

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SPENMA (SISTEM
PENCERNAAN MANUSIA) BERBASIS POWTOON UNTUK SISWA
KELAS V SDN 1 KARTOHARJO**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S,Pd.) Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



Oleh:

SEPTIANI INDAR PARAWANSA

NPM : 2214060095

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2026**

Skripsi Oleh :

SEPTIANI INDAR PARAWANSA

NPM : 2214060095

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SPENMA (SISTEM
PENCERNAAN MANUSIA) BERBASIS POWTOON UNTUK SISWA
KELAS V SDN 1 KARTOHARJO**

Telah Diseminarkan Dan Disetujui untuk Dilanjutkan

Guna Penulisan Skripsi/Tugas Akhi

Program PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : Kediri, 30 Juni 2026

Dosen Pembimbing I



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.
NIDN. 0006096801

Dosen Pembimbing II



Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd.
NIDN. 0708087703

Skripsi oleh:

SEPTIANI INDAR PARAWANSA

NPM. 2214060095

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SPENMA (SISTEM
PENCERNAAN MANUSIA) BERBASIS POWTOON UNTUK SISWA
KELAS V SDN 1 KARTOHARJO**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: 14 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd
2. Penguji I : Encil Puspitoningrum, M.Pd
3. Penguji II : Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Septiani Indar Parawansa
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl. Lahir : Nganjuk, 10 September 2003
NPM : 2214060095
Fak/Jur./Prodi : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 13 Juli 2026

Yang Menyatakan,



Septiani Indar Parawansa

NPM. 2214060095

MOTTO

“Perjuangan ini mungkin milikku, tetapi doa dan pengorbanan ibu adalah alasan mengapa aku mampu menyelesaikannya.”

PERSEMBAHAN

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai bantuan, dukungan, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dengan penuh rasa hormat dan rasa terima kasih yang mendalam, penulis mempersembahkan skripsi ini kepada ibunda tercinta Ibu Ngasri'ah, sosok perempuan tangguh yang menjadi fondasi utama dalam kehidupan penulis. Penulis menyadari bahwa perjalanan hingga titik ini tidak hanya dibangun oleh usaha penulis, tetapi juga oleh perjuangan Ibu yang begitu besar. Sering kali penulis merasa lelah dalam menyelesaikan perjalanan ini, namun penulis sadar bahwa kelelahan tersebut tidak sebanding dengan perjuangan Ibu yang telah bertahun-tahun berjuang untuk masa depan penulis. Skripsi ini mungkin hanya beberapa lembar kertas yang dijilid rapi, tetapi di dalamnya terdapat doa-doa Ibu, pengorbanan Ibu, dan kasih sayang Ibu yang tak terhitung lagi nilainya. Semoga pencapaian sederhana ini dapat menjadi salah satu alasan bagi Ibu untuk tersenyum bangga dan merasakan bahwa segala lelah, air mata, serta doa yang selama ini mengiringi perjalanan penulis tidaklah sia-sia.
2. Dengan penuh rasa hormat dan cinta, penulis mempersembahkan skripsi ini kepada cinta pertama saya yaitu Bapak Mulyono. Terima kasih atas setiap tetes keringat yang Bapak perjuangkan demi masa depan penulis serta kasih sayang yang sering kali disampaikan melalui pengorbanan tanpa banyak kata. Mungkin penulis belum mampu membalas semua yang telah Bapak berikan, tetapi melalui karya ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga.
3. Kepada adik-adik penulis tercinta, Nindya Narashinta Rahmadani dan Azzam Abraruz Irsya. Terima kasih telah menjadi warna dalam setiap perjalanan hidup penulis. Kalian mengajarkan penulis bahwa mencintai tidak selalu tentang kata-kata, tetapi tentang kesediaan untuk terus menerima, menjaga, dan mendoakan.

Sebagai seorang kakak, penulis berharap selalu mampu menjadi tempat pulang, tempat bersandar, dan pelindung bagi kalian.

