

Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Animasi Interaktif Berbasis Powtoon Untuk meningkatkan Hasil Belajar Dan Partisipasi Aktif Siswa Pada Materi Budaya Demokrasi

Evi Andriani^{1*}, Ade Nuraini², Ria Rosalina³

¹MTs Insan Taqwa Ciomas, Bogor, Indonesia

²STKIP Arrahmaniyah, Depok, Indonesia

³Universitas Saintek Muhamadiyah, Jakarta, Indonesia

Abstrak— Penelitian ini bertujuan mengembangkan Media Pembelajaran Vidio Animasi Interaktif Berbasis Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Partisipasi Aktif Siswa Pada Materi Budaya Demokrasi. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D). Subyek penelitian siswa kelas VII MTs Insan Taqwa Ciomas Kabupaten Bogor. Penilaian hasil belajar menggunakan instrumen tes. Tes ini bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa pada materi budaya demokrasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Penerapan Media pembelajaran Video animasi interaktif berbasis powtoon dapat meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi budaya demokrasi. setelah adanya penerapan media pembelajaran video animasi interaktif berbasis powtoon, selisih kenaikan dan perubahan peningkatan nilai rata-rata siswa sebelum adanya penerapan media pembelajaran video animasi interaktif berbasis powtoon yaitu 73,33 dan nilai rata-rata siswa sesudah adanya penerapan media pembelajaran video animasi interaktif berbasis powtoon yaitu 80,00. (2) Validasi kelayakan media pembelajaran video animasi interaktif berbasis Powtoon dilaksanakan oleh ahli materi, media, dan bahasa yang kompeten disetiap bidangnya. Nilai kualitas materi dari ahli materi mendapat persentase 82% dengan kategori baik. Nilai kualitas media dari ahli mediai mendapat persentase 92% dengan kategori sangat baik. (3) Berdasarkan hasil perhitungan analisis indeks gain terjadi peningkatan pada hasil proses pembelajaran dengan indeks gain menunjukkan nilai 0,73 dengan kategori tinggi.

Kata kunci:

Partisipasi Aktif,
Powtoon,
Vidio Animasi

Histori:

Dikirim: 28 Juli 2025
Direvisi: 20 Agustus 2025
Diterima: 29 September 2025
Online: 30 September 2025

©2025 JCV



Author(s) agree that this article remains permanently open access under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

Identitas Artikel:

Andriani, E., Nuraini, A., & Rosalina R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Animasi Interaktif Berbasis Powtoon untuk meningkatkan Hasil Belajar Dan Partisipasi Aktif Siswa Pada Materi Budaya Demokrasi. Jurnal Citizenship Virtues, 5(2), 132-141.

^{1*}Corresponding author.

E-mail: eviandriani5627@gmail.com

PENDAHULUAN

Dalam era teknologi informasi yang terus berkembang ini, penting bagi tenaga pendidik untuk memanfaatkan sarana teknologi dengan bijaksana. Integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, tetapi juga membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi para siswa (Wahyunu, 2017). Ketika metode mengajar dan media pembelajaran dipilih secara bijaksana dan saling mendukung, proses belajar mengajar dapat menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Yuliani, Pudjiastuti, Suidat (2025), dengan pendekatan yang tepat, pendidik dapat membantu siswa mencapai pemahaman yang lebih baik terhadap materi pembelajaran. Pemilihan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa akan membantu meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. (Lestari, 2017). Salah satu media pembelajaran berupa video pembelajaran animasi ini memiliki potensi yang cukup besar jika digunakan dalam pembelajaran. (Suwarno, 2015). Media pembelajaran animasi merupakan media pembelajaran yang memberikan tampilan audio-visual dengan kombinasi gambar yang bergerak dan bersuara. (Ningsih et al., 2020).

