

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWTOON UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS DI
KELAS IV SD**

Oleh

Riza Amanda¹, Umar Darwis²

^{1,2}PGSD, Universitas Muslim Nisantara Al-Washliyah Medan

Email: rizaamanda@umnaw.ac.id, umardarwis@umnaw.ac.id

Abstract

This study aims to (1) increase student interest in science subjects in class IV SD (2) produce Powtoon-based learning media that is feasible to be developed in science subjects class IV SD. This research is a type of R&D (Research and Development) development research using the ADDIE model which includes 5 stages, namely: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. But this research is only up to three stages, namely only up to the Development stage. The subjects in this study were material expert validators, media expert validators, learning experts (grade IV teachers). The instrument used to collect data is a questionnaire or questionnaire. The data analysis technique used in this study is quantitative data in the form of scores from research via questionnaires. This quantitative data analysis technique in the validation process is carried out in the form of numbers with a Likert scale score reference. Based on the analysis of data obtained through the material validation test, media expert and teacher response, the results of the material expert validation, namely a score of 84, are included in the good/decent category, the results of the media expert validation, namely a value of 84, are included in the good/decent category, and the response of class IV teachers is a value of 94 is included in the good/decent category. based on the percentage of material experts, media experts, and the response of the class IV teacher, then the average score was obtained with a score of 87.3 included in the very good/very suitable category for use in the learning process.

Keywords: *Powtoon-Based Learning Media, Science Subject for Grade IV Elementary School.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu rekayasa yang diupayakan untuk membantu peserta didik agar dapat tumbuh berkembang sesuai dengan maksud dan tujuan penciptaannya. Dalam konteks proses belajar di sekolah atau madrasah, pembelajaran tidak dapat hanya terjadi dengan sendirinya, yakni peserta didik belajar berinteraksi dengan lingkungannya seperti yang terjadi dalam proses belajar di masyarakat (Muhaimin, 2004: 164).

Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar

Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (Tatang Sunendar, 2022).

Media pembelajaran merupakan unsur penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Menurut Fitri, N.Y & Sukmawarti (2022:184) media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar

mengajar. Sedangkan menurut Dasopang, S & Darwis (2023:323) Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk berinteraksi dengan siswa, media pembelajaran juga merupakan alat bantu yang dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi dan mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan.

Pemanfaatan media dalam pengajaran seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian dari guru sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu setiap pendidik perlu mempelajari bagaimana memilih dan menetapkan media pembelajaran agar pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar menjadi optimal. Menurut Sinta, S. & Hasanah (2023:353) kemampuan yang harus dimiliki seorang guru sekolah dasar salah satunya adalah mempunyai kemampuan untuk menyusun dan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar.

Pemanfaatan media sangat penting bagi guru untuk menunjang proses pembelajaran karena dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam belajar sehingga tingkat pemahaman pada siswa dapat meningkat. Proses pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran dapat menambah prestasi peserta didik lebih baik (Agustien, dkk, 2018). Pengembangan media pembelajaran diharapkan dapat menunjang keberhasilan belajar peserta didik. Sebab, dengan tersedianya media pembelajaran siswa akan lebih berpikir secara konkret dan dapat menerima serta menyerap dengan mudah informasi dan pesan-pesan dalam materi yang disajikan oleh guru (Ansari, I. & Sujarwo, 2022:275).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan terhadap pembelajaran pada mata pelajaran IPAS di kelas 4 UPT SPF SDN 104256 Rugemuk diketahui bahwa guru belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis *Powtoon*. Dalam pembuatan media, guru memiliki keterbatasan waktu dalam

memahami cara membuat media. Guru hanya melakukan pembelajaran konvensional saja tanpa menggunakan media yang berbeda untuk mendukung proses pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Banyak siswa dikelas yang kurang aktif dalam pembelajaran, siswa lebih banyak yang melamun dan mengobrol dengan teman sebangkunya, hal itu juga dikarenakan proses belajar yang membosankan.

Agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal dan minat siswa dalam belajar meningkat guru harus cermat dalam memilih bahan ajar dan media pembelajaran yang menarik. Minat adalah apa yang disebutnya sebagai *subject-related affect*, yang didalamnya termasuk minat dan sikap terhadap materi pelajaran (Susanto, 2016: 59). Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa serta sesuai dengan kebutuhan tujuan yang ingin dicapai.

Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan adalah media pembelajaran berbasis *Powtoon*. Aplikasi *Powtoon* dapat diakses oleh siapapun termasuk guru maupun siswa didik (Kholilurrohmi, 2017).

Untuk membuktikannya maka harus dilakukan penelitian dengan judul Pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD.

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD?
2. Bagaimana kelayakan media *Powtoon* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD?

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD.

