



Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Software Powtoon* Tema Transformasi Wujud Benda Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa SMP



Ratu Annas Tasya Azizah^{*}, Dwi Indah Suryani, Annisa Novianti Taufik

Pendidikan IPA, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten, Indonesia

^{*}Email: 2281180029@untirta.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.33369/pendipa.9.2.554-561>

ABSTRAK

Minat belajar memiliki faktor penting dalam mendukung keberhasilan kegiatan pembelajaran. Pada jenjang SMP, siswa cenderung membutuhkan media yang mampu menarik perhatian, berifat interaktif, dan sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif mereka dalam menumbuhkan minat belajar. Pengembangan media pembelajaran berupa video animasi dengan perangkat lunak *powtoon* tema Transformasi Wujud Benda menjadi fokus utama dalam penelitian ini serta menganalisis tingkat kevalidannya sebagai media pembelajaran alternatif yang mampu menumbuhkan minat belajar pada siswa. Media ini dikembangkan dengan memadukan elemen visual, animasi, dan narasi sederhana agar materi lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa. Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (R&D) dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE, pada penelitian ini dibatasi pada tiga tahap awal, yaitu analisis, perancangan, dan pengembangan. Proses validasi dilaksanakan dengan melibatkan ahli materi, media, dan praktisi pendidikan sebagai validator. Berdasarkan hasil penilaian validasi, media memperoleh tingkat kevalidan sebesar 89,2%, yang tergolong pada kategori sangat valid. Capaian hasil penelitian ini membuktikan bahwa media video animasi yang dikembangkan memiliki potensi sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif. Namun, karena media ini belum diimplementasikan secara langsung di lingkungan sekolah, maka penerapannya dalam kelas masih memerlukan tahap uji coba lebih lanjut untuk mengukur efektivitasnya dalam menumbuhkan minat belajar siswa SMP.

Kata kunci: Media Video Animasi, *Software Powtoon*, Minat Belajar, Transformasi Wujud Benda.

ABSTRACT

Learning interest is an important aspect that supports the success of the learning process. At the junior high school level, students tend to require engaging, interactive learning media that align with their cognitive development to foster learning interest. This study aimed to develop animated video learning media using Powtoon software on the theme Changes in the State of Matter and to analyze its level of validity as a learning medium that can enhance students' learning interest. The media was developed by combining visual elements, animation, and simple narration to make the material more appealing and easier to understand. This study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, limited to the first three stages: analysis, design, and development. Validation was conducted by subject matter experts, media experts, and instructional practitioners. The validation results showed that the media achieved a validity score of 89.2%, categorized as "very valid." These findings indicate that the developed animated video has the potential to serve as an effective alternative learning medium. However, since it has not yet been tested directly in a school environment, its implementation in the classroom still requires further trials to evaluate its effectiveness in increasing junior high school students' learning interest.

Keywords: *animated video media, Powtoon software, learning interest, transformation of matter.*

PENDAHULUAN

Efektivitas proses pembelajaran sebagian dibentuk oleh minat siswa terhadap pembelajaran mereka. Siswa yang memiliki minat tinggi umumnya lebih terlibat, mampu tetap fokus, dan menunjukkan antusiasme yang lebih besar dalam kegiatan kelas. Menurut Slameto (2015), minat ini dibentuk oleh faktor-faktor internal dan eksternal. Mulai dari keadaan psikologis maupun fisis, serta dampak dukungan dari lingkungan terdekat seperti keluarga, lingkungan sekolah, dan masyarakat luas. Sejalan dengan pandangan ini, Parnawi (2019) menggambarkan minat sebagai kecenderungan yang konsisten untuk memperhatikan dan mengingat hal-hal tertentu, yang pada gilirannya memengaruhi tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada jenjang SMP, minat belajar sangat diperlukan karena materi yang diajarkan terdapat konsep-konsep ilmiah yang bersifat abstrak dan membutuhkan pemahaman yang lebih jelas. Oleh karena itu, guru perlu berupaya menumbuhkan minat belajar siswa melalui metode, pendekatan, serta media pembelajaran yang selaras dengan karakteristik siswa dan topik pembelajaran.