Animasi sering digunakan dalam berbagai media, seperti film, video game, dan video pembelajaran, untuk membuat konten yang lebih menarik dan interaktif. Dan dapat diartikan juga dengan pembuatan gambar dan isi yang dapat berubah pada setiap framenya. (Mardiyasa et al., 2016). Karena pembelajaran PPKn adalah pembelajaran yang memiliki konsep-konsep yang sifatnya abstrak dan dapat menimbulkan miskonsepsi pada siswa apabila penyampaiannya kurang tepat. (Agus et al., 2020). Dengan adanya media video pembelajaran ini, dapat membantu guru sehingga suasana pembelajaran tidak bersifat monoton dan dapat membantu peserta didik memahami materi dengan mudah. (Candra et al., 2018).

Media pembelajaran video animasi interaktif yang dibutuhkan adalah media pembelajaran interaktif menggunakan perangkat lunak berbasis multimedia, dengan media ini proses pembelajaran dapat dibuat lebih menarik dengan menghadirkan gambar bergerak disertai penjelasan singkat, dengan tujuan memudahkan siswa untuk memahami materi yang diajarkan. software yang digunakan untuk membuat media tersebut adalah powtoon. Video animasi berbasis Powtoon adalah media pembelajaran digital yang menggunakan platform Powtoon untuk membuat presentasi animasi interaktif. Powtoon memungkinkan penggunaannya untuk menggabungkan elemen-elemen visual seperti teks, gambar, ikon, karakter animasi, efek transisi, serta audio untuk menciptakan konten yang menarik dan mudah dipahami.

Menurut Hendrik (2012), media pembelajaran powtoon memiliki kelebihan. Kelebihan media powtoon yaitu, interaktif, mencakup segala aspek indera, penggunaannya praktis kolaboratif, lebih variatif, dapat memberikan feedback; dan memotivasi. Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Bakhtiar Ismail Akbar (2016) dengan judul "Pengembangan Media Video Animasi Powtoon Pada Kelas II Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disd Labscool UNNES" menyimpulkan Media video animasi pembelajaran berbasis powtoon berhasil dikembangkan sebagai penunjang pembelajaran di kelas.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sudah dilakukan terdahulu oleh Winda Seftiana, Annisa Rahmawati, dan Dwi Nur Indah Sari. Perbedaan terdapat pada program yang digunakan. Pada penelitian ini peneliti membuat video animasi

dengan berbantu powtoon . Powtoon merupakan program yang dapat menyatukan gambar yang nantinya dapat bergerak (Wisnu & Hadi, 2021). Powtoon merupakan program pengolah video yang didalamnya terdapat beberapa efek video dan audio yang dapat digunakan dengan merubah tampilan serta dapat menghasilkan media berbentuk audio visual.(Syamsudin, 2020). Selain itu juga perbedaan jenjang pendidikan dan sekolah yang dipilih oleh peneliti dan penggunaan materi yang dipilih oleh peneliti dalam video animasi dengan berbantu Adobe. Perbedaan juga terlihat dari tampilan gambar yang digunakan dan dua karakter animasi yang dibuat, dimana pada video animasi yang dirancang oleh peneliti memiliki tampilan yang menarik sehingga dapat menarik perhatian dan minat peserta didik, di sajikan dengan tema yang tidak membosankan, pemilihan background yang cocok sehingga memudahkan peserta didik untuk lebih berkonsentrasi menyimak video, dan diberikan percakapan antar tokoh animasi agar lebih terlihat nyata dan komunikatif. Dan di akhir video juga terdapat kuis yang dapat dikerjakan oleh peserta didik.

