



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUDIO-VISUAL* BERBASIS *POWTOON* PADA TEMA 5 SUBTEMA 1 SISWA KELAS III SD NEGERI 106161 LAUT DENDANG

Dinul Hafizah¹, Sorta Simanjuntak²

^{1,2} Universitas Negeri Medan , Jl Willem Iskandar Psr V Medan Estate

Post-el: dinulhafizah142503@gmail.com¹

sortasimanjuntak89@gmail.com²

Abstrak	Info Artikel
<p><i>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan, praktikalitas dan keefektifan media pembelajaran audio-visual berbasis powtoon pada tema 5 subtema 1 siswa kelas III SD Negeri 106161 Laut Dendang. Subjek penelitian ini adalah siswa/i kelas III yang berjumlah 20 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri atas observasi, wawancara, angket dan tes. Jenis Penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari tahapan (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). Hasil penelitian diperoleh bahwa hasil kelayakan produk mendapat skor 93% dari validasi ahli materi dan 90% dari validasi ahli media dengan kategori sangat layak. Hasil praktikalitas produk mendapat skor 94% dengan kategori sangat praktis. Hasil efektifitas produk mendapat skor 94,2% dengan kategori sangat efektif. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio-visual berbasis powtoon pada tema 5 subtema 1 sangat layak, sangat praktis dan sangat efektif digunakan untuk pembelajaran kelas III SD Negeri 106161 Laut Dendang.</i></p>	<p>Diajukan : 21-3-2024 Diterima : 3-06-2024 Diterbitkan : 25-07-2024</p> <p>Kata kunci: <i>Media Pembelajaran; Powtoon</i></p> <p>Keywords: <i>Instructional Media; Powtoon</i></p>
<p>Abstract</p> <p><i>This study aims to determine the level of feasibility, practicality and effectiveness of powtoon-based audio-visual learning media on theme 5 sub-themes 1 for class III students at SD Negeri 106161 Laut Dendang. The subjects of this research were 20 class III students. Data collection techniques in this study consisted of observation, interviews, questionnaires and tests. This type of research is Research and Development (R&D) with the ADDIE model which consists of stages (Analys, Design, Development, Implementation and Evaluation). The results of the study showed that the product feasibility results scored 93% from the validation of material experts and 90% from the validation of media experts in the very feasible category. Product practicality results scored 94% in the very practical category. Product effectiveness results scored 94.2% in the very effective category. It can be concluded that powtoon-based audio-visual learning media on theme 5 sub-theme 1 is very feasible, very practical and very effective for class III learning at SD Negeri 106161 Laut Dendang.</i></p>	
<p>Cara mensitasi artikel: Hafizah, D., & Simanjuntak, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Berbasis Powtoon Pada Tema 5 Subtema 1 Siswa Kelas III SD Negeri 106161 Laut Dendang. <i>IJEB: Indonesian Journal Education Basic</i>, 2(2), 181-187. https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJEB</p>	

PENDAHULUAN

Sejalan dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang dengan sangat pesat. Secara langsung maupun tidak langsung berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi menyumbangkan dampak dinilai signifikan pada kehidupan manusia, satu diantaranya yakni aspek pendidikan. Dalam meningkatkan kualitas pendidikan, dilakukan bermacam pembaharuan pada bidang pendidikan baik upaya mengembangkan kurikulum, melengkapi sarana dan prasarana untuk pendidikan dan juga melaksanakan inovasi pada proses belajar.

Pada era moder ini guru mempunyai tuntutan supaya bisa menciptakan proses belajar yang inovatif supaya memberikan dorongan bagi siswa untuk belajar dengan maksimal baik pada pengajaran mandiri ataupun pada proses belajar di kelas, salah satunya guru bisa melakukan inovasi tentang media ajar yang dipakai. Hal ini sejalan dengan pendapat (Siagian & Tarigan, 2023) dimana dalam meraih hasil pengajaran yang optimal pada siswa dibutuhkan media ajar yang mempunyai variasi dan daya tarik. Media, sebagai salah satu komponen sistem pendidikan, sangat menentukan proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan mudah dicapai lewat pemakaian media akar yang relevan dan tepat yang dapat menarik perhatian siswa dan mendorong partisipasi.

Pada obsevasi awal di SD Negeri 106161 Laut Dendang pada hari Kamis, tanggal 22 September 2022, terlihat bahwa guru kelas III SD Negeri 106161 Laut Dendang sudah memakai media ajar dalam memberikan bantuan pada untuk paham akan materi ajar terkhusus pada proses belajar tematik berupa buku, gambar, serta benda-benda yang terdapat pada lingkungan terdekat mereka. Berdasarkan data tersebut bisa diraih kesimpulan dimana media yang dipakai guru masih masuk golongan sederhana dan kurang variatif, sehingga daya tarik siswa untuk belajar menjadi berkurang.

Berdasarkan hasil dari wawancara peneliti bersama guru kelas III SD Negeri 106161 Laut Dendang pada hari Kamis tanggal 22 September 2022 peneliti meraih informasi dimana SD ini telah mempunyai sarana prasarana yang sudah cukup lengkap, satu diantaranya yakni adanya LCD Proyektor . Namun penggunaannya belum optimal disebabkan masih adanya banyak guru yang belum bisa melakukan pengembangan media ajar dengan basis elektronik. Merujuk dari permasalahan tersebut, ternyata permasalahan yang terdapat pada SD Negeri 106161 Laut Dendang harus dituntaskan melalui solusi. Adapun solusinya yakni melalui pelaksanaan inovasi dalam bentuk pengembangan media ajar. Berikutnya melalui fasilitas pendukung yang memadai pada SD Negeri 106161 Laut Dendang contohnya laptop dan LCD proyektor dapat memberikan peluang dalam pengembangan media ajar yang inovatif dengan basis teknologi. Oleh sebab itu, peneliti mempunyai inisiatif untuk melakukan pengembangan ajar audio-visual dengan basis aplikasi powtoon guna memajukan proses belajar pada SD Negeri 106161 Laut Dendang disebabkan media ini belum pernah dipakai dan dibuat sebelumnya oleh guru kelas III. Media ajar audio visual berbasis *Powtoon* yakni program berbasis web yang memungkinkan penggunaanya untuk membuat animasi presentasi dengan fitur yang unik yang mencakup atas animasi tangan, animasi kartun, efek transisi yang lebih cerah, dan pengaturan garis waktu sederhana (Anjarsari et al., 2020, h. 42). Sedangkan menurut (Kresnandya, 2019, h. 30) Powtoon adalah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat video animasi dengan berbagai fitur yang mudah digunakan dan dapat diakses

secara online serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena merupakan media yang memadukan visualisasi dan pemakaian suara.

Peneliti melakukan pengembangan media ajar audio-visual dengan basis powtoon untuk SD disebabkan karakteristik anak SD kelas bawah yakni mengamati, meniru dan sangat suka akan animasi kartun. Pada media ajar audio-visual berbasis animasi powtoon ini dikemas dengan cerita yang menarik, tampilan dan warna-warna yang anak SD senangi. Adapun manfaat media pembelajaran Powtoon menurut (Puspitarini et al., 2019, h. 198) sebagai berikut: a)Media Powtoon bisa menambah kejelasan penyajian pesan supaya tidak terlalu memiliki sifat verbalistis (berupa kata-kata tertulis atau lisan belaka); b)Media Powtoon bisa menuntaskan masalah ruang, waktu, dan daya Indera yang terbatas, contohnya: Objek yang terlalu besar, bisa diganti dengan realita, film, bingkai, dan gambar; c)Media Powtoon bisa menuntaskan masalah gerak yang sangat lambat atau sangat cepat, bisa diberikan bantuan melalui timelapse atau high-speed photography; d)Media Powtoon bisa menuntaskan masalah pemakaian media pendidikan dengan tepat dan memiliki variasi yang bisa menuntaskan masalah sikap pasif dari peserta didik, serta memberikan dorongan kegairahan belajar, membuat berlangsungnya interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan, dan membuat siswa belajar mandiri menurut kemampuan dan minatnya.

Dari hal tersebut, penulis mencoba untuk membuat video animasi pembelajaran yang juga dilengkapi dengan fitur instruksional. Tujuan dari pembuatan video animasi pembelajaran ini yakni supaya anak-anak lebih senang dan lebih paham akan konten yang mereka pelajari. Berdasarkan dari latar belakang yang sudah dijabarkan, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Berbasis Powtoon Pada Tema 5 Subtema 1 Siswa Kelas III SD Negeri 106161 Laut Dendang".