Mengacu pada hasil wawancara dan observasi di Mts Al-Khairiyah Tambun Selatan dan SMPN 18 Bekasi, diperoleh informasi bahwa pelaksanaan pembelajaran IPA telah menggunakan pendekatan yang mendorong aktivitas siswa dan penerapan teknologi digital. Namun, dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas masih dijumpai berbagai kendala. Salah satunya ditunjukkan dengan partisipasi aktif siswa, serta kurangnya antusiasme dalam mengikuti kegiatan belajar yang dirancang untuk menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar, serta mendukung pemahaman materi IPA secara menyeluruh. Kondisi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam mewujudkan pengalaman belajar yang menarik, khususnya dalam memudahkan siswa mempelajari konsep-konsep IPA yang memegang tidak dapat diamati secara langsung.

Salah satu jenis media yang memiliki potensi tinggi dalam meningkatkan minat belajar siswa adalah video animasi. Media ini memadukan unsur-unsur seperti visual, suara

atau audio, dan gerak secara harmonis untuk menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik. Melalui visualisasi yang dinamis, video animasi dapat mempermudah penyampaian konsep-konsep ilmiah, siswa jadi lebih mudah memahami proses-proses ilmiah seperti perubahan wujud benda, reaksi kimia atau peristiwa fisis lainnya. Apriansyah et al., (2020) menyatakan bahwa media animasi mampu memberikan gambaran konkret terhadap materi yang kompleks, sehingga dapat memperjelas inti dari materi pembelajaran dan menumbuhkan minat atau perhatian siswa selama proses pembelajaran.

Platform yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pengembangan media video animasi salah satunya adalah *powtoon*. Perangkat lunak ini memberikan kemudahan bagi guru atau pendidik dalam merancang video animasi interaktif dengan tampilan menarik dan fitur yang sederhana. *Powtoon* menyediakan berbagai elemen-elemen visual dan audio yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan materi, sehingga pembelajaran dapat disampaikan dengan visual animasi bergerak secara komunikatif dan menyenangkan. Anggita (2020) menyebutkan bahwa pemanfaatan perangkat lunak *powtoon* sebagai sarana pembelajaran bahwa penggunaan *powtoon* sebagai media pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif serta mendorong motivasi serta minat siswa terhadap topik yang diajarkan.

Pengembangan media pembelajaran dalam Penelitian ini mengambil tema Transformasi Wujud Benda, yang merupakan salah satu materi IPA Kelas VII. Pemilihan tema ini didasarkan pada relevansinya dengan kehidupan sehari-hari siswa, terutama di wilayah Bekasi yang mengalami pertumbuhan penduduk dan tingkat kemacetan lalu lintas yang tinggi, sehingga berpengaruh pada peningkatan emisi karbon dan perubahan suhu. Fenomena tersebut dapat memengaruhi berbagai perubahan fisik benda di lingkungan sekitar, seperti perkaratan, pengembunan atau penguapan air. Dengan demikian, tema ini dinilai relevan untuk digunakan dalam pendekatan pembelajaran kontekstual.

Tema Transformasi Wujud Benda merupakan tema keterpaduan yang disusun

menggunakan model *shared*, yaitu model keterpaduan yang menggabungkan beberapa Kompetensi Dasar (KD) melalui konsep-konsep yang beririsan sebagai pengikatnya. Pada pengembangan ini, digunakan KD 3.3 yang membahas unsur, senyawa, dan campuran, termasuk sifat fisika dan kimia serta perubahan wujud benda, serta KD 3.4 yang menjelaskan tentang suhu benda, perubahan akibat suhu, kalor, dan perpindahan kalor. Konsep yang menjadi titik temu dari kedua KD tersebut adalah perubahan suhu benda, yang menjadi landasan utama dalam tema pembelajaran ini. Selain itu, rancangan media video animasi pada penelitian ini dilakukan dengan mengintegrasikan tujuh indikator minat belajar sebagaimana diuraikan oleh Hidayat dan Asroi (2013), yaitu keinginan, perhatian, ketertarikan, perasaan suka, keterlibatan aktif, ketekunan dalam mengerjakan tugas, dan kesadaran belajar. Ketujuh indikator tersebut digunakan sebagai acuan dalam merancang konten dan tampilan media agar mampu menghidrkan suasana pembelajaran yang nyaman, menarik serta interaktif. Melalui media ini, diharapkan siswa dapat memahami konsep-konsep IPA dengan cara yang menyenangkan dan bermakna. Video animasi ini juga disusun dengan mempertimbangkan fleksibilitas penggunaannya baik secara daring maupun luring, sehingga dapat mendukung proses belajar mengajar di berbagai kondisi dan kebutuhan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan penelitian dan pengembangan. Desain pengembangan mengacu pada model ADDIE yang memiliki lima tahap utama: *analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Pada penelitian ini, model tersebut dimodifikasi dan dibatasi pada tiga tahap awal ADD, yaitu *analysis, Design, Development*. Jenis data yang digunakan mencakup data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dikumpulkan melalui instrument berupa angket validasi untuk menilai kevalidan media video animasi yang dihasilkan. Lembar angket tersebut mencakup penilaian dari tigak pihak penilaian, yakni ahli materi, media dan praktisi IPA. Sementara itu, data kualitatif yang diperoleh dari hasil analisis pengembangan media video animasi berupa masukan, kritik, dan saran dari para validator

diambil dari lembar validasi ahli materi, ahli media dan praktisi IPA. Teknik analisis data dilakukan dengan menerapkan kriteria penilaian menggunakan skala likert, yang teridri atas empat kategori penilaian dengan rentang skor 1 hingga 4.

Tabel 1. Kriteria penilaian skor (modifikasi dari Widoyoko, 2012)

Kriteria Penilaian	Skor
Sangat Baik (SB)	4
Baik (B)	3
Kurang Baik (KB)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Selanjutnya data yang diperoleh dari hasil lembar angket validasi diolah berdasarkan aspek kriteria skor yang telah ditetapkan. Data hasil penilaian dianalisis dengan menghitung skor rata-rata menggunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat kevalidan media video animasi yang dikembangkan.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- \bar{x} = nilai rata - rata
- $\sum x$ = Jumlah skor pada tiap aspek penilaian
- N = jumlah indikator

Setelah data diolah dan mendapatkan hasil numerik dari perhitungan, nilai yang didapat akan diubah ke dalam bentuk kualitatif menggunakan rentang penilaian dari kriteria kevalidan pada media video animasi. Intrepretasi ini dilakukan untuk menentukan tingkat kevalidan media yang dikembangkan sesuai dengan kategori yang telah ditetapkan.

Tabel 2. Rentang Penilaian Media Video Animasi (Modifikasi dari Sudijono, 2012)

Rentang Penilaian Media Video Animasi	Kriteria
81,25 <x≤100	Sangat Valid
62,50<x≤81,25	Valid
43,75<x≤62,50	Kurang Valid
25<x≤43,75	Tidak Valid

Waktu dan Lokasi Penelitian

Kegiatan penelitian dilakukan pada bulan Juni 2025. Uji kevalidan media dilakukan di beberapa lokasi dengan melibatkan berbagai ahli dan praktisi IPA. Ahli materi meliputi tiga orang dosen Pendidikan IPA yang berasal dari

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Ahli media melibatkan tiga dosen, yaitu satu dosen Pendidikan IPA dari Universitas UIN Fatmawati Soekarno Bengkulu serta dua dosen dari Universitas Sultan Ageng Tirtayasa dengan latar belakang keilmuan IPA dan Kimia. Sementara itu, uji kevalidan oleh praktisi dilakukan oleh tiga guru IPA dari tiga satuan Pendidikan, yaitu SMPN 18 Kota Bekasi, MTSs Al-Khairiyah, dan SMP Islam Al-Wathoniyah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan menilai tingkat validitas media video animasi berbasis *software powtoon* dengan tema “Transformasi Wujud Benda”, yang dikembangkan oleh peneliti untuk membantu siswa kelas VII SMP dalam menumbuhkan minat belajar melalui penyajian visual menarik, narasi yang sederhana, dan animasi kartun. Hal ini sejalan dengan pendapat Anwar et al. (2017) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran animasi yang tersusun dari potongan gambar, ketika diterapkan dalam proses belajar, dapat membantu guru atau pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran. Selain itu, penggunaannya juga mampu menumbuhkan minat dan perhatian siswa berkat keunikannya, serta memberikan pengaruh yang signifikan terhadap siswa, seperti meningkatnya perhatian, minat, dan motivasi belajar. Pada proses pengembangan menggunakan model ADDIE, namun dalam penelitian ini dibatasi sampai tahap pengembangan, dengan fokus pada validasi dan perbaikan media untuk menyempurnakan media video animasi yang dikembangkan agar menjadi valid melalui masukan dan saran.