2. Menghasilkan media pembelajaran *Powtoon* yang layak untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Reseach and Development* (R&D). Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari sejumlah tahap yang sistematis yang meliputi *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Akan tetapi pada penelitian ini model ADDIE yang digunakan hanya sampai tahap *Development* (Pengembangan).

Subjek penelitian dari pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada mata pelajaran IPAS di kelas IV adalah ahli materi, ahli media dan guru kelas IV. Objek dalam penelitian ini adalah media *Powtoon* pada mata pelajaran IPAS.

Instrument yang digunakan untuk memperoleh sejumlah data yang akan digunakan untuk penilaian validator pada media *Powtoon* pada mata pelajaran IPAS di kelas IV di UPT SPF SDN 104256 Rugemuk adalah angket. Angket/Kuesioner ini digunakan untuk mengumpulkan data berupa penilaian dari validator ahli media, ahli materi dan respon guru.

Penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data kualitatif berupa hasil dari kritik dan saran dari para validator. Data ini akan diseleksi berdasarkan relevan atau tidaknya dengan masalah yang ada pada produk yang dikembangkan, data yang dianggap relevan akan digunakan sebagai acuan untuk merevisi media pembelajaran. Sedangkan teknik pengumpulan data kuantitatif berupa angket validasi yang diperoleh dari angket validasi yang diisi oleh dosen ahli dengan menggunakan skala likert.

Tabel 1. Pedoman Skala Likert

No	Klasifikasi	skor
1.	Sangat Baik	5
2.	Baik	4
3.	Cukup Baik	3
4.	Kurang	2
5.	Sangat Kurang	1

Sumber: Arifin (2010:137)

Perhitungan nilai rata-rata memiliki rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P =Nilai persen yang dicari atau diharapkan

F =Skor yang diprperoleh

N =Skor maksimal

Hasil persentase dan kelayakan kemudian dikategorikan dengan kriteria di bawah ini :

Tabel 2. Kriteria Penilaian kelayakan produk

Persentase	Kriteria
80%<skor≤100%	Sangat layak
60%<skor≤80%	layak
40%<skor≤60%	Cukup layak
20%<skor≤40%	Kurang layak
0%<skor≤20%	Tidak layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Penelitian yang dilakukan hanya sampai pada tahap pengembangan.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis ini yang peneliti lakukan adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran yang belum diterapkan atau digunakan dalam pembelajaran dan menganalisis kelayakan dan bagaimana media yang akan dikembangkan bisa menarik minat siswa dalam belajar. Peneliti juga melakukan sedikit wawancara dengan guru kelas terkait mata pelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka dan bagaimana siswa

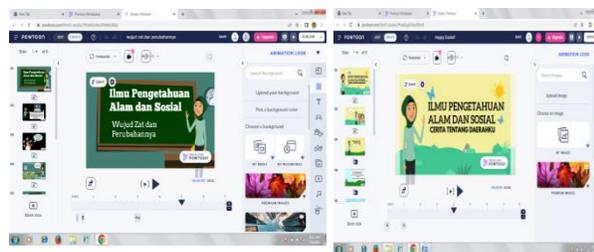
dalam belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini peneliti lakukan untuk mendapatkan gambaran agar pengembangan produk berupa media pembelajaran yang peneliti kembangkan sesuai untuk siswa kelas IV SD, serta mampu menarik minat siswa dalam belajar. Peneliti menganalisis materi yang sesuai dengan kurikulum merdeka dan mencocokkan dengan media pengembangan *Powtoon*.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap desain/perencanaan yaitu merencanakan produk sesuai dengan materi BAB 2 Wujud Zat dan Perubahannya dan Bab 5 Cerita Tentang Daerahku. Tahapan ini bertujuan untuk menyiapkan *prototype* awal dari produk.

a. Menetapkan Materi Pembelajaran

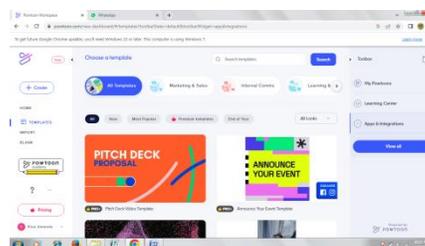
Materi yang dipilih dalam pengembangan media berbasis *Powtoon* ini adalah pembelajaran IPAS di BAB II wujud zat dan perubahannya serta BAB V cerita tentang daerahku. Dalam media *Powtoon*, videonya menggunakan tampilan horizontal dengan bentuk ukuran 16:9. Jenis tulisan (*font*) dan ukuran yang digunakan akan menyesuaikan dengan pemahaman siswa. tampilan desain dari media dibuat semenarik mungkin agar menarik minat siswa.