4. Kepada sahabat-sahabat terkasih, Ratih Wahyuni, Vania Nur Amelia Yusendo, dan Jenny Krisdiana, pertemuan kita di bangku perkuliahan merupakan salah satu rezeki yang Allah hadirkan dalam hidup penulis. Terima kasih telah menjadi tempat berbagi cerita, pendengar yang tulus, dan penyemangat di setiap langkah perjuangan.
5. Kepada teman-teman PGSD Kelas B Angkatan 2022. Terima kasih atas kebersamaan, kekeluargaan, dan setiap kenangan yang telah kita ukir bersama. Perjalanan ini mengajarkan bahwa tidak ada perjuangan yang terasa berat ketika dijalani dengan saling menguatkan.
6. Dan kepada seseorang yang hingga hari ini masih menjadi rahasia terbaik Allah SWT. Entah kita pernah saling berpapasan atau bahkan belum pernah dipertemukan, penulis percaya bahwa Allah telah menetapkan waktu terbaik untuk setiap pertemuan. Karya sederhana ini penulis persembahkan sebagai salah satu bentuk ikhtiar untuk terus memantaskan diri sebelum kelak dipertemukan denganmu. Semoga Allah SWT mempertemukan kita pada waktu terbaik, dalam keadaan terbaik, dan dengan cara terbaik menurut kehendak-Nya. Aamiin.

RINGKASAN

Septiani Indar Parawansa, 2214060095 PGSD: Pengembangan Media Pembelajaran SPENMA (Sistem Pencernaan Manusia) Berbasis *Powtoon* Untuk Siswa Kelas V SDN 1 Kartoharjo. Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2026.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Powtoon*, Sistem Pencernaan Manusia, IPA, Sekolah Dasar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan pemahaman peserta didik kelas V SDN 1 Kartoharjo pada materi sistem pencernaan manusia akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran SPENMA (Sistem Pencernaan Manusia) berbasis *Powtoon* serta mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media tersebut pada pembelajaran IPA.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas 30 peserta didik kelas V SDN 1 Kartoharjo, yaitu 8 peserta didik pada uji coba terbatas dan 22 peserta didik pada uji coba luas. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli, angket respons guru dan peserta didik, serta tes hasil belajar (pretest dan posttest). Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran SPENMA berbasis *Powtoon* memperoleh persentase validasi ahli media sebesar 76,67% dengan kategori valid dan validasi ahli materi sebesar 88% dengan kategori sangat valid. Uji kepraktisan memperoleh persentase respons guru sebesar 88,33%, respons peserta didik pada uji coba terbatas sebesar 92,12%, dan respons peserta didik pada uji coba luas sebesar 92,61%, yang seluruhnya termasuk kategori sangat praktis. Uji keefektifan menunjukkan rata-rata N-Gain sebesar 0,78 pada uji coba terbatas dan 0,77 pada uji coba luas dengan kategori tinggi, serta rata-rata N-Gain keseluruhan sebesar 0,775. Ketuntasan belajar mencapai 87,5% pada uji coba terbatas dan 100% pada uji coba luas. Dengan demikian, media pembelajaran SPENMA berbasis *Powtoon* dinyatakan valid, sangat praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran IPA pada materi sistem pencernaan manusia untuk peserta didik kelas V sekolah dasar.

PRAKATA

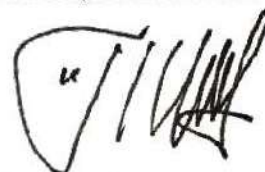
Puji syukur ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran SPENMA (Sistem Pencernaan Manusia) Berbasis *Powtoon* Untuk Siswa Kelas V SDN 1 Kartoharjo” dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku ketua prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd., selaku dosen pembimbing I;
5. Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd., selaku dosen pembimbing II;
6. Puguh Santoso, S.Pd., selaku kepala sekolah SDN 1 Kartoharjo;
7. Bagus Kencono, S.Pd., selaku guru kelas V SDN 1 Kartoharjo;
8. Kedua orang tua, adik penulis, keluarga serta sahabat-sahabat penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki berbagai kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ini.

