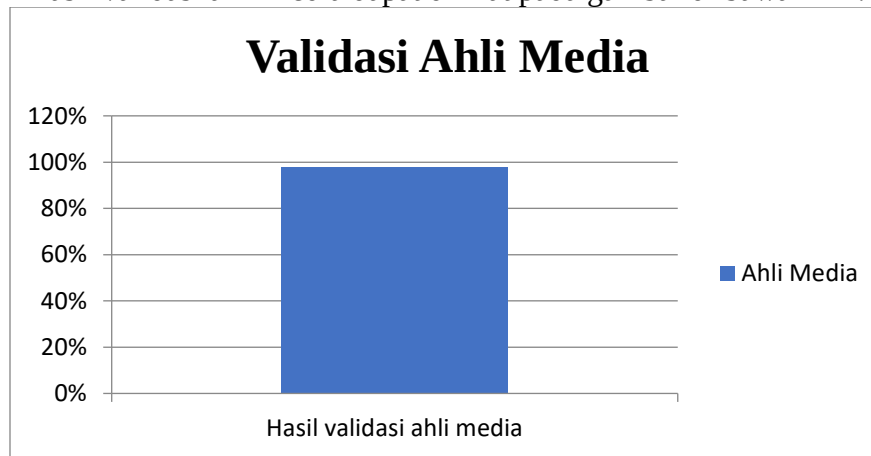
1. Penyampaian materi pada video terlalu cepat, sebaiknya sesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa.
2. Tambahkan pengejaan dua suku kata.

Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2

$$\text{Validasi} = \frac{69}{70} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Perolehan Skor} &= \frac{69}{70} \times 100 \\ &= 98\% \end{aligned}$$

Berdasarkan data dalam tabel 2 validasi ahli media tahap 2 dilaksanakan pada 6 Desember 2023 dapat diketahui penilaian oleh ahli media mendapatkan skor 98% dari 14 pernyataan. Persentase ini termasuk kriteria sangat valid (sangat layak) untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas I SD untuk meningkatkan kemampuan mengeja permulaan. Diagram hasil validasi ahli media dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



B. Data Validasi Ahli Materi

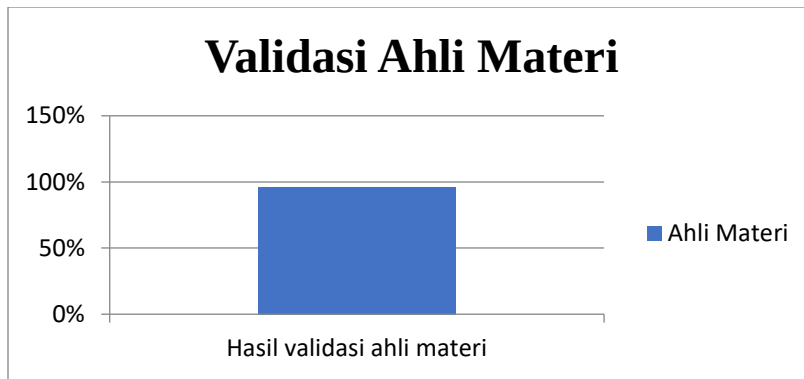
Validasi materi dilakukan oleh seorang Dosen Universitas Muslim Nusantara yaitu Ibu Nila Lestari, S.Pd., M.Pd. Ahli materi berperan untuk memberikan penilaian terhadap media dari segi isi materi dan segi pembelajaran. Hasil Validasi dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut.