Gambar 1. Materi Wujud Zat dan Perubahannya dan Cerita Tentang Daerahku

b. Desain Media

Langkah awal dalam pembuatan video *Powtoon* adalah memulainya dengan membuka situs web www.powtoon.com. Kemudian masuk ke halaman utama *Powtoon* dan pengguna bisa memilih *Create* atau memilih template yang sudah tersedia. Setelah itu pengguna dapat berkreasi membuat video pembelajaran dengan fitur-fitur menarik yang tersedia di *Powtoon*.



Gambar 2.

Halaman Utama *Powtoon*

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Ada dua validator yang akan menilai produk yang peneliti kembangkan yaitu validator ahli media dan validator ahli materi. Hasil dari validasi dan saran-saran dari para ahli/validator akan dijadikan acuan dalam merevisi produk yang dikembangkan

a. Validasi Ahli Media

Ahli media yang menjadi validator pada penelitian ini adalah Ibu Nila Lestari S.Pd.,M.Pd. Pelaksanaan

validasi media dilaksanakan pada tanggal 26 juni 2023.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Pernyataan	Skor (f)	N	Keterangan
1.	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan siswa kelas IV	4	5	Baik
2.	Tata letak gambar dan video pada media ajar tersusun secara sistematis	4	5	Baik
3.	Ilustrasi gambar/video dalam media ajar memperjelas materi	5	5	Sangat Baik
4.	Pada media yang menggunakan <i>powtoon</i> menampilkan gambar yang jelas	5	5	Sangat Baik
5.	Media ajar memiliki desain tampilan yang menarik	4	5	Baik
6.	Media pembelajaran menggunakan <i>powtoon</i> dapat memberikan kemudahan dalam pemahaman siswa	4	5	Baik
7.	Media <i>powtoon</i> mudah digunakan dan praktis	4	5	Baik
8.	Media <i>Powtoon</i> mampu menyampaikan materi pembelajaran dengan baik	4	5	Baik
9.	Media <i>Powtoon</i> sederhana dan menarik.	4	5	Baik
10.	Media <i>powtoon</i> terdapat unsur audio dan visual	4	5	Baik
Jumlah Skor		42	50	Valid

$$\text{Nilai akhir} = \frac{4,2}{5} \times 100\%$$

$$= 84\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas maka nilai kevalidan yang dinilai oleh ahli media secara keseluruhan mencapai 84%. dalam tabel kriteria kelayakan, maka skor yang diperoleh masuk dalam kriteria “Valid/Sangat Layak”.

- b. Validasi Ahli Materi
Ahli materi yang menjadi validator pada penelitian ini adalah bapak Sujarwo,

S.Pd.,M.Pd. Pelaksanaan validasi materi dilaksanakan pada tanggal 4 juli 2023.

Tabel 4. Validasi Ahli Materi

No.	Pernyataan	Skor (f)	N	Keterangan
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan Tujuan Pembelajaran	5	5	Sangat Baik
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang ada	4	5	Baik
3.	Materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami peserta didik	4	5	Baik
4.	Materi yang disajikan dalam media <i>Powtoon</i> lengkap	5	5	Sangat Baik
5.	Materi yang disajikan dalam media mencerminkan jabaran yang mendukung pencapaian semua tujuan pembelajaran (TP)	4	5	Baik
6.	Sistematis dalam penyajian materi	4	5	Baik
7.	Keterpaduan tampilan media	4	5	Baik
8.	Keutuhan makna dalam penyajian materi	4	5	Baik
9.	Penggunaan kata yang tepat dalam materi yang disampaikan	4	5	Baik
10.	Kesesuaian ejaan, tanda baca dan tata tulis yang benar	4	5	Baik
11.	Penggunaan gambar dan desain pada media <i>powtoon</i> sesuai dengan materi	4	5	Baik
Jumlah Skor		46	55	Valid

$$\text{Nilai akhir} = \frac{4,18}{5} \times 100\%$$

$$= 83,6\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas maka nilai kevalidan yang dilakukan oleh ahli materi secara keseluruhan mencapai 84%. dalam tabel kriteria kelayakan, maka skor yang diperoleh masuk dalam kriteria “Valid/Sangat Layak”.

- c. Validasi Respon Guru

Guru yang menjadi validator pada penelitian ini adalah guru kelas IV yaitu Ibu Nita Indah Sari S.Pd. Pelaksanaan validasi dilakukan pada tanggal 13 juni 2023.

