

## DEVELOPMENT OF POWTOON AUDIO-VISUAL LEARNING MEDIA ON THE THEME OF MY HERO IN CLASS IV OF SD NEGERI SERANG 14

Yayah Sunaiyah<sup>1</sup>, Ujang Jamaludin<sup>2</sup>, Reksa Adya Pribadi<sup>3</sup>  
<sup>123</sup>PGSD FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

<sup>1</sup>yayahsunaiyah2511@gmail.com, <sup>2</sup>ujangjamaludin@untirta.ac.id,  
<sup>3</sup>reksaadyapribadi@untirta.ac.id

### ABSTRACT

*This study aims to develop PowToon audio-visual media on the theme of my hero and determine the teacher's involvement in the media, the response of students in using PowToon audio-visual media in learning, and determine the feasibility of the media developed. In this study using the development method or in English Research & Development, the research and development method is a research method used to produce certain products and test the effectiveness of these media (Sugiyono, 2016, p. 297). Based on the feasibility results that have been carried out by a team of media experts, material experts, and linguists. The results of research conducted by media experts obtained an average score of 89%, validation by material experts received an average score of 81%, and the results of linguist validation received an average score of 88%. The results of the student response questionnaire in the limited trial received a score of 93% and in the operational field trial received a score of 96%. This research shows that this research produces media products in the form of audio-visual PowToon on the theme of my hero. The percentage of feasibility results of media expert validation includes the "Very Feasible" category; material experts include the "Very Feasible" category; linguists include the "Very Feasible" category. The percentage of student's responses is included in the "Very Good" category. Therefore, the media is declared suitable as media in the learning process in elementary schools.*

*Keywords: Media, Audio Visual, PowToon*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media audio visual powtoon pada tema pahlawanku dan mengetahui keterlibatan guru terhadap media, respon peserta didik dalam menggunakan media audio visual powtoon dalam belajar serta mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Dalam penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau dalam bahasa Inggris Research & Development, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016:297). Berdasarkan hasil kelayakan yang telah dilakukan oleh tim ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Hasil penelitian yang dilakukan oleh ahli media di dapatkan skor rata-rata 89%, validasi oleh ahli materi mendapatkan skor rata-rata 81% dan hasil validasi ahli bahasa mendapatkan skor rata-rata 88%. Adapun hasil angket respon peserta didik pada uji coba terbatas mendapatkan skor sebesar 93% dan pada uji coba lapangan operasional mendapatkan skor sebesar 96%. Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan produk media berupa audio visual powtoon pada tema pahlawanku. Persentase hasil kelayakan validasi ahli media termasuk kategori "Sangat Layak", ahli materi termasuk kategori "Sangat Layak", ahli bahasa termasuk kategori "Sangat Layak". Persentase respon peserta didik termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Sehingga produk dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media, Audio Visual, Powtoon

#### A. Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami

perkembangan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari hari ke hari menjadi semakin canggih, secara langsung maupun tidak

langsung memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa aspek kehidupan manusia. Salah satu aspek kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek pendidikan. Di dalam aspek pendidikan selain menerapkan berbagai metode atau model pembelajaran yang menarik, guru dapat memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai sarana pembelajaran.

Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam proses pembelajaran telah dijelaskan oleh Kementerian Negara Riset dan Teknologi Informasi dan Komunikasi bahwa ilmu pengetahuan dan teknologi secara umum adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi (Kementerian Negara Riset dan Teknologi, 2018). Pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi baik yang bersifat offline maupun online, biasa dimanfaatkan sebagai bahan masukan bagi pihak-pihak yang berminat terutama pihak pendidik. Maka dari itu teknologi dan komunikasi dapat memudahkan peserta didik untuk belajar dan mendapatkan informasi yang dibutuhkan dari mana saja, kapan saja, dan dari siapa saja. Tony Bates (2019 : 106 ) menjelaskan bahwa

teknologi juga menjadikan pilihan hidup yang menjadi prioritas kehidupan, karena teknologi dapat meningkatkan kualitas dan jangkauan bila digunakan secara bijak untuk pendidikan dan latihan, dan mempunyai arti yang sangat penting.