Kediri, 30 Juni 2026



Septiani Indar Parawansa
NPM. 2214060095

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Landasan Teori	8
1. Media Pembelajaran	8
2. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Powtoon</i>	11
3. Hasil Belajar	15
4. Pembelajaran IPA	16
5. Materi Sistem Pencernaan Manusia	18
B. Kajian Hasil Pembahasan.....	25
C. Kerangka Berpikir.....	29
BAB III METODE PENELITIAN	30

A. Model Pengembangan	30
B. Prosedur Pengembangan	31
C. Desain Pengembangan	34
D. Tempat dan Waktu Perancangan	35
E. Teknik Pengumpulan Data	36
F. Teknik Analisis Data	41
G. Metode, Uji Coba, dan Validasi Produk	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	48
A. Data Produk Hasil Pengembangan	48
B. Data Uji Coba	51
C. Analisis Data	65
D. Revisi Produk	70
E. Kajian Produk Akhir	74
BAB V PENUTUP	78
A. Simpulan	78
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	85

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 CP dan TP Materi Sistem Pencernaan	19
Tabel 3.1 Waktu Penelitian 2026.....	36
Tabel 3.2 Angket Validasi Materi	38
Tabel 3.3 Angket Validasi Ahli Media	38
Tabel 3.4 Angket Respon Guru	39
Tabel 3.5 Angket Respon Peserta Didik.....	39
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Soal Pilihan Ganda	41
Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan Produk	43
Tabel 3.8 Kriteria Kepraktisan Produk.....	44
Tabel 3.9 Kriteria Keefektifan Produk	45
Tabel 3.10 Kriteria Skor N-Gain	46
Tabel 4.1 Angket Validasi Media	53
Tabel 4.2 Angket Validasi Materi	54
Tabel 4.3 Angket Respon Guru	57
Tabel 4.4 Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Terbatas.....	59
Tabel 4.5 Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Luas	60
Tabel 4.6 Nilai Hasil Uji Coba Terbatas	61
Tabel 4.7 Nilai Hasil Uji Coba Luas	62
Tabel 4.8 Hasil Perhitungan N-Gain Uji Coba Terbatas	63
Tabel 4.9 Hasil Perhitungan N-Gain Uji Coba Luas.....	64
Tabel 4.10 Hasil Rata-Rata Validasi Gabungan	67
Tabel 4.11 Desain Awal Media.....	71
Tabel 4.12 Desain Akhir Media	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Rongga Mulut.....	21
Gambar 2.2 Kerongkongan dan Gerakan Peristaltik.....	22
Gambar 2.3 Struktur Lambung pada Manusia	23
Gambar 2.4 Struktur Usus Halus	23
Gambar 2.5 Struktur Usus Besar.....	34
Gambar 2.6 Skema Kerangka Berpikir	29
Gambar 3.1 Pengembangan Model ADDIE.....	30
Gambar 3.2 Draf Media yang akan Dikembangkan	35
Gambar 4.1 Komentar dan Saran dari Ahli Media	66
Gambar 4.2 Komentar dan Saran dari Ahli Materi	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul	86
Lampiran 2. Berita Acara Bimbingan	87
Lampiran 3. Surat Pengantar Penelitian.....	89
Lampiran 4. Surat Keterangan Melakukan Penelitian	90
Lampiran 5. Lembar Pemanfaatan Produk	91
Lampiran 6. Lembar Validasi Ahli Media	92
Lampiran 7. Lembar Validasi Ahli Materi	94
Lampiran 8. Perangkat Pembelajaran	97
Lampiran 9. Angket Respon Guru	110
Lampiran 10. Angket Respon Peserta Didik	113
Lampiran 11. Hasil Angket Kebutuhan Siswa	114
Lampiran 12. Hasil Wawancara	117
Lampiran 13. Hasil Observasi.....	119
Lampiran 14. Lembar Pre-Test	120
Lampiran 15. Lembar Post-Test	122
Lampiran 16. Dokumentasi Pemanfaatan Produk.....	124
Lampiran 17. Dokumentasi Penyerahan Produk.....	126
Lampiran 18. Hasil Cek Plagiasi.....	127
Lampiran 19. Surat Bebas Plagiasi	128

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum Merdeka yang diluncurkan oleh Kemendikbudristek pada tahun 2022 menekankan Pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dan didukung oleh penggunaan teknologi memiliki peran strategis dalam menciptakan proses belajar yang efektif dan relevan. Untuk meningkatkan kompetensi berpikir peserta didik, guru dapat menyelenggarakan proses pembelajaran yang berfokus pada keterlibatan langsung peserta didik. Pembelajaran yang berbasis pengalaman nyata ini dapat diterapkan melalui kegiatan belajar Ilmu Pengetahuan Alam. Ilmu Pengetahuan Alam yang selanjutnya disingkat sebagai IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang mempelajari berbagai fenomena alam dan proses yang terjadi di dalamnya.