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan (Research & Development) dengan model ADDIE. Menurut (Sugiyono, 2018, h. 9) penelitian pengembangan (Research and Development) merupakan metode penelitian dipakai dalam membuat sebuah produk khusus dan melakukan pengujian kelayakan dan kemenarikan produk tersebut. Adapun produk yang akan dibuat pada penelitian ini yakni media ajar audio-visual dengan basis aplikasi Powtoon berupa video animasi. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 106161 Laut Dendang, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa/i kelas III dengan jumlah 20 orang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data yang bersifat kualitatif dipakai guna menyimpulkan informasi atau data-data berupa masukan, komentar dan saran oleh validator ahli media, validator ahli materi dan praktisi pendidikan. Sedangkan Teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk mengkitung skala penskoran dari validasi angket ahli dan analisis efektifitas media melalui pretest dan posttest yang diperoleh siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan model ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 5 tahap, diantaranya : 1) Analisis (*Analysis*); 2) Desain (*Design*); 3) Pengembangan (*Development*); 4) Implementasi (*Implementation*); dan 5) Evaluasi (*Evaluation*).

- A. **Tahap Analisis (*Analysis*)**, Tahap analisis ialah tahapan paling awal yang dilakukan pada studi ini. Tahap analisis pada penelitian ini meliputi analisis kebutuhan guru, analisis siswa, analisis perangkat pembelajaran, analisis kurikulum dan analisis materi, serta analisis tujuan pembelajaran.
- B. **Tahap Desain (*Design*)**, Tahap kedua pada studi dan pengembangan ini adalah tahap design yang bermaksud untuk merancang media belajar Audio-visual dengan basis Powtoon sebagai solusi dari masalah yang didapati pada tahap analisis. Pada tahap ini dikumpulkan bahan-bahan materi, ilustrasi maupun gambar yang dibutuhkan dalam merancang media pembelajaran. Perancangan media pembelajaran dilanjutkan dengan pembuatan storyboard yang berisi keterangan scene (adegan), keterangan tampilan visual, dan keterangan narasi serta audio.
- C. **Tahap Pengembangan (*Development*)**, Pada tahap pengembangan ini merupakan tahap pembuatan produk. Pada tahap pembuatan produk ini hasil dari analisis dan rancangan sebelumnya dikembangkan menjadi produk jadi. Pembuatan produk media pembelajaran Audiovisual menggunakan aplikasi Powtoon dengan mengakses website secara online. Selanjutnya peneliti mulai membuat video berdasarkan materi yang telah disusun sebelumnya. Dalam membuat produk peneliti memilih desain, gambar, dan ilustrasi yang disesuaikan dengan materi yang telah ditentukan. Setelah seluruh scene selesai dibuat, peneliti memasukkan dubbing (rekaman suara) dengan peneliti sendiri sebagai pengisi suara dalam video. Proses dubbing dilakukan secara terpisah menggunakan voice recorder dari smartphone. Kemudian hasil audio voice recorder dimasukkan pada setiap scene dan diatur dengan penyesuaian kemunculan teks, gambar, animasi, serta durasi scene. Peneliti juga menambahkan backsound lagu untuk menambah kesan menarik dalam video. Tahap terakhir dari proses pembuatan produk adalah mengecek kembali video yang telah dibuat supaya menjadi video belajar yang selaras dan utuh. Selain pembuatan produk, di tahap ini juga dilakukan validasi media belajar oleh pakar materi dan pakar media, revisi yang merupakan saran perbaikan dari media pembelajaran, praktikalitas media oleh ahli praktisi pendidikan yang dilakukan oleh guru serta uji coba instrument tes.
- D. **Tahap Implementasi (*implementation*)**
Tahap implementasi merupakan tahapan penerapan produk media belajar Audio-visual berbasis Powtoon pada siswa. Setelah produk media dibuat dan divalidasi oleh pakar media dan pakar materi sehingga diperoleh produk yang layak dipakai. Tahap implementasi bertujuan untuk mencari tahu praktikalitas media belajar melalui angket respon siswa dan kuesioner guruserta bermaksud untuk mengetahui efektivitas media belajar mengacu pada peningkatan hasil belajar yang diamati dari hasil tes yang dilaksanakan secara bertahap. Pada tahap implementasi ini, peneliti melaksanakan uji coba produk media belajar Audio-visual dengan basis Powtoon tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2 dan uji coba

instrument tes berupa pre-test dan post-test pada siswa kelas III SD NEGERI 106161 Laut Dendang sebanyak 20 siswa.

E. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi ini merupakan taha akhir dari model pengembangan secara ADDIE. Pada tahap evaluasi dilaksanakan analisis data dari tiap-tiap proses penilaian yang sudah dilaksanakan dengan tujuan untuk melihat kelayakan, kepraktisan dan keefektifan produk mengacu pada validasi dan perolehan uji coba produk di lapangan.

Kelayakan Media Pembelajaran Audio-Visual Berbasis Powtoon

Kelayakan media pembelajaran *audio-visual* berbasis *powtoon* diukur dari uji validasi yang dilaksanakan oleh dua orang validator yakni validator pakar materi dan validator pakar media. Materi pada produk media pembelajaran divalidasi dan mendapat hasil skor 80% dengan kategori “Layak”. Dan setelah dilakukan revisi hasil yang didapatkan adalah 93% dengan kategori “Sangat Layak”. Selanjutnya Validasi ahli media hanya dilakukan satu kali dengan tanpa adanya revisi. Dari hasil persentase layak atau tidaknya didapatkan 90% yang dikategorikan “Sangat Layak” sehingga media pembelajaran *audio-visual* berbasis *powtoon* layak untuk digunakan. Berikut ini adalah tabel hasil validasi materi dan media:

Tabel 1 Hasil Validasi Materi Dan Media

Validasi	Skor	Persentase	Kategori
Validasi Materi	70	93%	Sangat Layak
Validasi Media	118	90%	Sangat Layak

Kepraktisan Media Pembelajaran Audio-Visual Berbasis Powtoon

Kepraktisan media pembelajaran *audio-visual* berbasis *powtoon* diuji dengan validasi terkait aspek kesesuaian, aspek keselarasan isi, aspek keselarasan media dengan syarat konstruksi, aspek keselarasan media bersyaratkan teknis untuk melihat praktis atau tidaknya media pembelajaran *audio-visual* berbasis *powtoon* yang telah dikembangkan. hasil valiasi praktisi pendidikan oleh guru diperoleh dengan nilai presentase 94% yang dikategorikan “Sangat Praktis”. Sehingga produk media belajar *audio-visual* berbasis *powtoon* pada tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2 ini dapat dikatakan sangat praktis untuk digunakan guru dalam mengajar. Berikut ini adalah tabel hasil validasi kepraktisan media pembelajaran :

Tabel 2 Hasil Validasi Praktisi Pendidikan

Responden	Total Skor	Persentase	Kategori
Guru	94	94%	sangat Praktis

Keefektifan Media Pembelajaran Audio-Visual Berbasis Powtoon

Keefektifan dari media belajar *Audio-visual* berbasis *Powtoon* diketahui melalui peningkatan dari pemberian tes berupa pre-test dan post-test. Pre-test dilakukan untuk mencari tahu kemampuan awal siswa sebelum belajar memakai media pembelajaran, sedangkan post-test dilaksanakan setelah siswa belajar memakai media belajar. Uraian hasil pre-test dan post-test siswa SD Negeri 106161 Laut Dendang disajikan dalam tabel 3 berikut ini:

Tabel 3 Nilai Perolehan *Pre-Test Post-Test* Siswa

No	Nomor responden siswa	Nilai Pre-test	Ketuntasan	Nilai Post-test	Ketuntasan
1	Siswa 1	40	Tidak Tuntas	80	Tuntas
2	Siswa 2	54	Tidak Tuntas	88	Tuntas
3	Siswa 3	80	Tuntas	100	Tuntas
4	Siswa 4	52	Tidak Tuntas	94	Tuntas
5	Siswa 5	54	Tidak Tuntas	92	Tuntas
6	Siswa 6	56	Tidak Tuntas	100	Tuntas
7	Siswa 7	66	Tidak Tuntas	86	Tuntas
8	Siswa 8	80	Tuntas	94	Tuntas
9	Siswa 9	46	Tidak Tuntas	92	Tuntas
10	Siswa 10	48	Tidak Tuntas	100	Tuntas
11	Siswa 11	62	Tidak Tuntas	100	Tuntas
12	Siswa 12	62	Tidak Tuntas	100	Tuntas
13	Siswa 13	66	Tidak Tuntas	100	Tuntas
14	Siswa 14	58	Tidak Tuntas	92	Tuntas
15	Siswa 15	52	Tidak Tuntas	94	Tuntas
16	Siswa 16	48	Tidak Tuntas	92	Tuntas
17	Siswa 17	52	Tidak Tuntas	88	Tuntas
18	Siswa 18	60	Tidak Tuntas	92	Tuntas
19	Siswa 19	66	Tidak Tuntas	100	Tuntas
20	Siswa 20	60	Tidak Tuntas	100	Tuntas
Jumlah			1162		1884
Rata-rata			58,1		94,2
Jumlah siswa yang tuntas			2 orang		20 orang
Nilai KKM : 75					

Berlandaskan Tabel 3 bisa diperoleh kesimpulan bahwa hasil belajar siswa meningkat terhadap materi. Pada perolehan pre-test sebelum memakai media yang dikembangkan peneliti rata-rata nilai siswa mencapai 58,1. Setelah menggunakan media pembelajaran *Audio-visual* berbasis *powtoon* didapatkan perolehan post-test dengan rata-rata nilai mencapai 94,2 sehingga mengalami peningkatan sebesar 36,1. Dengan demikian media belajar audio-visual dengan basis *powtoon* pada tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2 efektif digunakan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran Audio-visual berbasis *Powtoon* pada tema 5 subtema 1 Pembelajaran 1 dan 2 di kelas III SD Negeri 106161 Laut Dendang, telah selesai dilaksanakan sesuai dengan langkah dan tahapan penelitian dan pengembangan. Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti diperoleh beberapa kesimpulan yaitu:

1. Kelayakan media pembelajaran Audio-visual berbasis *Powtoon* pada tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2 di kelas III SD oleh validasi ahli materi memperoleh persentase 93% dengan kategori "Sangat Layak". Selanjutnya hasil validasi oleh ahli media memperoleh persentase 90% dengan kategori "Sangat Layak".
2. Kepraktisan media pembelajaran audio-visual berbasis *powtoon* pada tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2 oleh praktisi pendidikan (guru kelas III) SD Negeri

106161 Laut Dendang memperoleh persentase 94% tergolong dalam kategori "Sangat Praktis".

3. Berdasarkan rata-rata hasil belajar siswa diketahui penggunaan media pembelajaran audio-visual berbasis powtoon pada tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2 efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil pre-test diperoleh sebesar 58,1 sedangkan rata-rata hasil post-test diperoleh sebesar 94,2 dengan kategori "Baik Sekali". Terjadi peningkatan sebesar 36,1. Berdasarkan hasil tersebut maka media pembelajaran audio-visual berbasis powtoon pada tema 5 subtema 1

DAFTAR RUJUKAN

- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan Media Audiovisual Powtoon Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar (Development of Audiovisual Based Powtoon Media in Mathematics Learning for Elementary School Students). *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40–50.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Ilahi, L. R., & Desyandri. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Powtoon di Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 1058–1077.
- Kresnandya, T. F. (2019). Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Sub Konsep Vertebrata. *Metaedukasi*, 10, 28–37.
- Puspitarini, Y. D., Akhyar, M., & Djono. (2019). Development of Video Media Based on Powtoon in Social Sciences. *International Journal of Educational Research Rusman*. (2018). Model Model Pembelajaran. PT Rajagrafindo Persada. Review, 4(2), 198–205.
- Rusman. (2018). Model Model Pembelajaran. PT Rajagrafindo Persada.
- Sadiman, A. S. (2018). *Media pendidikan*. PT Rajagrafindo Persada.
- Siagian, G. I., & Tarigan, D. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas IV SDN 173633 Porsea. 06(01), 886–893.
- Sugiyono, (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Widoyoko, E. P. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Belajar.