Beberapa potensi permasalahan yang mungkin muncul dalam pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis powtoon untuk meningkatkan hasil belajar pada materi dinamika demokrasi. Berikut adalah beberapa permasalahan yang bisa timbul: (1) Waktu dan Sumber Daya: Mengembangkan video animasi yang efektif memerlukan waktu, tenaga, dan sumber daya yang signifikan. Ini bisa menjadi tantangan terutama jika pengembang memiliki keterbatasan waktu atau dana. (2) Relevansi dan Kesesuaian Konten: Video animasi harus benar-benar sesuai dengan materi yang diajarkan, dalam hal ini dinamika demokrasi. Jika konten video tidak sesuai atau kurang relevan, tujuan peningkatan hasil belajar mungkin tidak tercapai. (3) Efektivitas dalam Meningkatkan Hasil Belajar: Meskipun video animasi bisa menarik, tidak ada jaminan bahwa semua siswa akan belajar lebih baik dengan media ini. Efektivitasnya bisa bervariasi tergantung pada gaya belajar siswa, kualitas video, dan cara penggunaannya dalam proses pembelajaran. (4) Aksesibilitas dan Teknologi: Siswa atau institusi mungkin menghadapi kendala aksesibilitas jika mereka tidak memiliki perangkat yang memadai atau tidak terbiasa dengan teknologi yang digunakan untuk memutar video animasi. (5) Kompleksitas Penggunaan powtoon: Powtoon adalah perangkat lunak pengeditan video yang cukup kompleks dan membutuhkan keahlian khusus. Pengembang atau guru yang tidak terampil dalam menggunakan perangkat lunak ini mungkin menghadapi kesulitan dalam menciptakan video animasi yang berkualitas tinggi. Permasalahan-permasalahan ini perlu diatasi agar pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis powtoon dapat benar-benar meningkatkan hasil belajar dan partisipasi aktif siswa pada materi dinamika demokrasi.

Penelitian ini ingin mengembangkan dan menguji efektivitas video animasi berbasis Powtoon sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar serta partisipasi aktif siswa. Pengembangan media ini didasarkan pada kebutuhan akan inovasi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam penyampaian materi budaya demokrasi di kelas VII MTs Insan Taqwa Ciomas Kabupaten Bogor. Proses pengembangan dilakukan dengan mengikuti model penelitian dan pengembangan (R&D), yang mencakup tahap analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, uji coba, serta evaluasi efektivitas media pembelajaran yang dihasilkan. Video animasi berbasis Powtoon dirancang agar mampu menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh

siswa melalui kombinasi teks, gambar, suara, dan animasi yang mendukung pembelajaran aktif.

Efektivitas media ini diuji dengan membandingkan hasil belajar dan tingkat partisipasi siswa sebelum dan sesudah menggunakan video animasi. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi aktivitas siswa di kelas, serta angket untuk mengukur respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan media berbasis Powtoon dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, memotivasi siswa untuk lebih aktif, serta memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah Penelitian Pengembangan (Research and Development/R&D). Metode Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Pudjiastuti, 2019). Model penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE yang bermula dari pengembangan yang dilakukan Robert Marible Branch.(Ali & Sameh, 2017). Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs Insan Taqwa Ciomas Kabupaten Bogor, dengan jumlah siswa 17 orang. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada bulan Januari sampai Maret, semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Penilaian hasil belajar siswa menggunakan instrumen tes berupa tes tertulis. Pembelajaran diawali dengan tes awal atau pre test, dan tes akhir atau post test. Instrumen tes yang digunakan adalah tes tulis berbentuk PG. Tes ini bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa pada materi budaya demokrasi.

Dalam pembuatan video animasi interaktif berbasis powtoon memerlukan beberapa tahapan yaitu, pembuatan storyboard, pengolahan teks menjadi audio, dan pembuatan animasi. Setelah semua instrumen penelitian dipersiapkan maka dilanjutkan dengan pelaksanaan pengembangan untuk melihat apakah adanya peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya media pembelajaran video animasi interaktif berbasis powtoon dalam pembelajaran. Tahap pertama dilakukan pengembangan dengan media belajar konvensional lalu setelah pembelajaran selesai maka diberilah pretest pada peserta didik dalam bentuk soal pilihan ganda untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum diterapkannya media video animasi interaktif berbasis powtoon, sedangkan untuk soal posttest juga berbentuk pilihan ganda dan akan dilakukan didalam kelas setelah proses belajar menggunakan media video animasi berakhir untuk melihat perkembangan dari penerapan media video animasi yang telah dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