IPA dapat diartikan sebagai kumpulan pengetahuan, ide, dan konsep yang tersusun secara sistematis mengenai lingkungan sekitar, yang diperoleh melalui pengalaman serta rangkaian proses ilmiah (Fatimah & Kartika, 2025: 285). Materi yang disajikan dalam pembelajaran IPA biasanya memiliki keterkaitan yang kuat dengan lingkungan sekitar, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi melalui keterlibatan langsung dalam pengalaman nyata (Veronica et al., 2018: 259). Efektivitas pembelajaran sangat bergantung pada bagaimana guru menyajikan materi agar sesuai dengan harapan peserta didik. Guru pasti pernah menghadapi topik-topik yang rumit untuk disampaikan, seperti dalam mata pelajaran IPA, di mana bahasan tentang sistem pencernaan manusia kerap menjadi kendala. Materi tentang sistem pencernaan manusia memuat pembahasan mengenai tahapan proses pencernaan, organ-organ yang terlibat beserta fungsinya, serta upaya menjaga kesehatan sistem pencernaan. Penyajian materi ini tidak bisa hanya bergantung pada buku tema saja, guru perlu menggunakan media lain agar peserta didik dapat memahami secara langsung bagaimana makanan dicerna dan melihat bentuk organ pencernaan.

Hasil observasi di kelas V SDN 1 Kartoharjo menunjukkan bahwa proses pembelajaran telah berlangsung sesuai Kurikulum Merdeka, namun penggunaan media pembelajaran masih didominasi oleh buku paket, dan papan tulis sehingga pembelajaran kurang bervariasi. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, Bapak Bagus Kencono, S.Pd., diketahui bahwa mata pelajaran IPA, khususnya materi sistem pencernaan manusia, merupakan salah satu materi yang masih sulit dipahami peserta didik karena bersifat abstrak dan membutuhkan visualisasi yang jelas. Guru juga menyampaikan bahwa peserta didik lebih antusias ketika pembelajaran menggunakan media berbasis video atau animasi (Wawancara, 26 April 2025).

Untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara, peneliti menyebarkan *need assessment* kepada 30 peserta didik kelas V. Hasil angket menunjukkan bahwa 28 peserta didik (93,3%) lebih mudah memahami materi melalui gambar atau video, 29 peserta didik (96,7%) lebih bersemangat belajar apabila menggunakan media yang menarik, 24 peserta didik (80%) mengaku pernah mengalami kesulitan memahami materi tertentu, 27 peserta didik (90%) menyukai pembelajaran menggunakan video animasi, dan 29 peserta didik (96,7%) berharap guru lebih sering menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis Powtoon pada materi Sistem Pencernaan Manusia dipandang perlu untuk membantu meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik.

Kurangnya pemanfaatan media untuk mendukung pembelajaran inovatif menjadi kendala lain dalam pembelajaran IPA khususnya pada materi sistem pencernaan manusia. Guru jarang menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Padahal, media pembelajaran yang dirancang secara menarik dapat memfasilitasi peserta didik dalam menguasai materi yang sulit dipahami secara langsung. (Angelintan et al., n.d.: 1195) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi digital dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran secara efektif, membantu peserta didik yang mengalami

kesulitan belajar, mengurangi kebosanan, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran. Guru merasa kesulitan dalam merancang media pembelajaran yang selaras dengan kebutuhan dan karakter peserta didik. Selain itu, keterbatasan waktu dan sumber daya menjadi penghambat padahal sekolah sudah memiliki fasilitas teknologi yang memadai untuk mendukung pembelajaran interaktif. Hal ini menunjukkan perlunya solusi konkret dalam pemanfaatan media pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, maka salah satu solusi yang bisa diambil adalah dengan melakukan pengembangan media guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu solusi yang diusulkan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *Powtoon*. *Powtoon* merupakan aplikasi berbasis web yang memungkinkan pengguna membuat dan menyajikan materi dalam bentuk presentasi berupa video berisi animasi yang menarik bagi peserta didik (Deliviana, 2017: 2). Tampilannya berupa video yang berisi berbagai animasi-animasi yang dapat menarik perhatian peserta didik. *Powtoon* bekerja layaknya *PowerPoint* sebagai alat presentasi, namun tampilannya yang lebih hidup dengan dukungan audiovisual membuat peserta didik lebih fokus dan tidak mudah merasa jenuh saat menerima materi (Suyanti et al., 2021: 323).

