



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL POWTOON MUATAN IPA MATERI SIKLUS HIDUP HEWAN PADA SISWA KELAS IV SDN 101767 TEMBUNG KEC. PERCUT SEI TUAN T.A 2022/2023

Diajeng Salsabila¹, Sorta Simanjuntak²

^{1,2}Universitas Negeri Medan, Jl. William Iskandar Psr. V, Telp (061) 6613365/Fax (061) 66141002

Post-el: salsabila1706@gmail.com¹

simanjuntaksorta59@gmail.com²

| Abstrak | Info Artikel |
|---|---|
| <p><i>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan efektifitas media pembelajaran audiovisual powtoon muatan IPA materi siklus hidup hewan pada siswa kelas IV SDN 101767 Tembung Kec. Percut Sei Tuan T.A 2022/2023. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu tahap analisis (Analysis), desain (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implementation), dan evaluasi (Evaluation). Subjek dalam penelitian ini adalah 20 siswa/i kelas IV SDN 101767 Tembung. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan hasil: (1) Uji kelayakan mendapatkan kriteria "Sangat Layak" dengan rincian penilaian validator ahli materi diperoleh skor 92% dan penilaian validator ahli media diperoleh skor 79% dengan kategori "Layak. (2) Uji kepraktisan oleh guru mendapatkan skor 86,66% dengan kategori "Sangat Praktis". Uji efektivitas siswa mengalami peningkatan dan tuntas yaitu dengan nilai rata-rata 47,55 menjadi 84,75. Berdasarkan temuan hasil penelitian tersebut disarankan bagi pendidik untuk dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis powtoon agar dapat menciptakan pembelajaran yang efektif.</i></p> | <p>Diajukan : 6-3-2024 Diterima : 29-06-2024 Diterbitkan : 25-07-2024</p> <p>Kata kunci : Pengembangan; Media Pembelajaran; Powtoon</p> <p>Keywords: Development; Learning Media; Powtoon</p> |
| <p>Abstract</p> <p><i>This research aims to determine the feasibility, practicality and effectiveness of Powtoon audiovisual learning media with science content material on animal life cycles for class IV students at SDN 101767 Tembung Kec. Percut Sei Tuan T.A 2022/2023. This research is development research that uses the ADDIE model which consists of 5 stages, namely the analysis, design, development, implementation and evaluation stages. The subjects in this research were 20 class IV students at SDN 101767 Tembung. The research results obtained show the following results: (1) The feasibility test obtained the "Very Feasible" criteria with details of the material expert validator's assessment obtained a score of 92% and the media expert validator's assessment obtained a score of 79% with the "Feasible" category. (2) The practicality test by the teacher received a score of 86.66% in the "Very Practical" category. The student effectiveness test increased and was completed, with an average score of 47.55 to 84.75. Based on the findings of this research, it is recommended that educators be able to develop learning media based on Powtoon in order to create effective learning.</i></p> | |
| <p>Cara mensitasi artikel: Salsabila, D., & Simanjuntak, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon Muatan IPA Materi Siklus Hidup Hewan Pada Siswa Kelas IV SDN 101767 Tembung Kec. Percut</p> | |

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan dalam hampir setiap aspek kehidupan manusia, salah satunya yaitu pendidikan. Pendidikan adalah sesuatu yang penting bagi kehidupan manusia. Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, dan kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Perkembangan teknologi memberikan pengaruh dalam bidang Pendidikan. Menurut Yuanta (2020, h. 92) "Teknologi saat ini memberikan pengaruh bagi dunia Pendidikan, khususnya dalam media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran". Ananda & Nuraini (2019, h. 9) media pembelajaran dapat mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan karena media pembelajaran mampu menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Terkait perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, hal ini mendorong pembaharuan untuk memanfaatkan hasil teknologi pada pendidikan dengan memberi inovasi pada media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas IV SDN 101767 Tembung pada diketahui bahwa media pembelajaran yang paling umum digunakan selama proses pembelajaran ialah media gambar yang terdapat pada buku dan gambar yang terdapat pada internet. Guru juga belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti media *audiovisual powtoon* sebagai media belajar. Merujuk dari hal tersebut dapat dikatakan bahwa media yang digunakan guru dalam pembelajaran masih tergolong sederhana dan kurang bervariasi sehingga, menyebabkan kurangnya minat belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, hasil nilai ulangan harian kelas IV SDN 101767 Tembung pada materi siklus hidup hewan menunjukkan presentase yang memperoleh nilai diatas KKM sebesar 40% dengan nilai ≥ 70 sebanyak 8 siswa dan siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM sebesar 60% dengan nilai ≤ 70 sebanyak 12 siswa.

