

Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Powtoon Pada Tema 5 Ekosistem Kelas V SD

Mutiara Pulungan¹, Nurjannah²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

mutiarapulungan@umnaw.ac.id, nurjannah@umnaw.ac.id

Alamat: Jl. Garu II A No.93, Harjosari I, Kec. Medan Amplas, Kota Medan, Sumatera Utara 20147

Korespondensi Penulis : mutiarapulungan@umnaw.ac.id

Abstract. *The objective of this research was to develop Powtoon-based audio-visual media on theme 5 "Ecosystem" in grade V elementary school. and to find out the feasibility of Powtoon-based audio-visual media on theme 5 "Ecosystem" in grade V elementary school. The research phase uses the ADDIE model, namely: analysis, design, development, implementation and evaluation. The analysis in this research used qualitative and quantitative analysis. The instruments used in this research were observation, documentation and questionnaires of material experts, media experts, individual and small group trials. Data from observations and documentation are analyzed descriptively qualitatively, while the data obtained from questionnaires are analyzed descriptively quantitatively by the subjects of this research, namely media expert validators, material experts and learning experts who will assess the audio-visual media developed. The object in this research, namely Powtoon-based audio-visual media on theme 3 "Ecosystem" was developed. The results of research and development of powtoon media have been declared suitable for use by grade V elementary school students in mastering the material in theme 5 of the ecosystem and the average score obtained by material validation is 91% with "very good" criteria, media validation is 94% with "very good" criteria, and the average result of teacher response is 82% with "good" criteria or can be tied properly. It can be concluded that, audio-visual media is feasible and acceptable as one of the thematic learning media in grade V elementary school.*

Keywords: Audio Visual Media, Powtoon, Ecosystem.

Abstrak. Tujuan Penelitian ini adalah Untuk mengembangkan media audio visual berbasis Powtoon pada tema 5 "Ekosistem" di kelas V SD. dan untuk untuk mengetahui kelayakan media audio visual berbasis Powtoon pada tema 5 "Ekosistem" di kelas V SD. Tahap penelitian menggunakan model ADDIE, yaitu: analisis, design, development, implementation dan evaluation. Analisis dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, dokumentasi dan angket ahli materi, ahli media, uji coba perorangan dan kelompok kecil. Data dari hasil observasi dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif kualitatif, sedangkan data yang diperoleh dari angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif subjek penelitian ini, yaitu validator ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran yang akan menilai media audio visual yang dikembangkan. objek dalam penelitian ini, yaitu media audio visual berbasis Powtoon pada tema 3 "Ekosistem" yang dikembangkan. Hasil penelitian dan pengembangan media powtoon telah dinyatakan layak digunakan siswa kelas V SD dalam menuasai materi dalam tema 5 ekosistem dan didasi nilai rata – rata yang diperoleh oleh validasi materi yaitu 91% dengan kriteria "sangat baik", validasi media yaitu 94% dengan kriteria "sangat baik", dan hasil rata – rata respon guru yaitu 82% dengan kriteria "baik" atau bisa dikatakan dengan layak. Dapat disimpulkan bahwa, media audio Visual layak dan dapat diterima sebagai salah satu media pembelajaran tematik di kelas V SD.

Kata kunci: Media Audio Visual, Powtoon, Ekosistem.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pengubahan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang untuk menjadi lebih dewasa. Menurut UU Sisdiknas NO. 20 Tahun 2003, Pendidikan adalah

usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, penendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Menurut Rangkuti & Sukmawarti (2022) Pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menompang kehidupan di masa yang akan datang. Melalui pendidikan, terjadi proses pembelajaran baik formal maupun nonformal untuk menciptakan seseorang maupun kelompok yang mampu mengembangkan potensi diri untuk menjadi lebih dewasa.

Keberhasilan pendidikan ditentukan oleh beberapa faktor yang saling terkait antara satu dengan lainnya. Faktor-faktor tersebut diantaranya, yaitu sumber daya manusia, daya dukung peralatan, serta perangkat kebijakan. Beberapa faktor tersebut bermuara pada tujuan pembelajaran, yaitu kelancaran proses belajar mengajar.