Pembuatan video animasi di dalamnya tergolong mudah karena tersedia berbagai fitur, seperti animasi tulisan tangan, karakter kartun, efek transisi yang dinamis, serta pengaturan timeline yang sederhana dan mudah dipahami. Salah satu keunggulan *Powtoon* adalah kemudahan dalam penggunaannya, karena tidak memerlukan keahlian khusus. Pengoperasiannya pun cukup sederhana, mirip seperti saat memutar video menggunakan perangkat seperti komputer, laptop, VCD player, atau DVD player (Bastiar Ismail Adkhar, 2016: 37). Namun, multimedia interaktif tidak lepas dari kekurangan. Keberhasilannya dalam transfer informasi sangat ditentukan oleh kompetensi literasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disuguhkan. Selain itu, desain visual yang kurang memadai berpotensi menghambat penyampaian konten,

sehingga berdampak negatif pada kualitas proses belajar (Solikhah & Nurmilawati, 2024: 704).

Beberapa penelitian mendukung terkait penggunaan media *Powtoon* ini, seperti penelitian milik Elly Anjarsari, Donny Dwi Farisdianto, Abdul Wahid Asadullah (Anjarsari et al., 2020) menunjukkan penggunaan media *Powtoon* layak serta dapat digunakan pada peserta didik kelas IV SDN Mantup 1. Penelitian lain milik Reza Oktiana Akbar, Lu'lu Fauziyah Nurkhotimah (Nurkhotimah et al., 2022) membuktikan bahwa media tersebut efektif guna memperkuat antusiasme belajar dan hasil yang dicapai oleh peserta didik. Kemudian penelitian oleh Ariska Setya Widyaningrum, Dewi Nilam Tyas (Widyaningrum, 2023) menunjukan bahwa penggunaan media *Powtoon* berhasil meningkatkan hasil belajar IPA.

Berdasarkan kajian terhadap beberapa penelitian terdahulu, penggunaan media pembelajaran berbasis *Powtoon* terbukti mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada pemanfaatan *Powtoon* sebagai media penyampaian materi dalam bentuk video animasi tanpa adanya pengembangan lebih lanjut yang menekankan unsur interaktivitas dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menampilkan materi secara visual, tetapi juga mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar.

Penelitian ini memiliki unsur kebaruan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Kebaruan tersebut terletak pada pengembangan media pembelajaran SPENMA (Sistem Pencernaan Manusia) berbasis *Powtoon* yang tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk video animasi, tetapi juga dirancang lebih menarik melalui desain visual yang interaktif serta dilengkapi dengan kuis pembelajaran sebagai sarana evaluasi pemahaman peserta didik. Integrasi antara animasi *Powtoon*, tampilan visual yang menarik, serta evaluasi pembelajaran dalam satu media menjadikan media ini lebih komprehensif dibandingkan media *Powtoon* pada penelitian sebelumnya yang umumnya hanya digunakan sebagai media penyampaian materi. Dengan demikian, media

SPENMA yang dikembangkan diharapkan mampu meningkatkan minat belajar serta membantu peserta didik memahami konsep sistem pencernaan manusia secara lebih mendalam.

Dari penjabaran di atas, tampak jelas bahwa dibutuhkan implementasi penggunaan media pembelajaran yang interaktif berupa *Powtoon* yang bertujuan untuk menunjang efektivitas dalam proses pembelajaran dan pemahaman peserta didik kelas V SDN 1 Kartoharjo khususnya pada materi sistem pencernaan manusia. Judul penelitian yang akan dilakukan yaitu **“Pengembangan Media Pembelajaran SPENMA (Sistem Pencernaan Manusia) Berbasis *Powtoon* Untuk Siswa Kelas V SDN 1 Kartoharjo”**

B. Batasan Masalah

Batasan penelitian digunakan untuk memperjelas arah dan fokus kajian permasalahan, ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada beberapa hal berikut:

1. Penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran SPENMA (Sistem Pencernaan Manusia) berbasis *Powtoon* guna membantu kelancaran proses pembelajaran.
2. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Kartoharjo khususnya pada peserta didik kelas V Tahun Ajaran 2025/2026.
3. Penelitian ini ditinjau dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media pembelajaran SPENMA (Sistem Pencernaan Manusia) berbasis *Powtoon*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kevalidan pengembangan media pembelajaran SPENMA (Sistem Pencernaan Manusia) berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPA kelas V SDN 1 Kartoharjo?

2. Bagaimana tingkat kepraktisan pengembangan media pembelajaran SPENMA (Sistem Pencernaan Manusia) berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPA kelas V SDN 1 Kartoharjo?
3. Bagaimana tingkat keefektifan pengembangan media pembelajaran SPENMA (Sistem Pencernaan Manusia) berbasis *Powtoon* dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pembelajaran IPA kelas V se SDN 1 Kartoharjo?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini untuk :

1. Mengetahui tingkat kevalidan pengembangan media pembelajaran SPENMA (Sistem Pencernaan Manusia) berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPA kelas V SDN 1 Kartoharjo.
2. Mengetahui tingkat kepraktisan pengembangan media pembelajaran SPENMA (Sistem Pencernaan Manusia) berbasis *Powtoon* pembelajaran IPA kelas V SDN 1 Kartoharjo.
3. Mengetahui tingkat keefektifan pengembangan media pembelajaran SPENMA (Sistem Pencernaan Manusia) berbasis *Powtoon* dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran IPA kelas V SDN 1 Kartoharjo.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terdiri atas manfaat teoritis dan manfaat praktis (bagi guru, peserta didik, dan sekolah), antara lain :

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber referensi ilmiah untuk peneliti lain, khususnya yang berfokus pada materi sistem pencernaan manusia.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Dapat dimanfaatkan untuk referensi bagi guru untuk mempertimbangkan berbagai media pembelajaran yang akan digunakan, terutama dalam mata pelajaran IPA yang berkaitan dengan materi sistem pencernaan manusia. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat berinovasi untuk mengembangkan berbagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran SPENMA (Sistem Pencernaan Manusia) berbasis *Powtoon* diharapkan mampu memfasilitasi peserta didik untuk lebih mudah mendalami materi sistem pencernaan manusia. Selain itu, media ini juga diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar, meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik, serta berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka.

c. Bagi Sekolah

Pemanfaatan media pembelajaran SPENMA (Sistem Pencernaan Manusia) berbasis *Powtoon* dalam pembelajaran interaktif dapat berperan sebagai alternatif inovatif dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di lingkungan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainurrohmah, A. U., Erhamwilda, & Suhardini, A. D. (2026). *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi (JIPP)*. 4(1), 17–27.
- Angelintan, D., Zaman, W. I., Laila, A., Nusantara, U., & Kediri, P. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Melakukan Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. 1194–1200.
- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan Media Audiovisual Powtoon pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar. *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40–50. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v5i2.2084>
- Astuti, R., Sunarno, W., & Sudarisma, S. (2016). Pembelajaran IPA dengan Pendekatan Keterampilan Proses Sains menggunakan Metode Eksperimen Bebas Termodifikasi dan Eksperimen Terbimbing Ditinjau dari Sikap Ilmiah dan Motivasi Belajar Siswa | Astuti | Proceeding Biology Education Conference: Biology, Scie. *Proceeding Biology Education Conference*, 13(1), 338–345. <https://jurnal.uns.ac.id/prosbi/article/view/5742/5106>
- Bastiar Ismail Adkhar. (2016). *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disd*. 1–195.
- Bunjamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). *Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran*. 3(1), 43–50.
- Daryanti, E. W., Laila, A., & Saidah, K. (2022). *Pengembangan Media Karikatur Berbasis Kearifan Lokal Kediri bagi Siswa Sekolah Dasar*. 9(1), 11–22.
- Dasar, S., & Rafa, J. (2024). *PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Pengembangan Pembelajaran) Kelas dan*. 7(4), 536–542.
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran: Manfaat Dan Problematikanya. *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis Ke 56 Universitas Negeri Makassar*, 1–6.
- Eviota, J. S., & Liangco, M. M. (2020). Jurnal Pendidikan MIPA. *Jurnal Pendidikan*, 14(September), 723–731.
- Fatimah, S., & Kartika, I. (2025). *PEMBELAJARAN IPA SEKOLAH DASAR BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER* (Vol. 6, pp. 43–53).
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Istikhomah, F., & Nurmilawati, M. (n.d.). *Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Booklet untuk Siswa SD Kelas 4 Pada Materi Bangun Datar*. 1530–1536.