Data Hasil Validasi Ahli Materi

$$\text{Nilai Telaah} = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Perolehan Skor} &= \frac{48}{50} \times 100 \\ &= 96\% \end{aligned}$$

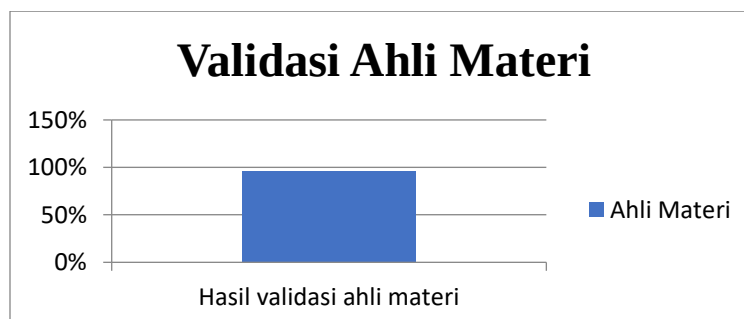
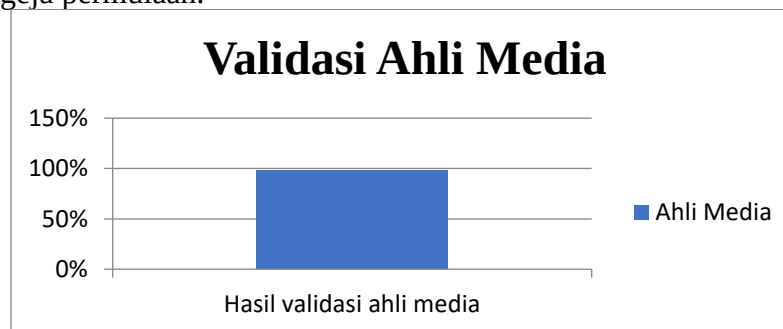
Hasil validasi materi menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan didapatkan persentase sebesar 96%. Persentase ini termasuk kriteria valid (layak) untuk digunakan sebagai Bahan ajar dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas I SD untuk meningkatkan kemampuan mengeja permulaan.



Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*), kemudian produk dari penelitian pengembangan ini berupa video pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D dari Thiagarajan yang telah dijelaskan pada Bab III yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) dan *Dissemination* (Penyebaran). Pengembangan media video pembelajaran dilakukan dalam beberapa tahap. Pada tahap awal peneliti memilih materi dengan berpedoman pada Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan buku pelajaran siswa kelas I SD. Setelah memilih materi yang akan dikembangkan, selanjutnya membuat desain video pembelajaran.

Video pembelajaran berbasis *powtoon* yang sudah selesai dirangkai kemudian dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi media menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap ahli media didapatkan persentase sebesar 98%. Persentase ini termasuk kriteria sangat valid (sangat layak) untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas I SD untuk meningkatkan kemampuan mengeja permulaan. Hasil validasi materi menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan didapatkan persentase sebesar 96%. Persentase ini termasuk kriteria valid (layak) untuk digunakan sebagai Bahan ajar dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas I SD untuk meningkatkan kemampuan mengeja permulaan.



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan suatu produk berupa video pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengeja permulaan siswa kelas I SD dengan menggunakan model 4D dengan langkah-langkah (1) *Define* (Pendefinisian), (2) *Design* (Perancangan) dan (3) *Development* (Pengembangan) (4) *Dissemination* (Penyebaran).