Berbicara mengenai proses belajar mengajar tentunya tidak lepas dari guru sebagai pengajar dan siswa sebagai peserta didik. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila guru dapat melaksanakan tugasnya dengan baik, serta pelajaran yang disampaikan dapat diterima oleh siswa. Sedangkan bagi siswa keberhasilan pembelajaran, yaitu tercapainya prestasi yang baik. Proses belajar yang berlangsung adalah suatu rangkaian kegiatan belajar yang dirancang oleh guru untuk membelajarkan siswa agar kompetensi yang diharapkan dapat tercapai (Sukmawarti dkk, 2022:202).

Pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan siswa (Asyar, 2011:24). Dapat dikatakan bahwa pembelajaran adalah proses yang dilakukan dengan memberikan pendidikan dan pelatihan kepada siswa untuk mencapai hasil belajar.

Dalam kurikulum 2013 pembelajaran tematik dikonsepsikan dengan pembelajaran yang lain sehingga dapat diharapkan mempermudah proses pembelajaran. Melalui pembelajaran tematik, guru bisa mengaitkan mata pelajaran yang satu dengan lainnya. Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi guru yang sudah terbiasa dengan pemetaan mata pelajaran beralih ke konsep tema.

Pembelajaran tematik sebagai suatu pendekatan belajar mengajar yang melibatkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema untuk memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Pembelajaran tematik juga sebagai salah satu pembelajaran yang diberikan pada jenjang

sekolah dasar dari kelas I sampai VI (Depdikbud, tim pengembang PGSD,1996). Sejalan dengan hal tersebut penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran ini diberikan kepada siswa SD agar dapat mengenal berbagai hal yang berkenaan dengan pembelajaran tematik. Namun, keadaan seperti ini berbanding terbalik dengan kenyataan yang ada di sekolah, bahwasanya tematik merupakan pembelajaran yang tidak mudah diterima oleh peserta didik, sehingga tematik menjadi pembelajaran yang kurang disenangi siswa. Ketidaksenangan siswa terhadap pembelajaran ini berdampak tidak baik untuk masa yang akan datang, mengingat bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang penting bagi kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di kelas V di SD Swasta Nurhasanah Garu 1 N. 28 Kec. Medan Amplas, diketahui pada proses pembelajaran tematik masih menggunakan cara manual dengan bahan ajar buku dan modul yang disediakan oleh pihak sekolah. Tentu dengan hanya dengan menggunakan buku ajar dan modul, proses pembelajaran tematik yang berlangsung tidak menarik bagi siswa. Hal tersebut tidak sesuai dengan karakteristik dari kurikulum 2013, yaitu menuntut siswa untuk dapat aktif dalam proses pembelajaran. Terlebih pada saat pembelajaran tematik tema 5 “Ekosistem” berlangsung, siswa tampak tidak antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Untuk itu perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran, terlebih yang memanfaatkan perkembangan teknologi untuk dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih baik, karena pembelajaran konvensional sudah tidak sesuai dengan situasi belajar saat ini (Baharuddin, 2015).

Menurut Hidayat dan Khayroyyah (2018) Untuk mengurangi munculnya hambatan belajar, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat. Menurut (Hidayat, dkk: 2021) di era modern ini teknologi berkembang di berbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk di tingkat pendidikan dasar. Guru dapat menggunakan berbagai perkembangan teknologi untuk membuat media pembelajaran yang sesuai untuk digunakan di kelasnya.

Jenis media pembelajaran yang sesuai diterapkan pada siswa kelas V SD, yaitu media audio visual. Menurut Pakapahan, dkk (2020:81) tu proses pembelajaran. Media audio visual merupakan media pembelajaran yang memiliki unsur suara dan unsur gambar. Media audio visual dinilai sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD, karena siswa kelas V SD merupakan anak-anak yang sedang berada pada tahap berkembang kemampuan berpikirnya. Selain itu media audio visual dinilai tepat untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VSD, karena tingkat rasa penasaran siswa kelas V SD yang cenderung tinggi.