- Juhaeni, Safaruddin, R Nurhayati, & Aulia Nur Tanzila. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 34–43. <https://doi.org/10.47400/jiees.v1i1.11>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kamila, N. H., Prasetyo, T., & Muhdiyati, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Menggunakan Google Sites Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV di SD Negeri No.178491 Pintu Pohan. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 133–144. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i2.782>
- Kartini, & Maulana, K. (2024). *MEDIA GAMBAR DAN VIDEO ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN SKI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA*. 1(2), 334–343.
- Kholilurrohmi, I. (n.d.). *BAB 1 Isnaini%20Kholilurrohmi%20133003244019.pdf*.
- Kotimah, E. K. (2024). *Meningkatkan Pendidikan Sains Menjelajahi Dampak Video Animasi Powtoon dalam Instruksi IPA*. 1, 5–12.
- Kumala, F. N. (2016). Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. In *Ediide Infografika* (Vol. 8, Issue 9).
- Nugroho, A., Houtman, Pestalozi, D., & Putra, M. R. E. (2022). *PENINGKATAN KOMPETENSI GURU MELALUI PELATIHAN PENULISAN BAHAN AJAR DAN MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF DI SDIT DAN SMPIT BOARDING SCHOOL MUSI RAWAS* Agung Nugroho 1 , Houtman 2 , Doni Pestalozi 3 , M. Rusni Eka Putra 4. 1–15.
- Nurkhotimah, L. F., Akbar, R. O., & Darwan. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Animasi Powtoon untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 61–70.
- Nurmadani, N., AB, J. S., & Ristika. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DAKONMATIKA PADA MATERI KELIPATAN PERSEKUTUAN TERKECIL DAN FAKTOR PERSEKUTUAN TERBESAR KELAS IV DI SD KARTIKA II-5 BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2023/2024*. <http://eskripsi.stkippgribi.ac.id/>
- Nurvitasari, S. (2021). Enhancement The Social Learning Result Throught The Use of Learning Video Media. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1), 0–4. <https://doi.org/10.20961/jkc.v9i1.53861>
- Permata, G., & Hapsari, P. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(4), 2384–2394.
- PURWANINGSIH, P. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi. *EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 2(4), 422–427. <https://doi.org/10.51878/educator.v2i4.1929>

- Purwanto. (2019). Tujuan Pendidikan Dan Hasil Belajar: Domain Dan Taksonomi. In *Jurnal Teknodik* (pp. 146–164).
<https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.541>
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., & Sundi, V. H. (n.d.). *Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring*.
- Sari, L. D., & Wulandari, R. (2023). *MEDIA PEMBELAJARAN DI KELOMPOK BERMAIN*. 2(2), 99–103.
- Sari, L. N., & Bintang, P. (2022). Konsep Sistem Pencernaan pada Manusia berdasarkan Al-quran dan Hadits. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 3(3), 244–251. <https://doi.org/10.30596/jppp.v3i3.13222>
- Sinamo, H., Halidjah, S., & Margiati, K. Y. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Menggunakan Metode Eksperimen Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(c), 1–12.
- Solikhah, A. M., & Nurmilawati, M. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Keberagaman Budaya Kediri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Sukoharjo*.
- Suyanti, S., Sari, M. K., & Rulviana, V. (2021). Media Powtoon Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(2), 322–328.
<https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1468>
- Veronica, I., Whyu Pusari, R., & Setiawardana, M. Y. (2018). Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran Ipa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 258. <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i3.16222>
- Wahyuni, R., Febriandari, E. I., Setiawan, A., & Interaktif, P. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Information And Communication Technologies Pada Pembelajaran Tematik*. 1(20), 75–82.
- Widyaningrum, A. S. (2023). Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Joyful Learning Journal*, 12(2), 80–85. <https://doi.org/10.15294/jlj.v12i2.73687>