Tabel 5. Validasi Respon Guru

No.	Pernyataan	Skor (f)	N	Keterangan
1.	Tampilan media menarik	4	5	Baik
2.	Gambar/video yang ditampilkan jelas	5	5	Sangat Baik
3.	Bahasa yang digunakan komunikatif	5	5	Sangat Baik
4.	media Powtoon mudah digunakan dalam pembelajaran	4	5	Baik
5.	Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran	5	5	Sangat Baik
6.	Media ini dapat memudahkan dalam kegiatan belajar mengajar	5	5	Sangat Baik
7.	Memberikan pemahaman tentang IPAS	4	5	Baik
8.	Memudahkan dalam memahami materi IPAS	5	5	Sangat Baik
9.	Memberikan kesan yang menyenangkan dalam pembelajaran IPAS	5	5	Sangat Baik
10.	Dapat menarik minat siswa dalam belajar	5	5	Sangat Baik
Jumlah Skor		47	50	Valid

$$\text{Nilai akhir} = \frac{4,7}{5} \times 100\%$$

$$= 94\%$$

Dari skor tersebut dapat diketahui bahwa kualitas media monopoli tema benda di sekitarku berdasarkan penilaian oleh guru kelas tidak terdapat revisi dan mendapatkan tanggapan penilaian "Valid/Sangat Layak".

Tabel 6.

Rekapitulasi Ahli Setiap Tahapan

No	Validator	Hasil Validasi		
		Jumlah	Presentase	Kategori
1	Ahli Materi	4,2	84	Sangat Layak
2	Ahli Media	4,2	84	Sangat Layak
3	Pendidik	4,7	94	Sangat Layak

Rata-rata	87,3
Kategori	Sangat Layak

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan Berdasarkan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD yang telah dilaksanakan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Pengembangan media *Powtoon* pada mata pelajaran IPAS menggunakan model *ADDIE* yaitu (*Analisis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi) yang telah di modifikasi menjadi dan menggunakan 3 tahap yaitu:

- Tahap analisis peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV, dan analisis materi yang digunakan.
- Tahap design yaitu bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran dan merancang produk(mendesain gambar *Powtoon*) yang akan peneliti kembangkan.
- Tahap *Development* yaitu pengembangan yang mana mengembangkan produk dan validasi ahli kelayakan media pembelajaran. Data yang dikumpulkan berupa angket kelayakan media, ahli media dan respon guru

Kelayakan atas pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* yang dikembangkan oleh peneliti, yaitu hasil penilaian ahli media adalah 84% sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas kelayakan pengembangan media *Powtoon* masuk dalam kategori "Valid/Sangat Layak". hasil penilaian dari ahli materi terhadap media *Powtoon* adalah 84% sehingga dapat disimpulkan bahwa kelayakan pengembangan media *Powtoon* masuk dalam kategori "Valid/Sangat Layak". Hasil penilaian respon guru adalah 94% sehingga dapat disimpulkan bahwa kelayakan

pengembangan media *Powtoon* masuk dalam kategori “Valid/Sangat Layak”. dari hasil validasi tersebut, maka pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* yang peneliti kembangkan mendapatkan hasil skor dengan rata-rata nilai sebesar 87,3%. Hasil skor tersebut masuk dalam kategori Sangat Layak digunakan sebagai media pembelajaran dan diterapkan dalam proses pembelajaran untuk siswa kelas IV SD.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ahmad, Susanto. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- [2] Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso dengan Model ADDIE Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19-23.
- [3] Arifin, Zainal, 2010, *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur, Remaja Rosdakarya*, Bandung.
- [4] Indah Ansari & Sujarwo. 2022. *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tema Hidup Bersih dan Sehat Kelas II SDIT Syifaurrahmah Kecamatan Patumbak*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)* Volume 04, No 2. <https://repository.umnaw.ac.id/jspui/handle/123456789/2440>
- [5] Kholilurrohmi, I. (2017). “Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Video *Powtoon* pada Pelajaran Terhadap Prstasi dan Motivasi Belajar Peserta Didik kelas x semester”. Skripsi: UNY.
- [6] Muhaimin. 2004. *Paradigma Pendidikan Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [7] Nanda Yulia Fitri & Sukmawarti. 2022. *Pengembangan Media Geometri Berbantuan Software Geogebra Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Koordinat Untuk Mempermudah Siswa Kelas V*. *Indonesian Research Journal on Education: Jurnal Ilmu Pendidikan* Volume 2 No 1. <https://irje.org/index.php/irje/article/view/187>
- [8] Safrida Dasopang & Umar Darwis. 2023. *Pengembangan Media Pakapindo Berbasis Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku di Kelas IV SD*. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan* Volume 02 Nomor 3. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/2065>
- [9] Sonia Sinta & Hasanah. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Mata Pelajaran Tematik Tema Perkembangan Teknologi di Kelas III Sekolah Dasar*. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan* Volume 02 Nomor 3. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/2124>
- [10] Tatang Sunendar. 2022. *Sepuluh Langkah Persiapan Sekolah Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka*. <http://beritadisdik.com/news/kaji/sepuluh-langkah-persiapan-sekolah-dalam-implementasi-kurikulum-merdeka>

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN