

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI
BERBASIS *POWTOON* PADA MATERI PERUBAHAN
WUJUD BENDA DI KELAS III SDN 001 SUNGAI
PAGAR, KEC. KAMPAR KIRI HILIR, KAB. KAMPAR,
PROV. RIAU**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil wawancara dengan guru SDN 001 Sungai Pagar yaitu kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, pemanfaatan penggunaan media pembelajaran yang belum berjalan secara efektif. Perlunya pengembangan video animasi sehingga kesulitan yang menjadi kendala peserta didik dapat diminimalisir. Video animasi dapat dijadikan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena berisi kartun-kartun yang menarik sehingga terkesan lucu. Penelitian ini menggunakan pengembangan model ADDIE yang terdiri dari tahap *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Penelitian ini dilaksanakan hanya sampai tahap *Development* (Pengembangan). Hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti yaitu pengembangan media video animasi berbasis *powtoon* pada materi perubahan wujud benda. Kualitas video animasi berbasis *powtoon* pada materi perubahan wujud benda sangat valid berdasarkan aspek tampilan, aspek program, aspek pedagogik dan aspek isi dengan skor rata-rata 3.89. Pada uji coba, video animasi memperoleh nilai sangat baik dengan skor rata-rata 3.82, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Pelaksanaan pembelajaran materi perubahan wujud benda di kelas IIIB SDN 001 Sungai Pagar menggunakan video animasi berbasis *powtoon* berjalan dengan baik. Dalam pembelajaran siswa memperhatikan materi pelajaran dan mengikuti petunjuk yang diberikan guru karena video animasi berbasis *powtoon* menyajikan tampilan gambar serta karakter animasi yang menarik perhatian siswa. Penggunaan video animasi berbasis *powtoon* dinyatakan efektif, hal ini berdasarkan hasil uji t yang menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre test* adalah 42.00 dan rata-rata nilai *post test* adalah 66.50. Dengan begitu, nilai rata-rata sesudah melaksanakan pembelajaran menggunakan video animasi berbasis *powtoon* lebih besar dibandingkan sebelum menggunakan video animasi berbasis *powtoon*.

Kata Kunci: Perubahan Wujud Benda, Video Animasi, *Powtoon*