



Development of Powtoon Animated Videos as English Learning Media for Elementary School Students during the Pandemic

Pengembangan Video Animasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Usia Sekolah Dasar di Masa Pandemi

Nor Laili Fatmawati ¹✉

¹ *Fakultas Adab dan Budaya, Institut Agama Islam Negeri Surakarta
Jl. Pandawa, Dusun IV, Pucangan, Kartasura, Sukoharjo 57168, Indonesia
✉ ilyfathfs@gmail.com*

Abstract: *Various adaptations and innovations should be done in the English learning process during the Covid-19 pandemic, especially for elementary school students who are not familiar with the distance learning system. This study aims to develop a Powtoon-based animated video as an English learning medium for elementary school students during the Covid-19 pandemic. The animation video was developed using the ADDIE model which includes the analysis, design, development, implementation and evaluation stages. This research produces an audiovisual learning media in form of animated videos that have been tested by media experts, material experts, and have gone through small group and field trials. The test results indicate the feasibility of this product is 4.80 in the Very Eligible category. Thus, the animated Powtoon-based video is worthy product as an alternative learning medium in English distance learning classes for elementary school students during the pandemic.*

Keywords: *animated videos; learning media; pandemic; Powtoon.*

Abstrak: Beragam adaptasi dan inovasi harus dilakukan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris di masa pandemi Covid-19. Terlebih pembelajaran yang ditujukan kepada peserta didik usia sekolah dasar yang belum terbiasa dengan sistem pembelajaran jarak jauh. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video animasi berbasis Powtoon yang digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris usia sekolah dasar di masa pandemi Covid-19. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran audiovisual dalam bentuk video animasi yang telah diuji kelayakannya oleh ahli media, ahli materi, serta telah melalui uji coba kelompok kecil dan besar/lapangan. Hasil uji tersebut menunjukkan nilai kelayakan produk ini adalah sebesar 4,80 dengan kategori sangat layak. Artinya, produk berupa video animasi berbasis Powtoon yang dikembangkan sangat layak menjadi alternatif media pembelajaran Bahasa Inggris jarak jauh untuk usia sekolah dasar pada masa pandemi.

Kata Kunci: media pembelajaran; pandemic; Powtoon; video animasi.

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Inggris untuk usia anak atau yang disebut *Teaching English for Young Learners (TEYL)* merupakan salah satu upaya pengenalan literasi bahasa asing bagi pemelajar usia anak. Pembelajaran ini diselenggarakan di hampir semua Sekolah Dasar di Indonesia. Walaupun berdasarkan kurikulum yang berlaku, Bahasa Inggris bukanlah salah satu pelajaran wajib (Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum/Struktur Kurikulum 2013 Sekolah Dasar), namun fakta penggunaan bahasa ini secara global menjadi pertimbangan utama untuk memilihnya sebagai mata pelajaran yang harus diberikan. Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar adalah salah satu ikhtiar untuk mengenalkan keragaman bahasa dalam komunikasi universal, menumbuhkan kecerdasan berbahasa, mengajarkan dasar-dasar pelajaran Bahasa Inggris yang nantinya akan ditemui di jenjang pendidikan selanjutnya, dan membekali peserta didik dengan alat komunikasi internasional yang penggunaannya sudah tidak asing lagi di sekitar mereka. Tujuan-tujuan inilah yang diupayakan semaksimal mungkin oleh para guru Bahasa Inggris di Sekolah Dasar sehingga muncullah berbagai inovasi metode, teknik, taktik maupun media yang diharapkan mampu untuk mencapainya.

Adanya aturan-aturan baru dalam proses pembelajaran akibat terjadinya wabah Covid-19 di Indonesia mau tidak mau telah mengubah banyak hal. Aturan pemerintah yang membatasi bahkan melarang pembelajaran tatap muka secara langsung di daerah yang termasuk zona kuning, *orange* dan merah, mendesak para guru untuk segera melakukan perubahan pola mengajar dengan memanfaatkan teknologi berbasis internet. Kelas jarak jauh yang dulu belum terlalu dikenal justru kini menjadi rutinitas keseharian. Hal ini dilakukan untuk membatasi kerumunan yang berpotensi menjadi media penyebaran virus Corona di kalangan peserta didik yang dari segi usia dinilai rentan tertular. Alhasil, pembelajaran jarak jauh harus dikembangkan sedemikian rupa dengan menyesuaikan situasi dan kondisi setempat, kesiapan literasi teknologi yang dimiliki peserta didik dan orang tua, dan tujuan pembelajaran yang tetap harus dicapai pada setiap aktivitas pembelajaran.