Saat ini pada jenjang pendidikan sekolah dasar secara merata telah menerapkan Kurikulum 2013 yang berorientasi pada pembelajaran tematik sebagai pendekatan pembelajaran. Pembelajaran tematik merupakan model dari kurikulum terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran tematik memadukan berbagai mata pelajaran dalam kurikulum dan menghubungkannya melalui jaringan topik atau tema (Erfan, Mauliyda, dkk. 2020).

Ciri khas materi pembelajaran pada tingkat sekolah dasar adalah pembelajaran tematik (Erfan, Widodo ddk. 2020). Adapun di dalam pembelajaran tematik diperlukannya sebuah media pembelajaran untuk menunjang kelangsungan pembelajaran dan dapat mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru, serta dapat melibatkan peserta didik untuk turut aktif dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode

mengajar dan media pembelajaran (Erfan, Widodo, dkk. 2017). Oleh karena itu guru hendaknya berupaya mewujudkan proses pembelajaran yang kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan sehingga pembelajaran akan lebih kondusif. Oleh karena itu guru hendaknya berupaya mewujudkan proses pembelajaran yang kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan sehingga pembelajaran akan lebih kondusif. Hal ini akan tercapai apabila pemilihan media pembelajaran yang tepat karena dengan adanya media dapat menambah kualitas pembelajaran yang akan membuat peserta didik dengan cepat menyerap materi yang di berikan oleh guru.

Pemanfaatan media yang baik serta memadai, diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Dalam kegiatan pembelajaran dengan memilih media yang menarik akan membuat peserta didik antusias dan dapat mempermudah penyerapan atau pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Selain itu memilih media pembelajaran yang sangat berpengaruh terhadap ketercapaian hasil belajar peserta didik, media pembelajaran yang menarik juga dapat membuat peserta didik nyaman dan senang dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan media peserta didik bisa berperan aktif dalam proses

pembelajaran sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru saja tetapi berpusat pada peserta didik juga.

Namun, kenyataannya banyak guru yang tidak menggunakan media pembelajaran secara maksimal. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan ibu suci sebagai wali kelas IV Di Sd Negeri Serang 14 bahwa ketersediaan media pembelajaran sangat minim, bahkan ada beberapa media yang rusak dan ada juga yang sudah tidak bisa digunakan lagi. Terlihat juga bahwa SD Negeri Serang 14 sudah mempunyai sarana prasarana yang layak, diantaranya yaitu tersedianya LCD Proyektor yang memang dibeli oleh pihak sekolah sebagai salah satu alat bantu untuk penyampaian materi pembelajaran, dan sebenarnya bisa digunakan oleh guru ketika penyampaian materi dengan menampilkan gambar atau video melalui LCD Proyektor. Ada juga peneliti temukan, yaitu kurang minatnya peserta didik terhadap pembelajaran tematik karena pada saat pembelajaran kurang menarik dan tidak menggunakan media, lalu peserta didik lebih cenderung berbicara dengan teman sebangkunya dari pada mendengarkan guru menjelaskan pembelajaran sehingga kondisi pembelajaran tersebut kurang kondusif.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang peneliti lakukan diketahui bahwa masih kurangnya

penggunaan media pembelajaran di SD Negeri Serang 14, kesediaan media kurang banyak dan kurang beragam, media yang tersedia belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan pada proses pembelajaran hanya ada beberapa saja yang dapat digunakan pada materi tertentu saja. Selain itu, kurangnya kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran dan penggunaannya, guru hanya menggunakan gambar di kertas dan buku pembelajaran saja sehingga kurang menarik bagi peserta didik. Hal ini saya temukan ketika melakukan observasi di kelas IV, bahwa tanpa adanya penggunaan media pembelajaran peserta didik kurang fokus dan mudah bosan.

Media yang menarik merupakan salah satu cara guru untuk meningkatkan fokus dan minat peserta didik dalam pembelajaran. Media juga memiliki fungsi mempertinggi mutu pembelajaran dan dapat membantu anak untuk lebih aktif dalam pembelajaran yang tentunya media tersebut melibatkan peserta didik dalam penggunaannya (Jamaludin dan Rahmatullah, 2017: 125). Selain itu media pembelajaran juga harus memperhatikan karakteristik peserta didik yang akan menggunakan media tersebut dalam pembelajaran, agar mendapatkan hasil yang sesuai harapan pembelajaran. Media yang dibuat oleh peneliti ini merupakan media audio visual yang berbentuk video yang bisa di jadikan alat untuk pembelajaran secara langsung atau

tidak langsung, media ini juga dibuat dengan sesuai kebutuhan yang di pelajari oleh peserta didik.