Saat ini berkembang sangat banyak aplikasi atau layanan *online* untuk membuat media audio visual. Salah satu aplikasi atau layanan online yang dapat digunakan untuk

mengembangkan media audio visual, yaitu *Powtoon*. Menurut Purnami, dkk (2022:25) *Powtoon* adalah layanan presentasi online dengan fitur animasi yang sangat menarik seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, transisi yang lebih hidup, dan pengaturan timeline yang sangat sederhana. Dengan berbagai fitur yang ada ada *Powtoon*, maka pengguna aplikasi dapat dengan mudah dalam membuat sebuah media audio visual.

Dari uraian di atas, peneliti menilai bahwa peserta didik membutuhkan sebuah media pembelajaran yang efektif dan menarik. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media audio visual berbasis *Powtoon* pada pembelajaran tema 5 “Ekosistem” di kelas V SD. Hal ini karena peneliti menilai media audio visual dapat menyampaikan materi pembelajaran tema 5 “Ekosistem” dengan baik, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

KAJIAN TEORITIS

Izomi Awalia, Aan S. Pamungkas, Dan Trian P. Alamsyah (2019) Semarang, dari Universitas State University dengan judul pengembangan media pembelajaran animasi *Powtoon* pada mata pelajaran matematika dikelas IV SD. Hasil dari penelitian tersebut menjelaskan media pembelajaran animasi *Powtoon* dapat memberikan pemahaman kepada siswa mengenai mata pelajaran matematika di kelas IV materi keliling dan luas bangun datar, bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran animasi *Powtoon* media tersebut dianggap berhasil dikembangkan menjadi media yang lebih baik karena layak digunakan dan telah dikemas secara praktis sesuai dengan tahap pengembangan serta mampu memberikan kebermanfaatan bagi siswa pada mata pelajaran matematika di kelas IV, khususnya materi keliling dan luas bangun datar perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Izomi Awalia dkk, terletak pada materi pembelajaran. Dan persamaannya penulis yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran *Powtoon*.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Sugiyono (2019:394) penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang memang digunakan untuk mengembangkan produk dan memvalidasi produk tersebut.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tabel 1.

Hasil Penilaian Validator Terhadap Media Yang Dikembangkan

NO	Indikator Penilaian	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Kesesuaian tujuan pembelajaran sudah relevan dengan kurikulum				✓	Sangat Baik
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan				✓	Sangat Baik
3	Tujuan pembelajaran ditampilkan secara jelas dengan animasi video pembelajaran				✓	Sangat Baik
4	kesesuain media dengan materi				✓	Sangat Baik
5	Penggunaan konsep materi pada media jelas sesuai dengan materi pelajaran				✓	Sangat Baik
6	Kemudahan dalam menggunakan media				✓	Sangat Baik
7	Tampilan animasi media menarik				✓	Sangat Baik
8	Penggunaan media tahan lama			✓		Baik
9	Kemampuan media mampu menambah pengetahuan siswa			✓		Baik
10	Video pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran				✓	Sangat Baik

11	Media animasi powtoon dapat diandalkan memudahkan siswa dalam belajar				✓	Sangat Baik
12	Penggunaan media efektif untuk digunakan secara mandiri dan kelompok				✓	Sangat Baik
13	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa			✓		Baik
14	Media sesuai dengan kemampuan berpikir siswa			✓		Baik
15	kemenarikan media animasi powtoon				✓	Sangat Baik
16	Kesesuaian gambar dan warna media sesuai dengan karakter siswa				✓	Sangat Baik
17	Ketepatan jenis huruf				✓	Sangat Baik
Jumlah				12	52	
Jumlah Skor		64				
Rata – Rata		$\frac{64}{68} = 0,9411$				

Pada skor yang diperoleh dari penilaian yang telah dilakukan bersama ahli media adalah 64, dengan Rata – rata nilai 0,9411. Adapun untuk menghitung perolehannya yaitu sebagai berikut:

$$\text{Rumus : } p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Maka dihitung : } p &= \frac{64}{68} \times 100\% \\ &= 0,9411 \times 100\% \\ &= 94,11 \% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan persentase kelayakan di atas, dapat dinyatakan valid dan tidak perlu melakukan revisi. Selain itu pada saat penilaian media ini juga mendapatkan saran yang membangun guna agar media menjadi lebih baik lagi.

a. Tahap Validasi Materi

Validasi materi merupakan penilaian terhadap materi yang dilalukan dengan ahli materi. Dengan penelitian ini ahli materi yang akan menilai kelayakan materi pada media pembelajaran animasi *powtoon* adalah Ibu Beta Rapita Silalahi, M.Pd yang merupakan dosen FKIP. Validasi ini dilakukan satu tahap, media pembelajaran animasi *powtoon* dinyatakan valid dan diberikan saran guna menyempurnakan materi yang ada di media pembelajaran animasi *powtoon*. Berikut merupakan hasil dari validasi ahli materi:

Tabel 2.

Hasil Penilaian Validator Terhadap Materi Yang Dikembangkan

No	Indikator Penilaian	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Kesesuaian media dengan KI dan KD				✓	<u>Sangat baik</u>
2.	Tujuan media pembelajaran ditampilkan jelas dengan animasi video pembelajaran				✓	<u>Sangat baik</u>
3.	Kesesuaian media dengan kurikulum materi pembelajaran			✓		<u>Baik</u>
4.	Materi disampaikan secara jelas			✓		<u>Baik</u>
5.	Penggunaan kata dalam media jelas				✓	<u>Sangat baik</u>
6.	Penyajian materi dalam media yang disampaikan sangat menarik			✓		
7.	Penyajian materi dalam media dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran				✓	<u>Sangat baik</u>
8.	Penyajian materi dapat meningkatkan keefektifan siswa				✓	<u>Sangat baik</u>
9.	Materi dalam media disampaikan secara menarik				✓	

10.	Media dapat digunakan secara mandiri dan kelompok			✓		Baik
11.	Penggunaan media tahan lama				✓	<u>Sangat baik</u>
12.	Penyajian materi dalam media disampaikan secara jelas dan runtut				✓	<u>Sangat baik</u>
Jumlah				12	32	
Jumlah Skor		44				
Rata – rata		$\frac{44}{48} = 0,9166$				

Total skor yang diperoleh dari penilaian yang telah dilakukan bersama ahli materi adalah 44 dengan rata – rata nilai adalah 0,9166. Adapun perhitungan kelayakannya adalah sebagai berikut:

$$\text{Rumus : } p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Maka dihitung : } p &= \frac{44}{48} \times 100\% \\ &= 0,9166 \times 100\% \\ &= 91,66 \% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan persentase kelayakan di atas, dapat dinyatakan valid dan tidak perlu melakukan revisi. Selain itu pada saat penilaian media ini juga mendapatkan saran yang membangun guna agar media menjadi lebih baik lagi.

b. Validasi Respon Guru

Validasi respon guru merupakan penilaian terhadap materi dan media yang dilakukan dengan wali kelas V. Dalam penelitian ini validator yang akan menilai kelayakan media dan materi pada animasi *powtoon* adalah Ibu Nurbaiti, S.Pd.I yang merupakan guru wali kelas V SDS Nurhasanah. Validasi ini dilakukan satu tahap. Media pembelajaran animasi *powtoon* dinyatakan sangat valid dan diberikan masukan guna menyempurnakan media animasi *powtoon*. Berikut ini merupakan hasil validasi respon guru terhadap media pembelajaran animasi *powtoon*.

Tabel 3.

Hasil Penilaian Validator Terhadap Respon Guru Yang Dikembangkan

No	Indikator Penilaian	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Media yang ditampilkan menarik				✓	Sangat baik
2.	Penyajian media dapat menyesuaikan batas ruang dan waktu			✓		Baik
3.	Tampilan media sesuai dengan karakteristik siswa				✓	Sangat baik
4.	Materi dalam media yang disampaikan sesuai dengan KI dan KD			✓		Baik
5.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	Sangat baik
6.	Media yang digunakan sesuai dengan materi hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem			✓		Baik
7.	Media yang digunakan sesuai dengan kompetensi berpikir siswa			✓		Baik
8.	Media dapat digunakan sebagai penyalur pesan			✓		Baik
9.	Penyajian media digunakan sebagai penyampaian materi pembelajaran			✓		Baik
10.	Penyajian media mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran			✓		Baik
11.	Materi dalam media disampaikan secara jelas			✓		Baik
12.	Penyajian media dapat menarik minat belajar bagi siswa				✓	Sangat baik
13.	Media dapat memudahkan proses pembelajaran bagi siswa			✓		Baik

Jumlah			27	16	
Jumlah Skor	43				
Rata – rata	$\frac{43}{52} = 0,8269$				

Total skor yang diperoleh dari penilaian yang telah dilakukan bersama ahli materi adalah 43 dengan rata – rata nilai adalah 0,8269. Adapun perhitungan kelayakannya adalah sebagai berikut:

$$\text{Rumus : } p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Maka dihitung : } p &= \frac{43}{52} \times 100\% \\ &= 0,8269 \times 100\% \\ &= 82,69 \% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan persentase kelayakan di atas, dapat dinyatakan valid dan tidak perlu melakukan revisi. Selain itu pada saat penilaian media ini juga mendapatkan saran yang membangun guna agar media menjadi lebih baik lagi.

Pembahasan Hasil Pengembangan Produk

Media pembelajaran animasi powtoon digunakan untuk siswa kelas V SDS Nurhasanah telah selesai dikembangkan melalui beberapa tahap penelitian dan pengembangan (*reseacr and development*).

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut Sugiyono (2017), produk yang dihasilkan dalam penelitian ini media pembelajaran animasi powtoon pada tema 5 Ekosistem menunjuk kepada siswa mengenai hubungan antar makhluk hidup pada sub tema 2. Pengembangan animasi powtoon didasari pada permasalahan yang ditemukan oleh peneliti pada saat mengumpulkan informasi dilapangan yaitu siswa masih kurang paham dalam memahami materi dalam tema 5 Ekosistem serta guru kurang menggunakan media pada saat pembelajaran berlangsung khususnya pada tema 5 Ekosistem, sehingga peneliti mengembangkan media animasi powtoon untuk membantu siswa dalam memahami materi dalam tema 5 Ekosistem.

Langkah – langkah pengembangan media animasi powtoon didasarkan pada prosedur penelitian dan pengembangan yaitu *analysis, design*, dan hanya sampai tahap *development*.

Pada tahap *analysis*, peneliti melakukan wawancara pada guru kelas V yaitu ibu Nurbaiti, S.Pd.I diketahui bahwa guru sangat membutuhkan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran untuk peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, pada analisis kebutuhan media guru mengalami kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran dikarenakan keterbatasan vasilitas sekolah yang belum mendukung sehingga guru kurang menggunakan media pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Media animasi powtoon yang dikembangkan adalah media pembelajaran untuk membantyu menanamkan tentang materi pada tema 5 ekosistem. Sesuai dengan hal tersebut media animasi powtoon dirancang sesuai dengan standart kompetensi, indikator, dan tujuan pembelajaran.

Pada tahap kedua yaitu *design (perancangan)*, dimana pada tahap ini pengembangan media pembelajaran ini berbentuk video animasi powtoon padan umumnya yang terdiri dari langkah – langkah menggunakan aplikasi powtoon dimana itu adalah bentuk produk yang akan didesain.

Pada tahap ketiga yaitu *devolopment* dimana dilakukan pada tahap ini, yaitu validasi produk yang dilakukan pada tahap ini, yaitu velidasi produk yang dilakukan oleh beberapa ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran atau respon guru. Validasi penelitian ini dilakukan oleh dosen Universitas Muslim Nusantara, Dosen FKIP yaitu Bapak Mhd Zulkifli Hasibuan, M.Si sebagai ahli media dan Ibu Beta Rapita Silalahi, M.Pd sebagai ahli materi, dan Ibu Nurbaiti, S.Pd.I sebagai wali kelas V SDS Nurhasanah.

Validasi Media dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh media yang layak digunakan. Hasil validasi media memperoleh nilai rata – rata 94% dengan kriteria “valid”. Dapat disimpulkan bahwa media sudah layak digunakan tanpa revisi.

Validasi Materi dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh materi yang sesuai dengan media yang dikembangkan. Hasil validasi marteri memperoleh nilai rata – rata 91% dengan kriteria “valid”. Dapat disimpulkan bahwa media sudah layak digunakan tanpa revisi.

Validasi respon guru memperoleh nilai rata – rata 82% dengan kriteria “baik” sehingga media animasi powtoon sudah layak digunakan tanpa revisi. Media animasi powtoon yang digunakan akan membuat proses pembelajaran di dalam kelas menjadi menyenangkan.

Pembelajaran menyenangkan akan meningkatkan hasil belajar siswa. Media animasi powtoon akan membantu siswa dalam memahami materi tema 5 ekosistem sehingga siswa mendapat hasil belajar yang lebih baik.

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan peneliti sebelumnya yaitu sebagaimana langkah – langkah pengembangan media pembelajaran powtoon pada tema 5 ekosistem. Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan media powtoon telah dinyatakan layak digunakan siswa kelas V SD dalam menguasai materi dalam tema 5 ekosistem dan didasi nilai rata – rata yang diperoleh oleh validasi materi yaitu 91% dengan kriteria “sangat baik”, validasi media yaitu 94% dengan kriteria “sangat baik” , dan hasil rata – rata respon guru yaitu 82% dengan kriteria “baik” atau bisa dikatakan dengan layak.

Pada langkah pengembangan dan hasil penilaian media powtoon untuk siswa kelas V SD telah dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan dari sugiyono yaitu tahap pendefinisian, tahap perancangan dan tahap mengembangkan. Pada tahap pendefinisian dimana mencari data dari lapangan untuk memperoleh informasi yang mendukung perlunya pengembangan dalam pembelajaran pada tahap perancangan melakukan pemilihan media, merancang media dan memilih format media dan selanjutnya tap pengembangan media dilakukan menyebarkan angket penilaian para ahli validator dan penilaian angket pada wali kelas V SDS Nurhasanah. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran animasi powtoon pada materi tema 5 ekosistem untuk kelas V SD.

1.2 Saran

Adapun saran yang dapat peneliti sampaikan sesuai dengan hasil peneliti yaitu:

- a. Produk media ini sebaiknya dikembangkan lagi melalui seminar seminarb atau kegiatan lainnya agar dapat dimanfaatkan oleh para guru ditingkat sekolah dasar (SD), yang masih kesulitan mencari media pembelajaran yang tepat dalam menjelaskan materi pembelajaran.
- b. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan untuk mencari lebih banyak referensi lagi sehingga hasil penelitian selanjutnya akan semakin baik serta memperoleh hasil yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Mudlofir & Evi Fatimatur Rusydiyah. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Alsa Heru. *Implimentasi Pembelajaran Tematik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SDN 93 kaur*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu 2018.
- Ana Widyastuti. 2017. *Anak Gemar Baca Tulis*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Andrew Fernando Pakpahan, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020, 81, https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan_Media_Pembelajaran/IzgQEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1).
- Anjarsari, E, Farisdianto, D.D, & Asadullah, A.W. 2020. *Pengembangan Media Audio Visual Powtoon Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar*. JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika. 5 (2), 40-50.
- Ardian Asyhari. *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu*. Jurnal Al-Biruni 5, no. 1 (2016): 3.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Awaliya I, Pamungkas, A.S & Alamsyah, T.P. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD*. Kreano: Jurnal Matematika Kreatif, Inovatif, 10 (1), 49-56.
- Baharuddin.,& Wahyuni, E. N. (2015). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Dalyono, M. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ega Rima Wati. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*, Jakarta: Kata Pena.
- Fitri Indriani, “*Kompetensi Pedagogik Mahasiswa Dalam Mengelola Pembelajaran Tematik Integratif Kurikulum 2013 pada Pengajaran Micro di PGSD UAD Yogyakarta,*” Jurnal Profesi Pendidikan Dasar Vol 2 No 2 (2015): 89.
- Hasibuan, N. (2016). *Implementasi Media Pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam*. Darul ‘Ilmi, 04(01), 22–39.
- Hidayat dan S. Khayroiyah. 2018. *Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri*. Jurnal MathEducation Nusantara Vol. 1 (1), 2018, 15-19.
- Hidayat, Sukmawarti, Suwanto. 2021. *The application of augmented reality in elementary school education*. Research, Society and Development, v. 10, n. 3, e14910312823.

Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), h. 124.

<https://www.pgssdblog.com/2017/11/karakteristik-siswa-anak-kelas-v-sd.html>

Jatiningtyas, N.H. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Penyimpangan Sosial di SMP Negeri 15 Semarang*. Skripsi. UUNES.

Latri, N. A. L. (2017). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Tiga Dimensi dalam Proses Pembelajaran Fiqih Kelas XI di SMA Muhammadiyah 1 Klaten*. Surakarta. Retrieved from http://eprints.iain-surakarta.ac.id/1189/1/full_text.pdf

M. Qodrat. 2019. *Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII MTs Al-Hikmah Bandar Lampung*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.

Nadia Fitriyanti. 2022. *Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V MI Al-Khairiyah Jakarta Barat*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Unversitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

Ni Putu Mayra Dian Purnami, Ni Wayan Widia Sulianingsih, Ni Putu Eka Widyantari. 2022. *Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi*. Seminar Nasional (PROSPEK I) “Digital Learning Merdeka Belajar Kampus Merdeka:Strategi dan Inovasi Pembelajaran”. Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas PGRI Mahadewa Indonesia.

Nugroho, Puspo. 2015. *Pandangan Kognitifisme Dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Anak Usia Dini*. ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Vol. 3 | No. 2 | Juli-Desember.

Nurhadi. 2020. *Teori Kognitivisme Serta Aplikasinya Dalam Pembelajaran*. Jurnal Edukasi dan Sains Volume 2, Nomor 1, Juni 2020; 77-95 <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.

Pangestu & Ahmad Ali Wafa. 2018. *Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon Pada Materi Pembelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebijakan Moneter Untuk Siswa Kelas IX IPS di SMA Negeri 1 Singosari*. Jurnal Pendidikan Ekonomi Vol. 11 No. 1 Tahun 2018 Hal. 71-79.

Prastowo, Andi. 2019. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Rangkuti, C. J. S., & Sukmawarti. 2022. *Problematika Pemberian tugas Matematika Dalam Pembelajaran Daring*. IRJE Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(2), 565-572.

- Rizki Oktavianti dan Agus Wiyanto, “*Pengembangan Media Gayanghetum (Gambar Wayang Hewan dan Tumbuhan) dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi Kelas IV SD,*” *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar* Volume 1 No 1 (2014): 66.
- Saam, Zulfan. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Pekanbaru: UR Press.
- Sudjana, Nana. 2011. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung. Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sukmawarti, Hidayat, Lili Amelia Putri. (2022). *Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jami’atul Qamar Tanjung Morawa*. PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1), Hal : 202-207.
- Supranoto, H. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Praktek Bukti Transaksi terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI SMA Bina Mulya Gadingrejo* (pp. 46–53).
- Thofan Aradika Putra. *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Trigonometri*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. 2018.
- Wida Budiarti. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII MTs Ma’arif NU 7 Purbolinggo Tahun Pelajaran 2016/2017*. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
- Wulandari, Y. Ruhayat, Y & Nulhakim, L. 2020. *Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V*. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8 (2), 269-279.