

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN  
DENGAN APLIKASI POWTOON PADA TEMA  
KAYANYA NEGERIKU KELAS 4 SD**

**Oleh**

**I Putu Adi Upadana, NIM 1711031026**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui *Prototype* pengembangan video pembelajaran dengan aplikasi powtoon pada Kayanya Negeriku kelas 4 SD. Untuk mengetahui keberterimaan media video pembelajaran dengan berbantuan aplikasi powtoon yang telah dikembangkan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dilaksanakan dengan menggunakan model ADDIE dengan tahapan-tahapan yaitu: (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, dan (5) *evaluation*. Namun, karena pandemi covid-19 penelitian ini hanya dilaksanakan sampai tahap analisis, desain, dan pengembangan. Tahap *implementation*, dan *evaluation* tidak dilaksanakan dalam penelitian ini. Subjek penelitian ini adalah video pembelajaran dengan aplikasi powtoon pada tema kayanya negeriku subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah keberterimaan video pembelajaran dengan aplikasi powtoon yang dikembangkan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode kuesioner dengan memberikan lembar penilaian kepada empat ahli dan angket uji coba yang diberikan kepada siswa. Instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat keberterimaan video pembelajaran dengan aplikasi powtoon adalah rating scale berupa lembar penilaian video pembelajaran dengan aplikasi powtoon dari ahli. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus gregory tabulasi silang 2x4 untuk mengetahui keberterimaan video pembelajaran yang dikembangkan. Nilai yang diperoleh dari keempat ahli adalah 1,00 dengan kualifikasi keberterimaan produk sangat tinggi. Berdasarkan analisis tersebut maka dapat dikatakan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan pada tema kayanya negeriku subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas IV sekolah dasar.

**Kata-kata kunci: Video pembelajaran, aplikasi powtoon, kayanya negeriku, Pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia**

# **LEARNING VIDEO DEVELOPMENT WITH POWTOON APP ON THEME MY COUNTRY CLASS 4 SD**

**Oleh**

**I Putu Adi Upadana, NIM 1711031026**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

## **ABSTRACT**

This study aims to determine the prototype of learning video development with the Powtoon application in Kayanya Negeriku 4th grade elementary school. To find out the acceptability of learning video media with the help of the Powtoon application that has been developed. This research is a development research carried out using the ADDIE model with the following stages: (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation. However, due to the COVID-19 pandemic, this research was only carried out until the analysis, design, and development stages. The implementation and evaluation stages were not carried out in this study. The subject of this research is a learning video with the powtoon application on the theme of the richness of my country, the sub-theme of the use of natural resources in Indonesia. While the object in this study is the acceptance of learning videos with the developed Powtoon application. The data collection method used is a questionnaire method by giving assessment sheets to four experts and test questionnaires given to students. The instrument used to measure the acceptability of learning videos with the powtoon application is a rating scale in the form of a learning video assessment sheet with a powtoon application from an expert. The data obtained were then analyzed using the gregory formula of 2x4 cross tabulation to determine the acceptability of the developed learning video. The score obtained from the four experts is 1.00 with a very high product acceptance qualification. Based on this analysis, it can be said that the learning video developed on the theme of the richness of my country, the sub-theme of the use of natural resources in Indonesia, is valid and can be used in learning in grade IV elementary school.

**Key words: Learning videos, powtoon applications, the richness of my country, Utilization of natural resources in Indonesia**