Pada penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan dengan penulis melakukan pengembangan media audio visual powtoon. Powtoon merupakan layanan aplikasi untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi yang sangat menarik di antaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah. Aplikasi ini memiliki beberapa fasilitas, yaitu, pembuatan animasi sederhana yang dapat diatur sendiri oleh pembuat secara mudah, dan kebebasan bagi pengguna untuk memasukan gambar, video dan latar suara. Aplikasi ini juga memiliki fasilitas bantuan pengguna yang dapat membantu pengguna dalam membuat produk presentasi pada aplikasi powtoon antara lain tutorial page, halaman tutorial pada aplikasi powtoon ini menyediakan video tutorial dengan sembilan langkah atau cara mudah mengoperasikan aplikasi. Penggunaan media pembelajaran animasi *Powtoon* didasarkan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Asyifa (2018) yang mengungkapkan bahwa video pembelajaran yang buat dengan menggunakan *powtoon* layak digunakan dan dapat meningkatkan pemahaman siswa. Tujuan dibuatnya media *Audio Visual Powtoon* dapat membantu

guru untuk menerapkan pembelajaran lebih aktif, kreatif dan menyenangkan, sehingga peserta didik lebih bersemangat untuk belajar. Selain itu, penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk menghasilkan desain media *Audio Visual Powtoon* dan mengetahui kelayakan media tersebut.

Penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak. Adapun manfaat penelitian ini terdiri dari manfaat teoritis yaitu memberikan ilmu pengetahuan yang lebih relevan sebagai hasil dari pengamatan langsung maupun tidak langsung, dapat memahami penerapan ilmu yang diperoleh selama studi di perguruan tinggi khususnya dalam bidang pendidikan, serta menambah ilmu pengetahuan secara umum. Pengembangan pembelajaran ini juga dapat digunakan sebagai bahan acuan pengembangan media pembelajaran guna mempermudah penyampaian materi serta meminimalisir kejenuhan dan kebosanan dalam pembelajaran dikelas, serta dapat berkontribusi dalam bidang pendidikan, khususnya pengembangan media pembelajaran. Selanjutnya manfaat praktis dalam penelitian ini yaitu untuk menambah pengetahuan peneliti mengenai masalah-masalah yang sering dihadapi dalam melaksanakan pengembangan media pembelajaran, sebagai bahan evaluasi masukan bagi guru di SD Negeri Serang 14 dalam melaksanakan pembelajaran

khususnya pada tema pahlawanku, sebagai bahan evaluasi kepala sekolah terhadap kemampuan professional guru dalam merancang media pembelajaran, dan dapat dijadikan sebagai sumber rujukan atau referensi bagi peneliti yang akan melakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran.

Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu dilakukan oleh 1) Nina Fitriyani. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. 2) Lisda Raihanati, dkk. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV.

Hasil dari penelitian tersebut, yakni rata-rata hasil uji coba pengembangan media audio visual *powtoon* oleh para ahli memiliki presentase yang sangat baik atau bisa dikatakan dengan layak dari beberapa penerapan pengembangan media yang dilakukan. Kedua penelitian diatas memiliki relevansi dengan penelitian ini karena membahas tentang media pembelajaran *powtoon* namun dengan konsep yang berbeda yaitu menggunakan tema pembelajaran yang terdapat pada buku guru atau buku peserta didik yaitu tema pahlawanku.

Berdasarkan paparan di atas maka penelitian pengembangan

yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Pada Tema Pahlawanku di Kelas IV SD Negeri Serang 14”.

## **B. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (*research and development/R&D*). Metode penelitian dan pengembangan menurut Sugiono (2016: 297) merupakan metode penelitian yang akan menghasilkan suatu produk. Untuk itu dilakukan analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian ini akan dilakukan di SD Negeri Serang 14, berlokasi di Jl. Juhdi No. 186, Kota Serang, Provinsi Banten. Letak Sekolah ini SD Negeri Serang 24 terbilang strategis dan mudah dijangkau karena berdekatan dengan alun-alun kota serang.