Salah satu wujud pengembangan pembelajaran Bahasa Inggris di masa pandemi ini adalah penggunaan media pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan pada pembelajaran jarak jauh. Penggunaan media dalam konteks pembelajaran sendiri bukanlah merupakan hal yang baru. Gagne dan Reiser (Fitriyani, 2019) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah segala jenis alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi kepada peserta didik di lingkungan pembelajaran. Media digunakan untuk memudahkan usaha-usaha pendidik dalam meraih tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang mengharuskan guru melakukan berbagai upaya, termasuk menggunakan pendekatan, strategi, metode, teknik, ataupun media yang dapat mengembangkan potensi-potensi peserta didik secara maksimal (Aunurrahman, 2010).

Daryanto (Fitria, 2018) merinci beberapa fungsi media pembelajaran. *Pertama*, media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang menyaksikan peristiwa atau benda yang di masa lampau yang tidak mungkin dihadirkan kembali. *Kedua*, media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang mengamati peristiwa atau benda yang tidak dapat dijangkau karena permasalahan jarak atau karena adanya risiko yang buruk atau membahayakan. *Ketiga*, media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat yang mewakili beberapa hal atau benda yang perlu diperbandingkan sedangkan hal atau benda tersebut tidak mudah dijangkau atau dipersandingkan. Dengan ketiga fungsi ini, maka tak diragukan lagi bahwa upaya menghadirkan lingkungan yang otentik demi meningkatkan kualitas pembelajaran bagi peserta didik akan sangat terbantu dengan adanya media pembelajaran.

Untuk dapat melakukan fungsi tersebut, maka dalam penggunaan media pembelajaran seorang pendidik harus memahami landasan filosofis, psikologis, teknologis, dan empiris dengan jelas. Landasan filosofis dari penggunaan media pembelajaran adalah bahwa terdapat banyak pilihan media pembelajaran dengan berbagai spesifikasinya. Berbagai pilihan tersebut hendaknya disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, baik secara fisik maupun psikis. Dalam landasan psikologis, dinyatakan bahwa pada umumnya peserta didik akan lebih merasa mudah memahami hal-hal yang bersifat konkret daripada yang abstrak. Terlebih bagi peserta didik usia anak, pembelajaran yang bersifat teoritis, konseptual, atau pembelajaran dengan objek belajar yang asing di lingkungan peserta didik akan lebih berat untuk dipahami. Adapun landasan teknologi dari penggunaan media pembelajaran menerangkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran adalah suatu proses yang melibatkan banyak unsur, meliputi unsur orang, ide, prosedur, peralatan, dan organisasi yang melakukan usaha terstruktur untuk menganalisis masalah, mengupayakan solusi atas masalah tersebut, melaksanakan pemecahan masalah, mengevaluasi hasil usaha pemecahan masalah tersebut, dan mengelolanya sehingga pemakaian media benar-benar dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Sedangkan landasan empiris dari penggunaan media pembelajaran adalah bahwa pemilihan media pembelajaran seyogianya disesuaikan dengan kecakapan dan kecenderungan guru, karakteristik peserta didik, karakteristik materi, dan karakteristik media pembelajaran itu sendiri (Fitria, 2018).

Setidaknya ada tiga jenis media pembelajaran yang dipakai pendidik dalam pembelajaran di ruang kelas, yaitu auditif, visual, dan audiovisual. Media auditif merupakan media yang berfokus pada pemanfaatan indra pendengaran karena mengandung unsur bunyi atau suara. Media visual berfokus pada pemanfaatan indra penglihatan dengan menampilkan gambar, grafik, atau jenis visualisasi lainnya. Sedangkan media audiovisual merupakan gabungan antara keduanya, yaitu media yang mengandung unsur suara atau bunyi, serta gambar yang dapat ditangkap oleh indra pendengaran dan penglihatan peserta didik (Sanjaya, 2006). Karena memiliki kandungan yang lebih lengkap dibandingkan dengan jenis pertama dan kedua yang hanya mengandung satu unsur saja, media jenis ketiga dianggap dapat memberikan

bantuan yang lebih banyak kepada guru dan peserta didik dalam proses mengajar dan belajar mereka.

Dari ketiga jenis media ini, media audiovisual dinilai sebagai media yang paling tepat untuk mengatasi berbagai masalah dan keterbatasan yang ditemui dalam pembelajaran jarak jauh di masa pandemi. Media pembelajaran audiovisual memiliki beberapa kelebihan. Fitria (2018) menyebutkan bahwa kelebihan tersebut di antaranya adalah dapat digunakan dalam pembelajaran klasikal, dapat dipakai seketika maupun berulang-ulang, menyajikan hal-hal yang tidak dapat dihadirkan secara langsung ke dalam kelas karena hambatan waktu, jarak ataupun keamanan, dapat membantu mendetailkan objek, tidak harus memerlukan ruang gelap untuk memutarinya, dapat dipercepat atau diperlambat, dan dapat menghadirkan gambar dan suara. Karena kelebihan tersebut, media pembelajaran audiovisual menjadi pilihan utama para pendidik dalam memfasilitasi peserta didik dengan pembelajaran yang aktif, interaktif dan atraktif. Media audiovisual dikembangkan dalam bentuk cerita bergambar, film, animasi, *slide* presentasi dengan suara dan lain sebagainya yang proses pembuatannya saat ini didukung oleh berbagai aplikasi yang dapat dengan mudah diakses. Adanya aplikasi-aplikasi tersebut mendukung terwujudnya proses pembelajaran berbasis TIK yang menjadi keharusan di era digital ini.

Dari aspek perkembangan kognitif, media pembelajaran audiovisual adalah media yang tepat untuk digunakan pada usia sekolah dasar. Teori perkembangan kognitif Piaget menjelaskan bahwa usia 7-11 tahun disebut fase operasional konkret, yaitu fase yang dicirikan dengan masih terbatasnya kemampuan anak untuk memahami hal-hal yang tidak konkret atau abstrak. Oleh karena itu, penggunaan media audiovisual menjadi pilihan yang tepat bagi mereka sebagaimana manfaat dan kelebihan media audiovisual yang telah disebutkan sebelumnya. Media audiovisual dapat membuat pembelajaran lebih bermakna, bervariasi dan menarik, serta memperkaya pengalaman belajar para peserta didik.

Salah satu bentuk media pembelajaran audiovisual adalah video animasi. Video ini memuat materi pembelajaran dalam bentuk narasi hidup yang dilakonkan karakter-karakter yang dikreasikan sesuai dengan preferensi umum peserta didik. Adanya penyesuaian ini tentunya berpotensi meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi pembelajaran. Media ini juga dapat memberikan contoh yang lebih hidup untuk materi-materi pembelajaran yang bersifat konseptual, teoretis atau abstrak. Terlebih, jika dihubungkan dengan situasi pembelajaran di masa pandemi, para pemelajar Bahasa Inggris usia anak yang baru mengenal pembelajaran jarak jauh sangatlah memerlukan pengalaman belajar yang menyenangkan karena akan berpengaruh pada perilaku belajar mereka di kemudian hari.

Di antara aplikasi berbasis internet yang dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris usia anak adalah Powtoon. Powtoon adalah aplikasi berbasis web yang dapat dikreasikan untuk memproduksi video yang berisi gambar bergerak, musik atau suara (Mersand, 2014). Aplikasi ini sering digunakan dalam pembuatan *slide* presentasi ataupun film pendek dengan efek animasi. Aplikasi ini tidak lagi asing untuk dijadikan sebagai media dalam proses pembelajaran karena

memiliki setidaknya empat keunggulan, yaitu dapat memaksimalkan jalannya proses pembelajaran, menambah motivasi peserta didik, meningkatkan prestasi belajar, dan mengasah keterampilan guru dalam memunculkan inovasi di ruang kelas dalam mengelola pembelajaran (Deliviana, 2017). Selain itu, daya tarik Powtoon juga terletak pada kemudahan penggunaannya dan banyaknya materi pembelajaran yang dinilai cocok untuk divisualisasikan dengan konsep yang dimiliki aplikasi Powtoon.

Banyak penelitian yang mengangkat tema tentang penggunaan media pembelajaran berbasis Powtoon. Di antaranya adalah, "Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran: Manfaat dan Problematikanya" oleh Evi Deliviana (2017), "Developing Powtoon As English Teaching Media For First Grade Of Elementary School" oleh Ni Putu Ayu Puspa Yuliandari (2019), "Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa IIS Kelas X Di SMA Negeri 17 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018" oleh Desma Yulia dan Novia Ervinalisa (2017), "Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Penyimpangan Sosial di SMP Negeri 15 Semarang" oleh Niken Henu Jatiningtias (2018), "Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint Materi Aljabar Pada Pembelajaran Matematika SMP" oleh Nur Afifatus Sakiah, Kiki Nia Sania Effendi (2021), "Memaksimalkan Fitur "Breaking Rooms" Zoom Meeting pada Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19" oleh Nasir (2020), "Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 bagi Mahasiswa Universitas PGRI Yogyakarta" oleh Jagad Aditya Dewantara dan T Heru Nurgiansah (2021), "Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19" oleh KH. Lalu Gede Muhammad Zainuddin Atsani (2020) dan "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audiovisual Tokoh-Tokoh Kemerdekaan Indonesia" oleh Evi Rizqi Salamah (2017). Penelitian-penelitian terdahulu ini memiliki kajian yang berhubungan dengan penelitian ini pada konteks analisis penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran. Namun, penelitian ini memiliki beberapa kebaruan, di antaranya penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran ini dilakukan pada proses pembelajaran non formal, yaitu pada salah satu lembaga bimbingan belajar di Boyolali Jawa Tengah, dan diaplikasikan pada pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi Covid-19.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang dicirikan dengan tujuan yang ingin dicapai yaitu menghasilkan produk dan menguji efektifitasnya (Sugiyono, 2017). Produk yang ingin dikembangkan adalah media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon untuk pembelajaran Bahasa Inggris usia sekolah dasar yang akan digunakan dalam pembelajaran jarak jauh masa pandemi pada Lembaga Bimbingan Belajar (LBB) Al-Fatih Boyolali. Model yang dipakai dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*analysis, design, development* atau *production, implementation* atau *delivery*, dan *evaluation*) (Mulyatiningsih, 2011). Dengan model tersebut, penelitian dilakukan dengan tahapan-tahapan berikut:

1. *Analysis*. Pada tahap ini, peneliti melakukan *need analysis* untuk mengetahui sejauh mana perlunya menciptakan produk baru yang akan diteliti dan dikembangkan. Hal ini dilakukan dengan mencermati masalah-masalah yang muncul, dan solusi apa yang mungkin dapat mengatasinya. Peneliti juga menganalisis produk yang akan dikembangkan, terutama berhubungan dengan potensi dan kelayakan produk untuk memenuhi kebutuhan yang telah diidentifikasi sebelumnya, serta syarat pengembangannya. Dalam tahap ini, peneliti menggunakan instrumen observasi dan wawancara. Observasi digunakan dengan cara mencermati proses pembelajaran Bahasa Inggris jarak jauh yang berlangsung di LBB Al-Fatih pada masa pandemi. Sedangkan wawancara dilakukan kepada para tutor dan beberapa peserta didik untuk menginvestigasi masalah-masalah yang mereka temui selama pembelajaran dan apa saja yang mereka butuhkan untuk mengatasi masalah tersebut.
2. *Design*. Tahap mendesain dilakukan dengan merancang konsep dan konten dari produk yang akan dikembangkan. Tahap ini masih bersifat perencanaan dan nantinya akan menjadi konsep dasar untuk langkah-langkah pengembangan berikutnya. Desain ini ditulis secara rinci dan sistematis sehingga tidak terjadi kebingungan atau kekeliruan dalam proses pengembangannya.
3. *Development*. *Development* adalah tahap di mana desain yang telah dirancang sebelumnya direalisasikan. Di sini, produk dikembangkan berdasarkan rencana dan konsep yang telah dibuat sehingga produk yang diinginkan dapat terwujud. Di tahap ini pula peneliti membuat instrumen pengukuran kerja dari produk yang dikembangkan.
4. *Implementation*. Implementasi produk adalah proses penerapan atau penggunaan produk yang telah dihasilkan yang tujuannya untuk memperoleh umpan balik dari pengguna. Dapat dikatakan bahwa implementasi ini masih bersifat uji coba. Tahap ini dilakukan dengan menguji-cobakan produk kepada ahli media dan ahli materi pelajaran, kepada peserta didik dalam skala kelompok kecil, dan peserta didik dalam kelompok besar atau disebut dengan uji lapangan. Dari tahap ini akan dihasilkan data kualitatif dan kuantitatif yang akan digunakan untuk melakukan revisi pada tahap berikutnya.
5. *Evaluation*. Tahap evaluasi merupakan tindak lanjut dari implementasi yang dilakukan. Evaluasi dilakukan berdasarkan tujuan pengembangan produk yang telah ditetapkan dan hasil dari implementasi yang dilakukan. Evaluasi ini ditujukan untuk menilai sejauh mana produk yang dikembangkan telah memenuhi tujuan yang diinginkan. Bahan evaluasi berasal dari hasil analisis data kualitatif yang didapatkan dari masukan, kritik dan saran para ahli dan responden yang dilibatkan pada tahap implementasi, dan dari hasil analisis data kuantitatif yang didapatkan dari penilaian yang mereka berikan melalui angket. Angket tersebut mengukur penilaian responden menggunakan sistem *rating scale* 1-5 dan telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Hasil evaluasi ini menjadi dasar untuk mengukur kelayakan produk yang telah dikembangkan.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan video animasi berbasis Powtoon yang akan digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris di LBB Al-Fatih Boyolali pada masa pandemi Covid-19 berjalan dengan tahapan-tahapan berikut:

1. *Analysis*

Dalam tahap analisis, peneliti melakukan wawancara kepada para instruktur dan beberapa peserta didik untuk mengetahui secara langsung apa yang mereka butuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris jarak jauh yang sudah berjalan selama satu bulan sejak adanya kebijakan pemerintah untuk tidak melakukan proses belajar secara tatap muka. Setelah menganalisis hasil wawancara, peneliti mengidentifikasi kebutuhan akan adanya media pembelajaran baru yang aplikatif dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran jarak jauh di masa pandemi Covid-19. Sebagaimana fakta yang terjadi, Kabupaten Boyolali termasuk dalam zona merah penyebaran Covid-19 sehingga seluruh proses pembelajaran pada lembaga pendidikan formal maupun informal harus dilaksanakan secara daring. Oleh karena itu, guru, pendidik ataupun instruktur harus merespon kebijakan ini dengan cepat dengan mengadaptasikan strategi, metode, teknik maupun media yang akan digunakan dalam menyampaikan isi pembelajaran.

Berikutnya, peneliti menganalisis media pembelajaran audiovisual berupa video animasi berbasis Powtoon untuk digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris di masa pandemi. Media ini dinilai dapat mengatasi masalah umum yang terjadi pada pembelajaran Bahasa Inggris di kelas jarak jauh, yaitu bertambahnya tingkat kesulitan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, menurunnya motivasi belajar, dan sulitnya mengelola waktu belajar.

2. *Design*

Peneliti memilih materi *speaking* untuk diolah menjadi materi yang akan disampaikan menggunakan media pembelajaran berupa video animasi berbasis Powtoon. Materi *speaking* dipilih karena materi tersebut umumnya berisi latihan percakapan (*conversation practice*) yang dinilai cocok untuk menjadi konten video animasi yang akan dikembangkan. Peneliti merancang video animasi yang menampilkan figur-figur yang melaksanakan aktivitas percakapan dengan konten percakapan yang diambil dari materi *speaking*. Peneliti memilih figur-figur animasi dan tampilan latar yang sesuai dengan konteks percakapan sehingga dapat memberikan efek yang lebih hidup. Selain itu, peneliti juga merencanakan pengisian suara yang bukan hanya menjadi pelengkap video animasi yang dikembangkan, tapi juga dapat menjadi contoh pelafalan yang otentik untuk setiap kata yang ada dalam percakapan. Karena diperuntukkan untuk peserta didik usia sekolah dasar, peneliti mempertimbangkan konsep-konsep video animasi yang akan dapat menarik minat mereka.

3. *Development*

Dalam tahap *development*, peneliti terlibat secara langsung dalam proses pembuatan video animasi yang akan dijadikan media pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya untuk materi *speaking*. Mula-mula, peneliti membuka akun Facebook untuk masuk pada laman Powtoon.com. Setelah berhasil masuk, peneliti memilih *start from scratch*, dan memilih tombol *edit* hingga beberapa saat kemudian tampilan awal muncul. Seperti pada aplikasi Microsoft PowerPoint, *slide* 1 merupakan halaman judul yang memiliki templat yang dapat langsung disunting ataupun disunting kemudian. *Slide* berikutnya dapat dimunculkan dengan menekan tombol *add*. Kustomisasi dilakukan dengan mengaktifkan *customize mode* di bagian kanan atas. Penambahan karakter dilakukan dengan menekan *slider* Panah Merah untuk mengatur waktu kemunculan dan meng-klik ikon Karakter yang diinginkan. Posisi dan ukuran karakter diatur dengan cara *men-drag-drop* setiap bagian ujungnya. Menu *hand* diklik untuk memunculkan efek tangan yang muncul bersesuaian dengan animasi, sedangkan *slider-merah* dapat *drag* untuk melihat hasil sementara. Untuk memasukkan konten percakapan yang merupakan materi *speaking* yang diajarkan, peneliti memilih menu *text* dan menambahkan balon dialog dan mengatur durasi kemunculan karakter dan balon dialog. Karena pada awal pemunculannya (*in*) peneliti menggunakan efek *hand*, maka pada penutup akhir (*out*), peneliti menggunakan menu *fade*. Setelah menyelesaikan *slide-slide* berikutnya dan mengatur durasi kemunculan setiap *slide*, peneliti mengunggah gambar dan memberi nama *file* ketika proses penyimpanan dilakukan. Agar hasil dapat dilihat orang lain, peneliti meng-klik menu *export* dan memilih Youtube untuk mempublikasikan produk yang dihasilkan.

4. *Implementation*

Tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan media pembelajaran berupa video animasi berbasis Powtoon kepada dua ahli media dan dua ahli materi pembelajaran Bahasa Inggris usia anak. Uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan penilaian, masukan, kritik dan saran dari ahli media dan materi. Selanjutnya, produk ini juga dicoba untuk diimplementasikan kepada sekelompok kecil peserta didik usia sekolah dasar yang mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris jarak jauh di LBB Al-Fatih. Peserta didik diminta untuk mengunduh video yang sudah diunggah di Youtube dan mempelajari contoh-contoh percakapan Bahasa Inggris yang sudah diformat dalam bentuk video animasi. Dalam pertemuan pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan menggunakan aplikasi Google Meet, instruktur mempersilakan peserta didik untuk menanyakan materi yang belum dimengerti dan mengikuti tes lisan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik atas materi yang disampaikan melalui video animasi yang dikembangkan. Di akhir proses uji coba kelompok kecil ini, peserta didik diminta untuk memberikan tanggapan atas media pembelajaran yang digunakan melalui angket yang dibagikan dalam bentuk Google Form.

Setelah diimplementasikan pada sekelompok kecil peserta didik, peneliti melanjutkannya dengan tahap uji coba kelompok besar/lapangan. Produk yang telah

dikembangkan diimplementasikan pada pembelajaran jarak jauh yang melibatkan seluruh peserta didik dengan cara menggunakannya sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris pada salah satu pertemuan jarak jauh yang menggunakan Google Meet. Setelah mengikuti pembelajaran tersebut, peserta didik diminta untuk mengikuti tes lisan untuk materi yang baru diajarkan, seperti sebelumnya, mereka diminta untuk memberikan penilaian, masukan, kritik atau saran melalui angket yang dibagikan dalam bentuk Google Form.

5. Evaluation

Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil uji coba yang melibatkan ahli media, ahli materi dan peserta didik pada kelompok kecil dan kelompok besar. Dari ahli media, produk yang dikembangkan mendapat nilai 4,71 untuk skala nilai 5 yang berarti dikategorikan sangat baik. Ahli media tersebut menilai produk untuk aspek komunikasi visual, manfaat, kreativitas dan aksesibilitas. Sedangkan dari ahli materi, nilai yang diperoleh adalah sebesar 4,83 untuk skala nilai 5 yang berarti juga termasuk dalam kategori sangat baik. Ahli materi tersebut memberikan penilaian untuk aspek kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran, ketepatan contoh yang diberikan, kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan berpikir pembelajar usia anak. Dua ahli tersebut juga memberikan beberapa masukan untuk penyempurnaan produk, di antaranya meningkatkan komunikasi visual dengan menambah kecerahan warna di beberapa *slide*, dan mengoreksi beberapa pelafalan tokoh dalam video yang kurang tepat.

Pada akhir sesi uji coba kelompok kecil dan kelompok besar, peneliti melakukan evaluasi dengan menggunakan beberapa instrumen. Instrumen pertama adalah tes yang diberikan kepada peserta didik dengan tujuan untuk mengukur tingkat pemahaman mereka atas materi yang diberikan. Instruktur memberikan tes lisan dengan fokus menilai aspek kelancaran, kefasihan, kesesuaian topik dan kosa kata. Hasilnya, untuk uji coba kelompok kecil, 12 peserta didik memperoleh rata-rata nilai sebesar 4,77 (sangat baik), dan untuk uji coba kelompok besar, 38 peserta didik yang mengikuti tes tersebut meraih rata-rata nilai 4,81 (Sangat Baik).

Instrumen kedua yang digunakan adalah angket yang diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui penilaian mereka terhadap media yang digunakan dalam pembelajaran. Hasil angket yang diisi peserta didik menyatakan bahwa video animasi berbasis Powtoon berhasil meningkatkan motivasi belajar (ditunjukkan dengan nilai 4,78 pada uji coba kelompok kecil dan 4,79 pada uji coba kelompok besar), memudahkan proses belajar jarak jauh yang dilakukan karena peserta didik dapat mengunduh materi pembelajaran, mempelajarinya, atau mengkajinya kembali kapanpun dan di manapun (ditujukan dengan nilai 5 pada uji coba kelompok kecil dan 4,89 pada uji coba kelompok besar), dan menghilangkan kejenuhan dalam belajar karena merupakan variasi media yang belum pernah digunakan dalam pembelajaran-pembelajaran sebelumnya (ditunjukkan dengan nilai 4,88 pada uji coba kelompok kecil dan 4,7 pada uji coba kelompok besar).

Hasil konversi nilai-nilai yang diperoleh di atas dengan tabel skor kelayakan menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan pada kategori Sangat Layak, yaitu dengan nilai 4,80. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan dalam penelitian ini telah berhasil mencapai tujuan yang dirumuskan di awal, yaitu mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan efisien untuk digunakan pada pembelajaran Bahasa Inggris jarak jauh bagi peserta didik usia anak di masa pandemi Covid-19. Video animasi berbasis Powtoon yang dihasilkan memenuhi peran utama media pembelajaran, yaitu sebagai alat yang memediasi tersampainya informasi atau pesan tertentu kepada peserta didik sebagaimana yang dijelaskan Gagne dan Reiser (Fitriyani, 2019) pada definisi media pembelajaran yang mereka rumuskan. Sebagaimana tujuan penggunaan media pembelajaran yang dijelaskan Aunurrahman (2010, pp. 85), penggunaan video animasi ini dilakukan untuk memaksimalkan potensi peserta didik dalam *speaking*. Hal ini karena media pembelajaran memberikan kesempatan yang lebih luas bagi peserta didik untuk bersentuhan dengan lingkungan atau miniatur lingkungan yang berhubungan dengan subjek yang dipelajarinya. Menurut teori konstruktivisme yang dikembangkan Jean Piaget, adanya kesempatan untuk berinteraksi dengan lingkungan ini adalah salah satu faktor yang mendukung perkembangan kognitif peserta didik (Salamah, 2017).

Respon positif peserta didik atas konversi materi *English conversation* ke dalam bentuk video animasi berbasis Powtoon mempertegas pula teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa media audiovisual adalah media yang cocok digunakan untuk peserta didik usia anak. Mereka yang tengah berada pada fase operasional konkret merasa sangat terbantu untuk memahami contoh teks percakapan yang sudah diubah ke bentuk yang lebih nyata, yaitu dengan diadegankan langsung oleh karakter-karakter yang ada dalam video. Dengan tampilan yang dikreasikan sedemikian rupa, para peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan dan berkesan sehingga isi pembelajaran dapat tersimpan lebih kuat dalam ingatan mereka.

Video animasi berbasis Powtoon juga menjadi alternatif yang sangat membantu proses pembelajaran jarak jauh di masa pandemi Covid-19. Media audiovisual tersebut telah memenuhi beberapa fungsi media pembelajaran yang dirinci Daryanto (Fitria, 2018, pp. 65), yaitu menghadirkan peristiwa atau benda yang tidak dapat dijangkau karena adanya jarak dan risiko. Pemakaian video animasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris menjadi solusi atas kendala jarak yang memisahkan antara guru/instruktur dengan peserta didik, dan antara satu peserta didik dengan sesama peserta didik lainnya. Jika pada situasi di luar pandemi materi *conversation* bisa diberikan dengan contoh yang diberikan guru atau beberapa peserta didik yang diminta untuk mempraktikkan percakapan di depan kelas, di masa pandemi cara ini sangat berisiko karena adanya larangan untuk penyelenggaraan pembelajaran langsung/tatap muka demi menghindari penyebaran penyakit yang berbahaya. Oleh karena itu, karakter, percakapan, adegan dan latar yang ditampilkan dalam video menjadi wakil dari komponen-komponen yang tidak dapat dihadirkan secara langsung di suasana pembelajaran masa pandemi. Di samping itu, video animasi

berbasis Powtoon ini lebih praktis dari segi penggunaannya, karena dapat diunduh dan digunakan oleh peserta didik kapanpun dan di manapun dengan cara yang mudah, bahkan dapat digunakan berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Konten video dapat diatur sendiri pemutarannya oleh para peserta didik, sehingga mereka bisa mempercepat, memperlambat, menjeda atau memutar ulang sesuai dengan keinginan. Kelebihan-kelebihan ini sesuai dengan kelebihan-kelebihan yang memang dimiliki oleh media pembelajaran audiovisual yang dijelaskan Fitria (2018) yang merinci keunggulan media audiovisual dibandingkan dengan jenis media lainnya, yaitu bahwa media audiovisual adalah media yang tepat digunakan pada pembelajaran klasikal dengan berbagai konteks, termasuk konteks pembelajaran jarak jauh. Hal ini karena cara penggunaannya yang fleksibel sehingga dapat diatur sesuai dengan kebutuhan dan kondisi pengguna.