Dari permasalahan tersebut, salah satu upaya yang dapat dilakukan dengan melakukan inovasi pada media pembelajaran. Hal ini melihat potensi yang mendukung penggunaan media berbasis teknologi yaitu terdapat proyektor, laptop dan jaringan wifi. Pada penelitian yang dilakukan oleh Setiyawan (2021) bahwa pada usia sekolah dasar mereka sudah dapat mengembangkan pemikiran logis, aktif, menyukai gambar-gambar yang menarik dan berwarna, hal ini menuntut pengajar untuk lebih kreatif dalam membuat pembelajaran menyenangkan dan mampu memotivasi sehingga pembelajaran lebih optimal. Media audiovisual adalah media yang memiliki keunggulan dalam suara dan gambar yang dapat membuat peserta didik lebih tertarik dalam proses belajar mengajar. Wulandari dkk. (2020) dengan hasil riset yang menyatakan bahwa bahwa media audiovisual berbasis Powtoon yang digunakan sebagai media dapat diterima dan dilaksanakan dengan baik oleh para siswa, media ini sesuai dengan karakteristik siswa SD

sehingga dapat membantu siswa memahami materi serta meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan *media audiovisual powtoon* dapat membantu guru menyajikan materi dengan animasi menarik dan audio penjelasan yang lebih memudahkan siswa dalam memahami materi.

METODE

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) dengan model ADDIE. Subjek dari penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu subjek uji coba ahli validitas yaitu ahli materi dan ahli media Sedangkan subjek uji coba produk yaitu siswa kelas IV SDN 101767 Tembung T.A 2022/2023 dengan jumlah 20 orang siswa. Peneliti mengambil tempat penelitian di SDN 101767 Tembung. Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara dengan waktu penelitian direncanakan pada semester genap T.A 2022/2023.

Instrumen penelitian yang digunakan ialah lembar wawancara, lembar observasi aktivitas siswa, instrumen angket uji kelayakan, praktikalitas dan tes berbentuk soal pilihan berganda. Prosedur dalam penelitian ini terdiri dari ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelayakan Media *Audiovisual Powtoon* Muatan IPA Materi Siklus Hidup Hewan

Kelayakan diperoleh dari Validasi ahli materi oleh Bapak Fahrur Rozi S.Pd., M.Pd selaku dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Medan dengan hasil mendapatkan total skor 69 presentase 92% dengan kategori "Sangat Layak". Validasi ahli media oleh Ibu Reni Rahmadani S.Kom., M.Kom selaku dosen Prodi Pendidikan Teknologi Informatika dan Komputer Universitas Negeri Medan dengan hasil total skor 79 dengan presentase 79% kategori "Layak". Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media maka dapat disimpulkan bahwa media *audiovisual powtoon* muatan IPA materi siklus hidup hewan "Sangat Layak"

Kepraktisan Media *Audiovisual Powtoon* Muatan IPA Materi Siklus Hidup Hewan

Kepraktisan media *audiovisual powtoon* muatan IPA materi siklus hidup hewan diperoleh dari hasil penilaian guru kelas IV SDN 101767 Tembung dengan mendapatkan total skor 65 dengan presentase 86,66% dengan kategori "Sangat Praktis". Berdasarkan hasil penilaian kepraktisan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media *audiovisual powtoon* muatan IPA materi siklus hidup hewan "Sangat Praktis".