Tingkat Kevalidan Produk Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* Tema Transformasi Wujud Benda

Setelah proses pengembangan Media Video Animasi berbasis *powtoon* selesai, tahapan selanjutnya adalah melaksanakan uji validasi kepada validator guna mengukur tingkat kevalidan pada media yang telah dikembangkan. Penilaian dan evaluasi dilakukan oleh para validator melalui pengisian lembar validasi yang disusun, hasil yang diperoleh berupa skor dan persentase dari setiap aspek, yang kemudian

dianalisis untuk menentukan tingkat kevalidan media. Pendapat serta saran dari para validator dijadikan sebagai dasar dalam merevisi dan menyempurnakan media video animasi yang dikembangkan, guna menumbuhkan minat belajar Siswa SMP. Tabel 3 di bawah ini menyajikan rangkuman hasil penilaian dari seluruh validator berdasarkan bidang keahliannya.

Tabel 3. Hasil persentase para ahli

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Materi	88,1%	Sangat Valid
Ahli Media	88%	Sangat Valid
Praktisi IPA	91,6%	Sangat Valid
Rata-rata	89,2%	Sangat Valid

Mengacu pada tabel 3 di atas, hasil validasi dari ahli materi, ahli media dan praktisi terhadap media video animasi berbasis *software powtoon* pada tema transformasi wujud benda untuk menumbuhkan minat belajar siswa diperoleh persentase yang berbeda-beda. Ahli materi memberikan skor 88,1% tergolong kategori “Sangat Valid”. Ahli media memberikan penilaian sebesar 88% juga dalam kategori “Sangat Valid”. Praktisi memberikan nilai 91,6% termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Dengan demikian, rata-rata nilai keseluruhan para ahli mencapai 89,2%, tergolong “Sangat Valid”. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, disimpulkan bahwa media video animasi berbasis *software powtoon* untuk menumbuhkan minat belajar Siswa telah mencukupi tingkat kevalidan yang ditetapkan sebelumnya. Uraian hasil dari kevalidan oleh para ahli dijelaskan di bawah ini:

1. Validasi Materi

Validasi ahli materi pada media video animasi dengan tema transformasi wujud benda untuk menumbuhkan minat belajar siswa SMP, dan prosesnya dilakukan oleh tiga dosen dari program studi Pendidikan IPA di Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Lembar validasi dan produk media video animasi serta kisi-kisi diberikan kepada ahli materi untuk dilakukan validasi ahli materi. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi mencakup pengecekan aspek kelayakan isi, penyajian, dan kebahasaan, yang diukur dengan mengisi angket menggunakan skala 1 sampai 4. Hasil dari validasi tersebut memiliki rata-rata 88,2% untuk semua aspek

yang masuk kedalam kategori “Sangat Valid”. tabel 4 di bawah ini menyajikan hasil validasi dari ahli materi:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek penilaian	Persentase Rata-Rata	Kategori
Kelayakan isi	90,7%	Sangat Valid
Penyajian	86%	Sangat Valid
Kebahasaan	88%	Sangat Valid
Rata-rata	88,2%	Sangat Valid

Mengacu pada tabel 4 di atas, hasil validasi dari ahli materi terhadap media video animasi berbasis *software powtoon* pada tema transformasi wujud benda untuk menumbuhkan minat belajar siswa SMP diperoleh persentase nilai rata-rata sebesar 88,2% yang termasuk dalam kategori “Sangat Valid”, yang meliputi tiga aspek yaitu kelayakan isi, penyajian, dan kebahasaan. Pada Aspek kelayakan isi dengan sub aspek kelengkapan materi, kedalaman materi, kemutakhiran dan kontekstual serta mendorong rasa ingin tahu, menunjukkan bahwa materi telah sesuai dengan kurikulum, sistematis, serta relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, namun, masih ditemukan kekurangan dalam keterpaduan antar konsep Hal tersebut sejalan dengan pandangan Arsyad (2017) yang menyatakan bahwa penyusunan materi harus mengikuti kurikulum dan kebutuhan peserta didik dapat meningkatkan kejelasan konsep dan mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Antika et al., (2022) juga menyebutkan bahwa penyesuaian kedalaman materi pada Kurikulum 2013 mempertimbangkan pengembangan pengetahuan konseptual, keterampilan analisis, dan penyampaian gagasan, yang pada dasarnya pembelajaran berbasis konteks dituntut untuk memperkuat pemahaman siswa.

Aspek penyajian dengan sub aspek didalamnya yaitu teknik penyajian, penyajian pembelajaran dan penyajian dengan indikator minat belajar, telah disusun jelas dan menarik secara visual, namun perlu perbaikan pada transisi antar cerita, kecepatan penyampaian, serta penambahan jeda dan pernyataan pemantik. penilaian terhadap teknik penyajian mencakup beberapa indikator, seperti konsistensi dalam penyajian materi keterkaitan antara materi dan

soal, serta kejelasan petunjuk penggunaan. Dengan perbaikan ini, media diharapkan dapat lebih optimal dalam mendukung pembelajaran yang efektif dan menyenangkan (Tiningrum, 2025). Sementara itu, aspek kebahasaan mencakup sub aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa indonesia, dialogis dan interaktif, lugas dan komunikatif serta kesesuaian dengan perkembangan peserta didik. Secara umum sudah baik, namun terdapat beberapa bagian narasi yang perlu disederhanakan dan disesuaikan dengan struktur kalimat yang lebih komunikatif. Hal ini diperkuat oleh Batubara (2020) yang menekankan bahwa pemilihan bahasa yang tepat, jelas dan disesuaikan dengan kemampuan perkembangan siswa berpengaruh besar terhadap pemahaman dan minat belajar.

2. Validasi Media

penilaian oleh ahli media terhadap media video animasi bertema transformasi wujud benda untuk menumbuhkan minat belajar Siswa SMP dilaksanakan oleh dosen Pendidikan IPA UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, Dosen Pendidikan IPA Universitas Sultan Ageng Tirtayasa dan Dosen Pendidikan Kimia Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Lembar validasi dan produk media video animasi serta kisi-kisi diberikan kepada ahli media untuk dilakukan validasi dari ahli media.

Proses validasi yang dilakukan oleh ahli media mencakup beberapa aspek seperti rekayasa media dan komunikasi visual dengan menggunakan angket berskala 1-4. Hasil validasi menunjukkan bahwa rata-rata menghasilkan persentase rata-rata keseluruhan aspek mencapai 80,9% yang tergolong kategori “Valid”. Tabel 5 berikut ini menampilkan data hasil validasi dari ahli media.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek penilaian	Persentase Rata-Rata	Kategori
Rekayasa Media	85,1%	Sangat Valid
Komunikasi Visual	77%	Valid
Rata-rata	80,9%	Valid

Mengacu pada tabel 5 di atas, hasil validasi dari ahli media terhadap media video animasi pada tema transformasi wujud benda untuk

menumbuhkan minat belajar Siswa SMP menunjukkan rata-rata nilai keseluruhan mencapai 80,9% termasuk dalam kategori “Valid” yang mencakup dua aspek penilaian yaitu rekayasa media dan komunikasi visual. Pada aspek rekayasa media, sub aspek seperti *reliable* dan *reusable* dinilai baik karena media dapat diandalkan dan digunakan kembali seperti integrasi ke *powerpoint* atau *platform* lain. Pendapat ini diperkuat oleh Apriansyah et al., (2020) yang menegaskan bahwa media pembelajaran video yang berbasis animasi mampu dikembangkan lebih lanjut dengan berbagai alternatif selain infokus, seperti mengintegrasikannya ke dalam media pembelajaran lainnya. Meskipun masih diperlukan perbaikan pada aspek narasi, kelengkapan panduan, dan fleksibilitas teknis. Sub aspek *maintainable* dan kompatibilitas menegaskan bahwa media mudah dikelola dan kompatibel dengan berbagai perangkat keras dan lunak, namun kualitas visual belum konsisten di berbagai resolusi layar, selaras dengan pendapat Wulandari et al., (2023) bahwa media harus fleksibel dan mendukung keterlibatan aktif. Pada sub aspek *usable* dan operasional, media dinilai cukup mudah digunakan, namun tampilan antarmuka dan petunjuk penggunaannya masih kurang optimal, sehingga perlu revisi seperti penambahan visual panduan. Media pembelajaran yang optimal sebaiknya mengandung petunjuk penggunaan yang jelas dan mudah diikuti. Kejelasan instruksi termasuk dalam aspek keteroperasian media yang akan mendukung efektivitas pembelajaran, terutama bagi peserta didik yang memiliki kemampuan teknis yang beragam. Jika media dapat dioperasikan dengan mudah, maka fokus belajar siswa akan tetap pada konten, bukan pada cara penggunaan media tersebut. (Ilham et al., 2023).

Aspek komunikasi visual yang mencakup komunikatif, media bergerak, audio, kreativitas, dan visualisasi memperlihatkan kekuatan pada animasi dan visual *layout*, meskipun masih

ditemukan kelemahan dalam interaktivitas, intonasi audio, dan narasi yang belum stabil (Satyawan, 2018). Narasi dalam media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan kaidah Bahasa Indonesia yang komunikatif dan mudah dimengerti oleh siswa (Nurrita, 2018), serta visualisasi harus memperhatikan kontras warna, tipografi, dan ritme durasi agar lebih efektif (Sutawijaya, 2024). Animasi yang menarik secara visual mampu mendukung peningkatan minat dan motivasi belajar siswa. Penerapan media animasi dalam pembelajaran berdampak positif terhadap perhatian, ketertarikan, motivasi, serta berbagai aspek lain yang mempengaruhi siswa (Nazmi, 2017).

3. Validasi Praktisi

Validasi praktisi pada media video animasi dengan tema Transformasi Wujud Benda untuk menumbuhkan minat belajar Siswa SMP dilakukan oleh 3 guru IPA SMP yaitu guru IPA SMPN 18 Kota Bekasi, guru IPA SMP ISLAM Al-Watoniyah dan guru MTS Al-Khairiyah Tambun Selatan. Media video animasi beserta lembar validasi diserahkan kepada praktisi pendidikan untuk memperoleh penilaian melalui proses validasi yang dilakukan oleh praktisi.

Proses validasi yang dilakukan oleh praktisi IPA mencakup beberapa aspek seperti Kelayakan Isi, Desain Pembelajaran, Kebahasaan, dan Kegrafikan melalui pengisian lembar angket dengan skala 1-4. Hasil validasi tersebut memperlihatkan bahwa rata-rata persentase keseluruhan aspek mencapai 91,6% yang termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Tabel 6 berikut ini menampilkan data hasil validasi dari praktisi.