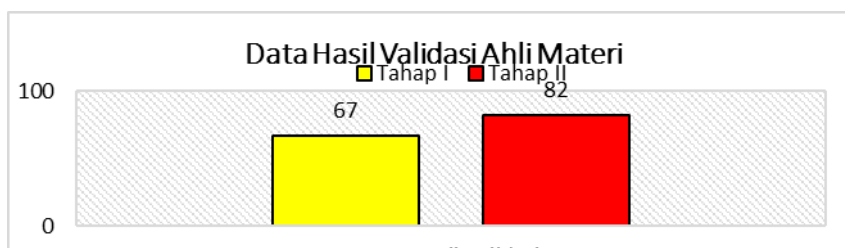
Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1)Tahap pengembangan produk terdiri dari pembuatan story board, pembuatan layout, penulisan materi, dan penambahan efek suara video, animasi dan gambar. Setelah pengembangan produk selesai, maka diperoleh media video animasi Powtoon materi Budaya demokrasi. Produk awal media pembelajaran interaktif selanjutnya divalidasi oleh ahli materi, media, dan

bahasa. Ahli materi memvalidasi sebanyak dua kali, hal ini disebabkan oleh skor akhir validasi materi yang menunjukkan nilai sebesar 67% yang termasuk kategori cukup baik sehingga media pembelajaran interaktif belum memenuhi standar untuk diujicobakan. Ahli media memvalidasi sebanyak dua kali. Hal ini disebabkan oleh skor akhir hasil validasi ahli media tahap I masih menunjukkan nilai sebesar 70% yang termasuk kategori cukup baik sehingga belum memenuhi standar untuk diujicobakan.

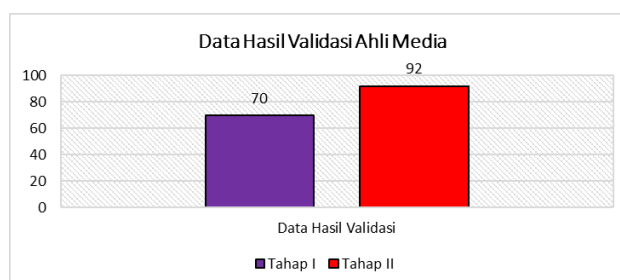
Media pembelajaran interaktif selanjutnya direvisi sesuai saran dan komentar ahli materi dan ahli media. Media pembelajaran interaktif yang telah direvisi, divalidasi kembali oleh ahli media. Validasi oleh ahli media pada tahap II ini menunjukkan hasil skor akhir sebesar 92% yang termasuk kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut media sudah layak untuk diujicobakan. Validasi oleh ahli materi pada tahap II ini menunjukkan hasil skor akhir sebesar 82% yang termasuk kategori baik. Berdasarkan hasil tersebut materi sudah layak untuk diujicobakan.

Validasi oleh ahli materi bertujuan untuk mendapatkan informasi, kritik, dan saran agar media video animasi Powtoon yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas secara aspek materi, pembelajaran dan kebahasaan. Berikut data hasil validasi ahli materi:



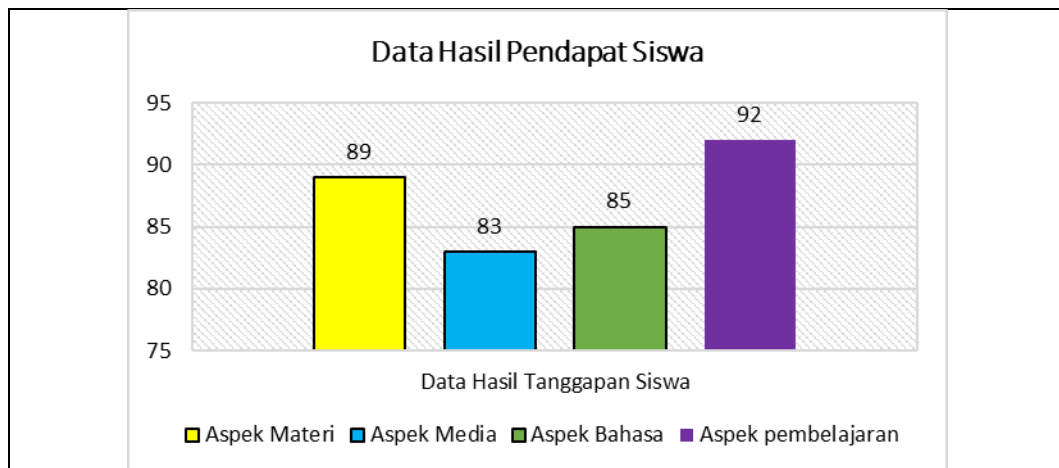
Gambar 1. Diagram Data Hasil validasi Ahli Materi

Ahli materi memvalidasi sebanyak dua kali, hal ini disebabkan oleh skor akhir validasi materi yang menunjukkan nilai sebesar 67% yang termasuk kategori cukup baik sehingga media pembelajaran interaktif belum memenuhi standar untuk diujicobakan. Pada perbaikan tahap II validasi materi yang menunjukkan nilai sebesar 82% yang termasuk kategori baik sehingga media pembelajaran interaktif sudah memenuhi standar untuk diujicobakan. Validasi oleh ahli media bertujuan untuk mendapatkan informasi, kritik, dan saran agar media video animasi Powtoon Pintar Politik yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas secara aspek pemrograman dan tampilan. Berikut data hasil validasi ahli media:



Gambar 2. Diagram Data Hasil Validasi Ahli Media

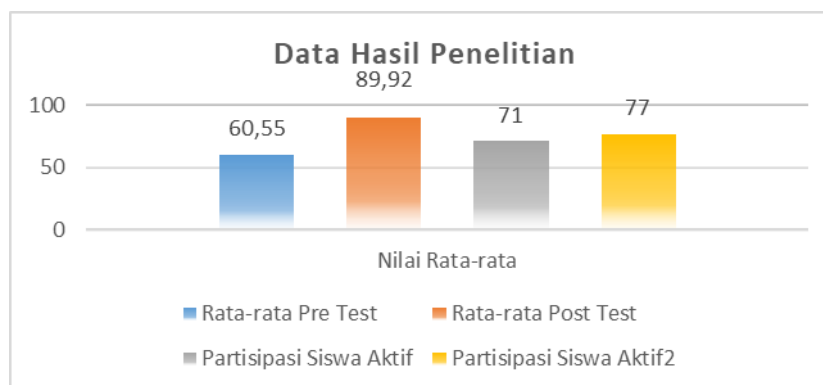
Ahli media memvalidasi sebanyak dua kali. Hal ini disebabkan oleh skor akhir hasil validasi ahli media tahap I masih menunjukkan nilai sebesar 70% yang termasuk kategori cukup baik sehingga belum memenuhi standar untuk diujicobakan. Pada perbaikan tahap II validasi media yang menunjukkan nilai sebesar 92% yang termasuk kategori sangat baik sehingga media pembelajaran interaktif sudah memenuhi standar untuk diujicobakan. Berikut disajikan data hasil pendapat siswa terhadap media video animasi Powtoon:



Gambar 3. Diagram Data Hasil Pendapat Siswa

Berdasarkan data hasil tanggapan siswa terhadap media video animasi Powtoon di atas. Diperoleh tanggapan siswa dalam aspek materi memperoleh rata-rata persentase sebesar 89% dengan kategori sangat baik. Aspek media memperoleh rata-rata persentase sebesar 83% dengan kategori baik. Aspek bahasa memperoleh rata-rata persentase sebesar 85% dengan kategori baik. Serta aspek pembelajaran memperoleh rata-rata persentase sebesar 92% dengan kategori sangat baik.

Efektivitas Produk dilakukan melalui pengambilan untuk tes hasil belajar dilakukan melalui pre-test dan post-test. Peningkatan rata-rata hasil pretest dan posttest sebelum menggunakan media animasi berbasis multimedia dengan powerpoint dan sesudah menggunakan media animasi berbasis multimedia dengan powerpoint dihitung dengan menggunakan analisis indeks gain. Berikut disajikan data tes hasil belajar dan partisipasi aktif siswa yang telah dilaksanakan pada penelitian ini berikut:



Gambar 4. Data Hasil Penelitian

Nilai rata-rata pada pre test menunjukkan nilai rata-rata sebesar 60,55. Sedangkan nilai rata-rata pada post test menunjukkan nilai rata-rata sebesar 89,92. Berdasarkan hasil perhitungan analisis indeks gain terjadi peningkatan pada hasil proses pembelajaran dengan indeks gain menunjukkan nilai 0,73 dengan kategori tinggi. Demikian pula partisipasi aktif siswa terjadi peningkatan pada peniltian ini, semula menunjukkan angka sebesar 71 meningkat menjadi 77 pada pertemuan selanjutnya. Ketuntasan belajar terjadi jika nilai yang diperoleh oleh siswa memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75 untuk ketuntatasan individu, sedangkan ketuntasan klasikal 80%. Sebagaimana yang telah ditetapkan di MTs Insan Taqwa Ciomas Kabupaten Bogor. Pemberian tes pada setiap tahap dilakukan supaya peneliti dapat melihat dan menentukan bagaimana hasil belajar siswa pada setiap tahap atau pre-test dan post-test nya. Hasil belajar siswa pada pre-test memperoleh nilai sebanyak 55,6% , nilai ini masih sangat jauh dengan kriteria kelulusan minimum, pada pre-test diantara 9 siswa yang mengikuti tes hanya 5 siswa yang mampu menuntaskan pembelajaran sementara sisanya yaitu 4 siswa atau sekitar 44,4% siswa masih belum tuntas. Hal ini disebabkan oleh kelalaian siswa yang masih kurang memperhatikan dan terlihat bosan dengan diterapkannya metode belajar yang masih konvensional.

Hasil belajar siswa pada post-test setelah melakukan beberapa perbaikan dan evaluasi pada pre-test telah mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata menjadi 80,00, siswa yang belum tuntas belajar hanya 2 siswa atau 22,2% dari keseluruhan siswa di kelas tersebut sedangkan 7 orang siswa atau 77,8% telah tuntas. Peningkatan yang terjadi menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa secara klasikal termasuk dalam kategori tuntas. Dengan KKM di MTs Insan Taqwa Ciomas Kabupaten Bogor yaitu 75 untuk ketuntasan individu dan ketuntasan klasikalnya 80%. Hasil pretest dan posttest tersebut menunjukkan bahwa penerapan video animasi sebagai media belajar telah mencapai atau menuntaskan hasil belajar siswa MTs Insan Taqwa Ciomas Kabupaten Bogor.

Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan dengan mengacu pada tahapan penelitian dan pengembangan menurut ADDIE. Model penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE yang bermula dari pengembangan yang dilakukan Robert Marible Branch. ADDIE memiliki lima (5) alur tahapan yaitu Analyze (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Model ini merupakan model sebuah konsep pengembangan produk pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

Penerapan Media pembelajaran Video animasi interaktif berbasis powtoon dapat meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi budaya demokrasi. Kesimpulan tersebut dapat didukung dengan fakta bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan adanya acuan data penelitian sebelum diterapkannya media video animasi interaktif berbasis powtoon dengan data penelitian siswa setelah adanya penerapan media belajar video animasi yaitu 55,6 dan meningkat menjadi 77,8 setelah adanya penerapan media pembelajaran video animasi interaktif berbasis powtoon, selisih kenaikan dan perubahan peningkatan nilai rata-rata siswa sebelum adanya penerapan media pembelajaran video animasi

interaktif berbasis powtoon yaitu 73,33 dan nilai rata-rata siswa sesudah adanya penerapan media pembelajaran video animasi interaktif berbasis powtoon yaitu 80,00. (2) Validasi kelayakan media pembelajaran video animasi interaktif berbasis Powtoon dilaksanakan oleh ahli materi, media, dan bahasa yang kompeten disetiap bidangnya. Nilai kualitas materi dari ahli materi mendapat persentase 82% dengan kategori baik. Nilai kualitas media dari ahli media mendapat persentase 92% dengan kategori sangat baik. (3) Berdasarkan hasil perhitungan analisis indeks gain terjadi peningkatan pada hasil proses pembelajaran dengan indeks gain menunjukkan nilai 0,73 dengan kategori tinggi. Demikian pula partisipasi aktif siswa terjadi peningkatan pada penelitian ini, semula menunjukkan angka sebesar 71 meningkat menjadi 77 pada pertemuan selanjutnya. Hal tersebut di atas menandakan bahwa media pembelajaran yang sudah dibuat efektif digunakan.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mila Lestari, dkk (2020) hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan dari siklus I mendapat skor 80 dengan kategori baik dan menjadi skor 90 pada siklus II dengan kategori sangat baik. Ketuntasan hasil belajar siswa meningkat dari siklus I hanya 54% mencapai ketuntasan meningkat pada siklus II menjadi 92%. (Mila Lestari, 2020). Hal di atas juga serupa dengan penelitian yang di laksanakan oleh Endah Tri Handayani (2020) berdasarkan hasil lembar observasi sikap siswa, rata-rata skor siswa kelas kontrol termasuk dalam kategori baik, sementara rata-rata skor siswa kelas eksperimen termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan analisis data, diketahui bahwa peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol. (Endah Tri Handayani, 2020).

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut : Penerapan Media pembelajaran Video animasi interaktif berbasis powtoon dapat meningkatkan hasil belajar dan partisipasi aktif siswa pada materi budaya demokrasi di Kelas VII MTs Insan Taqwa Ciomas Kabupaten Bogor, terbukti berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Kesimpulan tersebut dapat didukung dengan fakta bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan adanya acuan data penelitian sebelum diterapkannya media pembelajaran video animasi interaktif berbasis powtoon dengan data penelitian siswa setelah adanya penerapan media pembelajaran video animasi interaktif berbasis powtoon yaitu 55,6 dan meningkat menjadi 77,8 setelah adanya penerapan media pembelajaran video animasi interaktif berbasis powtoon, selisih kenaikan dan perubahan peningkatan nilai rata-rata siswa sebelum adanya penerapan media pembelajaran video animasi interaktif berbasis powtoon yaitu 73,33 dan nilai rata-rata siswa sesudah adanya penerapan media belajar video animasi yaitu 80,00. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan nilai rata-rata antara hasil belajar pretest dengan posttest yang artinya ada peningkatan hasil belajar siswa setelah adanya penerapan media pembelajaran video animasi interaktif berbasis powtoon untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII pada materi budaya demokrasi di MTs Insan Taqwa Ciomas Kabupaten Bogor.

Kemudian Validasi kelayakan media pembelajaran video animasi interaktif berbasis Powtoon dilaksanakan oleh ahli materi, media, dan bahasa yang kompeten

disetiap bidangnya. Nilai kualitas materi dari ahli materi mendapat persentase 82% dengan kategori baik. Nilai kualitas media dari ahli media mendapat persentase 92% dengan kategori sangat baik. Nilai rata-rata pada Uji Coba 1 menunjukkan nilai rata-rata sebesar 60,55. Sedangkan nilai rata-rata pada Tahap Uji Coba II menunjukkan nilai rata-rata sebesar 89,92.

Selanjutnya berdasarkan hasil perhitungan analisis indeks gain terjadi peningkatan pada hasil proses pembelajaran dengan indeks gain menunjukkan nilai 0,73 dengan kategori tinggi. Demikian pula partisipasi aktif siswa terjadi peningkatan pada penelitian ini, semula menunjukkan angka sebesar 71 meningkat menjadi 77 pada pertemuan selanjutnya. Hal tersebut di atas menandakan bahwa media pembelajaran yang sudah dibuat efektif digunakan dan dapat menarik perhatian serta meningkatkan kemampuan siswa serta dapat memudahkan dalam memahami materi pelajaran yang diberikan.

REFERENSI

- Al-Bulushi, A. H., & Ismail, S. S. (2017). Developing an online pre-service student teaching system using ADDIE approach in a Middle Eastern university. *Theory and Practice in Language Studies*, 7(2), 116–123.
- Akbar, B. I. (2016). Pengembangan media video animasi Powtoon pada kelas II mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di SD Labschool UNNES (Tesis, Universitas Negeri Semarang). UNNES.
- Kurniawan, D. C., Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran IPA tentang sifat dan perubahan wujud benda kelas IV SDN Merjosari 5 Malang. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 119–125.
- Lestari, D. (2017). Pengaruh media pembelajaran berbasis animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi pelajaran menggambar bentuk bidang kompetensi keahlian teknik gambar bangunan di SMK 4 Tangerang Selatan. Jakarta.
- Yuliani, H., Pudjiastuti, S. R., & Suidat. (2025). Pengembangan video animasi wayang kulit berbasis project based learning dalam membentuk karakter berkebhinekaan global dan etika kewarganegaraan generasi Z. *Jurnal Citizenship Virtues*, 5(1), 45–56.
- Kiswanto, H. (2012). Pengembangan media pembelajaran digital. Yogyakarta: UM Press.
- Nugraha, J., & Zaini, M. S. (2020). Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis Adobe Premiere Pro pada kompetensi dasar mengelola kegiatan humas kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 349–361. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/10136>
- Hariati, P. N. S., Lily, R., & Islamiani, S. (2020). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap respon siswa dalam pembelajaran matematika operasi bilangan bulat. *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS)*, 6(1), 18–22.
- Dwipayana, P. A. P., Redhana, I. W., & Juniartina, P. P. (2020). Analisis kebutuhan pengembangan multimedia interaktif berbasis konteks budaya lokal untuk pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 3(1), 49–60.

- Mardiyasa, P., et al. (2016). Film animasi pembelajaran sistem pencernaan manusia pada kelas VIII SMP Negeri 3 Banjar tahun ajaran 2015/2016. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 5(2), 129–139.
- Wahyuni, R. (2017). Media pembelajaran berbasis video animasi pada mata kuliah logika dan algoritma. Bekasi Barat.
- Pudjiastuti, S. R. (2019). Metode penelitian pendidikan. Yogyakarta: Media Akademi.
- Noviyanto, T. S. H., Juanengsih, N., & Rosyidatun, E. S. (2015). Penggunaan media video animasi sistem pernapasan manusia untuk meningkatkan hasil belajar biologi. *Edusains*, 7(1), 57–63.
- Wijaya, W. P., & Sakti, H. G. (2021). Efektivitas media pembelajaran Adobe Illustrator berbasis tutorial kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran prakarya. *Teaching and Learning Journal of Mandalika (Teacher)*, 2(1), 1–10. <http://ojs.cahayamandalika.com/index.php/teacher/issue/archive>.