Keefektifan Media *Audiovisual Powtoon* Muatan IPA Materi Siklus Hidup Hewan

Keefektifan media *audiovisual powtoon* muatan IPA materi siklus hidup hewan diperoleh dari hasil uji coba produk dengan memberikan *pre test* yang diberikan sebelum menggunakan media *audiovisual powtoon* dan penilaian *post test* yang diberikan sesudah menggunakan media *audiovisual powtoon*. Pada hasil *pre test* di dapatkan hasil rata-rata nilai 47,10 dengan ketuntasan 20%. Sedangkan pada hasil *post test* di dapatkan hasil rata-rata nilai 83,40 dengan ketuntasan 95%. Berdasarkan hasil uji coba produk dengan meningkatnya ketuntasan belajar kelas sebanyak 95% (Sangat baik) maka dapat disimpulkan bahwa media *audiovisual powtoon* muatan IPA materi siklus hidup hewan "Sangat Efektif".

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran audiovisual powtoon muatan IPA materi siklus hidup hewan mendapat penilaian kelayakan oleh ahli materi yaitu Bapak Fahrur Rozi S.Pd., M.Pd dengan presentase 92% dan mendapat kategori "Sangat Layak". Kemudian penilaian kelayakan oleh ahli media yaitu Ibu Reni Rahmadani S.Kom., M.Kom dengan presentase 79% dan mendapat kategori "Layak". Berdasarkan penilaian kelayakan media oleh ahli materi dan media maka, media pembelajaran audiovisual powtoon muatan IPA materi siklus hidup hewan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
- b. Media pembelajaran audiovisual powtoon muatan IPA materi siklus hidup hewan selanjutnya dilakukan uji praktikalitas oleh guru kelas IV SDN 10167 Tembung Ibu Evanny Hestia S.Pd., M.Pd dengan mendapatkan presentase 86,66% dan mendapatkan kategori "Sangat Praktis". Maka, media pembelajaran audiovisual powtoon muatan IPA materi siklus hidup hewan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
- c. Media pembelajaran audiovisual powtoon muatan IPA materi siklus hidup hewan dilakukan uji coba pada siswa kelas IV SDN 101767 Tembung untuk melihat keefektifan media. Berdasarkan hasil uji coba terlihat peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media audiovisual powtoon. Sebelum penggunaan media dilakukan pretest dan mendapatkan nilai ketuntasan belajar siswa kelas IV dengan presentase 20% siswa yang tuntas sedangkan hasil post test yang dilakukan setelah menggunakan media audiovisual powtoon dalam pembelajaran didapatkan hasil belajar siswa dengan presentase 95% siswa yang tuntas. Berdasarkan perbandingan hasil belajar siswa tersebut maka, media pembelajaran audiovisual powtoon muatan IPA materi siklus hidup hewan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun saran yang dapat diberikan ialah sebagai berikut:

- a. Bagi Guru, pembelajaran menggunakan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Guru dapat memberikan inovasi dalam mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan perkembangan teknologi agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan menarik.
- b. Bagi siswa, dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan peserta didik dapat lebih semangat dan lebih mudah memahami materi pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat lebih mendukung guru dalam mengembangkan media berbasis teknologi yang meningkatkan kualitas pembelajaran.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran menggunakan model pengembangan, aplikasi serta materi lainnya dengan lebih kreatif dan menarik.

DAFTAR RUJUKAN

- Adhisa, R. R., Pramudita, D. A., & Santoso, E. (2022). Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Materi Jaringan Tumbuhan dengan Pendekatan Paikem. *Produktif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(2), 461–471. <https://doi.org/10.35568/produktif.v5i2.1691>
- Ananda, L. J., & Nuraini, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Saintifik Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Di Kelas Iv Sd Negeri 101969 Tanjung Purba. *School Education Journal PGSD FIP Unimed*, 9(1), 8–16. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v9i1.13683>
- Arikunto, S. (2016). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Depdiknas. (n.d.). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa Presiden Republik Indonesia.
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Setiyawan, H. (2021). Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Dengan ADDIE Model. *Jurnal Ikatan Alumni PGSD*, 11(1), 12–26.
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 269–279. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>