1. Video pembelajaran berbasis *powtoon* yang sudah selesai dirangkai kemudian dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi media menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap ahli media didapatkan persentase sebesar 98%. Persentase ini termasuk kriteria sangat valid (sangat layak) untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas I SD untuk meningkatkan kemampuan mengeja permulaan.
2. Hasil validasi materi menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan didapatkan persentase sebesar 96%. Persentase ini termasuk kriteria valid (layak) untuk digunakan sebagai Bahan ajar dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas I SD untuk meningkatkan kemampuan mengeja permulaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afni, N., Wahid, A., Hastati, S., Jumrah, A. M., & Mursidin, M. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Abad 21 Di SD Negeri 126 Borong Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba. *Madaniya*, 2(2), 137-142. *Jurnal Madaniya* (ISSN 2721-4834) <https://doi.org/10.53696/27214834.66>
- Anshori, S. (2016). Strategi Pembelajaran Di Era Digital (Tantangan Profesionalisme Guru Di Era Digital). *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru, Strategi Pemilihan Media Pembelajaran Bagi Seorang Guru*, 194–202.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Press.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. (1989). *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman.
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutoris Nurani Sejati.
- Dinda Yarshal. 2015. *Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PPKn Pada Siswa Kelas IV MIN Medan Tahun 2014/2015*. *Jurnal TEMATIK*. Program Studi Pendidikan Pascasarjana UNIMED Vol.5 No. 1.
- Fadlan, M., & Melisa, D (2023). Pengembangan video animasi berbantuan *doratoon* pada tema makanan sehat di kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 4, (2) hal 901-908.
- Fadlan, M., & Nurmadiyah, P (2023). *Pendidikan Karakter*. Medan: Merdeka Kreasi.
- Ghufron, G. (2018). Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang, Dan Solusi Bagi Dunia Pendidikan. *Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat 2018*, 1(1), 332–337
- Hasbullah. (2018). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persad.
- Hermansyah, agus K., Tembang, Y., & Purwanty, R. (2019). Penggunaan Media Kartu Warna Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Inpres Gudang Arang Merauke. *Musamus Journal of Primary Education*, 1(2), 104–115. <https://doi.org/https://doi.org/10.35724/musjpe.v1i2.1468>

- Hikmah, V. N., & Purnamasari, I. (2017). Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(2), 182–191. <https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i2.6352>
- Hilda Hadian, L., Mochamad Hadad, S., & Marlina, I. (2018). Penggunaan Media *Big Book* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Kalimat Sederhana. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 4(2), 212–242. <https://doi.org/10.36989/Didaktik.V4i2.73>
- Ichsan, I. Z., Dewi, A. K., Hermawati, F. M., & Iriani, E. (2018). Pembelajaran IPA dan Lingkungan: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan, Bekasi. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 2(2), 131. <https://doi.org/10.31331/jipva.v2i2.682>
- Karo-Karo, Si. R., & Rohani. (2018). MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1), 91–96.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Nanda Yulia Fitri & Sukmawarti. 2022. *Pengembangan Media Geometri Berbantuan Software Geogebra Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Koordinat Untuk Mempermudah Siswa Kelas V*. Indonesian Research Journal on Education: Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 2 No 1. <https://irje.org/index.php/irje/article/view/187>
- Puspita & Nurmainirina (2022). Analisis Penerapan Media Audio Visual Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 101966 Pertanggunghan. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*. Volume 01 Nomor 2 2022, pp. 131-138
- Ria Alda & Hasanah. 2023. *Analisis Model Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Pada Tema Benda-Benda di Sekitar Kita di Kelas V SD Negeri 067092 Medan*. *Jurnal Inovasi Penelitian* Vol. 3 No. 9.
- Richey, Rita C. Klein. 2007. *Design and Development Research*. London: Lawrence Erlbaum Associates. Inc.
- Santyasa, I Wayan. 2009. Metode Penelitian Pengembangan dan Teori Pengembangan Modul. Makalah disajikan dalam Pelatihan Bagi Para Guru TK, SD, SMP, SMA, dan SMK, Bali 12-14 Januari 2009. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung. Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian & Pengembangan. Bandung: Alfabeta.
- Sujarwo. (2016). Potensi Kecendrungan cara belajar visual terhadap prestasi belajar mahasiswa. *Jurnal Lembaga penelitian dan pengabdian masyarakat*
- Sukmadinata, N. S. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya.
- Sukmawarti 1, H. 2. (2021). Desain Lembar Aktivitas Siswa Berbasis Problem Posing Pada Pembelajaran Matematika Sd. *Jurnal Matheducation Nusantara*, 10-18.
- Sukmawarti, Hidayat, Lili Amelia Putri. 2022. *Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jami'atul Qamar Tanjung Morawa*. PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1), Hal : 202-207. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v2i1.848>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>