Tabel 6. Hasil Validasi Praktisi

Aspek penilaian	Persentase Rata-Rata	Kategori
Kelayakan Isi	89%	Sangat Valid
Desain Pembelajaran	96%	Sangat Valid
Kebahasaan	90%	Sangat Valid
Kegrafikan	93,75%	Sangat Valid
Rata-rata	92%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 6 di atas mengenai hasil validasi praktisi terhadap media video animasi pada tema transformasi wujud benda untuk menumbuhkan minat belajar siswa SMP mendapatkan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 92% yang termasuk dalam kategori “Sangat Valid”, mencakup aspek penilaian diantaranya kelayakan isi, desain pembelajaran, kebahasaan, dan kegrafikan. Pada aspek kelayakan isi, media dinilai sesuai dengan kurikulum namun masih perlu pendalaman materi tertentu. Djumingin dan Djuanda (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari cakupan isi kurikulum, oleh karena itu, pemilihan media ajar harus disesuaikan dengan kriteria atau ukuran yang digunakan dalam menentukan isi kurikulum pada mata pelajaran yang relevan. Aspek desain pembelajaran menunjukkan bahwa materi sudah kontekstual dan sesuai jenjang pendidikan. Sesuai dengan pendapat Haryanti et al. (2022), dalam pelaksanaan pembelajaran, guru diharapkan dapat memilih media yang sesuai dengan kondisi kegiatan belajar dan karakteristik siswa. Aspek kebahasaan juga menunjukkan hasil baik namun perlu peningkatan interaktivitas agar mendorong keterlibatan siswa. Agustin (2019) menekankan bahwa media yang bersifat dialogis ditandai dengan penggunaan bahasa yang mampu memberikan pemahaman serta memicu timbal balik dari siswa. Sedangkan pada aspek kegrafikan, media telah memenuhi kriteria visual dan operasional dengan baik. Menurut Untari (2023), media yang dikatakan baik wajib mempunyai kualitas yang didalamnya termasuk kejelasan, responsivitas dan desain yang menarik dengan begitu media dapat memberi ruang kepada siswa untuk belajar, memotivasi dan mempermudah interaksi saat pembelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa video animasi yang dibuat menggunakan perangkat lunak Powtoon, dengan tema transformasi bentuk objek. Temuan menunjukkan bahwa media ini memenuhi kriteria sangat valid dalam merangsang minat belajar siswa SMP. Validitas ini didukung oleh penilaian para ahli, dengan ahli materi memberikan skor 88,1%, ahli media 88%, dan praktisi 91,6%—yang semuanya tergolong dalam kategori "Sangat Valid".

Oleh karena ini, keseluruhan hasil perhitungan yang diperoleh didapatkan hasil yaitu 89,2% dan dinyatakan bahwa produk Media video animasi berbasis *software powtoon* tema transformasi wujud benda untuk menumbuhkan minat belajar siswa SMP dikatakan sangat valid Meskipun belum diuji coba secara langsung kepada siswa, media ini dapat dipakai oleh guru atau pendidik di SMP sebagai pilihan alternatif media dalam pembelajaran yang membuat materi lebih menarik dengan berbasis audiovisual. Pemanfaatan media ini diharapkan bisa membantu pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang bersifat abstrak serta mendorong minat belajar siswa, khususnya pada mata pembelajaran IPA.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, Zulfah. (2020). Penggunaan *Powtoon* sebagai solusi media pembelajaran di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, 7(2), 44–52.
- Antika, Vika Yulinda et al., 2022. Analisis Konten Kurikulum IPA SMP Indonesia Pada Pokok Bahasan Perubahan Iklim. *PMSGK* (2022); 3: 132-139.
- Anwar, Arif Sofarul., Sukatiman & Setiawan, Abdul Haris. 2017. Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Mata Kuliah Ilmu Ukur Tanah II. *JIPTEK*, Vol. X No. 1, Januari 2017 DOI: <http://dx.doi.org/10.20961/jiptek.v10i1.14964>
- Apriansyah, M. R., Nugroho, H. S., & Prakoso, A. D. (2020). Pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (Jpensil)*, 9(1), 8–18.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Batubara, H. H. (2020). Pengaruh bahasa dalam bahan ajar terhadap pemahaman siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(2), 135–145.
- Djumingin, A., & Djuanda, D. (2022). *Media pembelajaran sebagai bagian dari isi kurikulum*. Bandung: Edukasi Press.

- Haryanti, L., Susanti, D., & Fauziah, R. (2022). Pemilihan media pembelajaran yang kontekstual oleh guru. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(1), 20–28.
- Hidayat, S., & Asroi. (2013). *Manajemen pendidikan: Substansi dan implementasi dalam praktik pendidikan di Indonesia*. Tangerang: Pustaka Mandiri.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 3(1), 10–19.
- Parnawi, A. (2019). *Pembelajaran efektif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Riyanti, E. (2021). Penggunaan animasi dalam pembelajaran IPA di SMP. *Jurnal Sains dan Edukasi*, 3(1), 22–30.
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudijono, A. (2012). *Pengantar evaluasi pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Tiningrum, A. (2025). Penyajian materi dalam media pembelajaran digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(2), 33–40.
- Untari, M. (2023). Kualitas visual dan desain media pembelajaran interaktif. *Jurnal Inovasi Media Pendidikan*, 5(1), 50–59.
- Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.