D. Simpulan

Pengembangan video animasi berbasis Powtoon sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris untuk usia sekolah dasar merupakan langkah yang tepat untuk masalah yang timbul pada pembelajaran jarak jauh di masa pandemi Covid-19. Media audiovisual ini dikembangkan dengan lima tahapan ADDIE, yaitu *analysis* yang meliputi analisis kebutuhan dan analisis potensi produk yang akan dikembangkan, *design* yaitu perancangan produk, *development* atau *production* yaitu pembuatan dan pengembangan produk, *implementation* atau *delivery* yaitu pemakaian produk kepada subjek penelitian, dan *evaluations* yaitu penilaian produk untuk mengetahui kelayakannya. Dari hasil tes kepada peserta didik yang ditujukan untuk mengukur hasil pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan, dan dari angket yang ditujukan pada peserta didik dan ahli media pembelajaran, video animasi berbasis Powtoon yang dikembangkan telah dinyatakan layak dan sesuai dengan tujuan yang direncanakan. Media tersebut telah berhasil memenuhi kriteria, manfaat dan kelebihan-kelebihan yang secara teori harus dimiliki oleh media pembelajaran audiovisual berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Lebih jauh, media tersebut dinilai solutif untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan pembelajaran jarak jauh di masa pandemi Covid-19.

Daftar Pustaka

- Aji, R. H. S. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar'i*, 7(5), 395-402. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>.
- Anita, R. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Teks Anekdote Berbasis Animasi Pada Siswa Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan*. Universitas Bandar Lampung.
- Atsani, K. H. L. G. M. Z. (2020) "Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Al-Hikmah Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82-93. <http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/alhikmah/article/view/3905>

- Aunurrahman. (2010) *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran: Manfaat dan Problematikanya. in *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis ke 56 Universitas Negeri Makassar* (pp. 1-6). Badan Penerbit UNM.
- Dewantara, J. A., & Nurgiansah, T. H. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid 19 Bagi Mahasiswa Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Basicedu Journal of Elementary Education*, 5(1), 367-375. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.669>
- Fitria, A. (2014). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 57-62. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri dalam Bimbingan Kelompok untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104-114. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/950>
- Jatiningtias, N. H. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Penyimpangan Sosial Di SMP Negeri 15 Semarang* [Undergraduate's thesis, Universitas Negeri Semarang]. Unnes Repository. <http://lib.unnes.ac.id/31070/>
- Lee, W. W. and Owens, D. L. (2004). *Multimedia based instruction design: computer based-training, web-based training, distance broadcast training, performance-based solution*. Pfeiffer.
- Mersand, S. (2014). *Product Review: Powtoon | Tech & Learning*. <https://www.techlearning.com/news/product-review-Powtoon>
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. UNY Press.
- Nasir, N., Bagea, I., Sumarni, S., Herlina, B., & Safitri, A. (2021). Memaksimalkan Fitur Breaking Rooms Zoom Meeting pada Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 611-624. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.662>
- Sakiah, N. A., & Effendi, K. N. S. (2021). Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint Materi Aljabar Pada Pembelajaran Matematika SMP. *JP3M Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*, 7(1), 39-48. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v7i1.2623>
- Salamah, E. R. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tokoh-Tokoh Kemerdekaan Indonesia. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 7(01), 9-18. <http://doi.org/10.25273/pe.v7i01.1251>
- Sanjaya, W. (2006) *Strategi Pembelajaran*. Kencana.
- Sugiyono (2017) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukiyasa, K. and Sukoco, S. (2013). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1). <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1588>
- Wahidah, I., Athallah, R., Hartono, N. F. S., Rafqie, M. C. A., & Septiadi, M. A. (2020). Pandemi COVID-19: Analisis Perencanaan Pemerintah dan Masyarakat dalam

Berbagai Upaya Pencegahan. *Jurnal Manajemen dan Organisasi*, 11(3), 179-188.
<https://doi.org/10.29244/jmo.v11i3.31695>

- Yulia, D., & Ervinalisa, N. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Di SMA Negeri 17 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018. *Historia: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 2(1), 15-24.
<https://doi.org/10.33373/his.v2i1.1583>
- Yuliandari, N. P. A. P. (2019). *Developing Powtoon As English Teaching Media For First Grade Of Elementary School*. [Undergraduate's thesis, Universitas Pendidikan Ganesha]. Undiksha Repository. <http://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/588>