Prosedur pengembangan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan *Four-D Model (4D)*. Trianto (2012: 232) menjelaskan Langkah-langkah dalam model ini yang terdiri dari tahap define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan), dan tahap disseminate (penyebaran).

### **1. Define (Pendefinisian)**

Tahap ini merupakan langkah untuk menetapkan dan mendefinisikan apa saja yang dibutuhkan dalam pengembangan pembelajaran. Dalam menetapkan kebutuhan dalam

pembelajaran maka perlu perhatikan kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku, tingkat perkembangan peserta didik, kondisi sekolah, dan permasalahan yang di temui di lapangan.

### **2. Design (perancangan)**

Tahapan ini bertujuan untuk merencanakan perangkat pembelajaran sesuai dengan hasil analisis kebutuhan pada tahap *define*. Pada tahap ini terdiri atas proses pemilihan format, media yang digunakan dalam penyampaian bahan pembelajaran dan proses pembuatan produk.

### **3. Develop (pengembangan)**

Tujuan pada tahap pengembangan adalah untuk menghasilkan bentuk akhir dari media pembelajaran setelah melalui beberapa tahapan revisi berdasarkan komentar, saran, dan penilaian dosen ahli, guru, dan data uji coba.

### **4. Disseminate (Penyebaran)**

Setelah produk melalui beberapa tahapan di atas, selanjutnya adalah proses menyebarluaskan produk penelitian yang telah dihasilkan baik diberikan kepada sekolah ataupun pada media sosial sehingga dapat dilihat oleh banyak orang.

Instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara dan angket. Wawancara penelitian berisi wawancara terstruktur, peneliti telah

menyiapkan instrument penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan yang dijawab dengan singkat. Sedangkan wawancara tidak terstruktur dilakukan dengan bebas dimana peneliti tidak menggunakan pendoman wawancara yang tersusun secara sistematis. Angket penelitian berisi sejumlah pertanyaan tertulis yang diberikan kepada responden untuk memperoleh informasi terkait penelitian yang telah dilakukan. Angket penelitian berfungsi untuk mengetahui hasil validasi ahli media, materi dan bahasa serta respon peserta didik yaitu, dengan memberikan checklist pada kolom yang telah tersedia dilembar angket. Data dari ahli media, materi, dan bahasa serta respon peserta didik tersebut dihitung dengan rumus berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

- NP = Nilai rata-rata
- R = Skor yang diperoleh
- SM = Skor maksimal ideal

Data yang terkumpul dapat di analisis dengan cara menghitung rata-rata skor yang diperoleh. Adapun kriteria skor pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 1**

**Kriteria Pemberian Skor**

Skor	Nilai
5	Sangat Layak (SL)
4	Layak (L)
3	Cukup Layak (CL)
2	Kurang Layak (KL)
1	Tidak Layak (TL)

Setelah peneliti mendapatkan angka persentase kemudian diubah dalam kalimat kualitatif untuk melihat kevalidan media pembelajaran yang telah dikembangkan, dapat dilihat pada tabel kriteria kelayakan sebagai berikut:

**Tabel 2**

**Kriteria Kelayakan**

Presentase Pencapaian	Interpretasi
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Kurang Layak
0%-20%	Tidak Layak

Berdasarkan tabel ke 2, dapat diketahui bahwa ketetapan indikator keberhasilan produk melalui penilaian daei ahli media, materi dan bahasa serta respon peserta didik dapat dikatakan valid atau layak digunakan apabila mendapatkan hasil rentang persentase 81%-100% dengan kategori “Sangat Layak” dan rentang persentase 61%-80% dengan kategori “Layak”.

**C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian telah menghasilkan produk berupa media audio visual berbantuan *Aplikasi Powtoon* pada pembelajaran tematik kelas IV Sekolah Dasar. Jenis penelitian termasuk Research and

Development (R&D). diharapkan dengan adanya media mampu membantu peserta didik untuk mendalami serta memahami materi pelajaran khususnya pada tema 5 Subtema 2 Pembelajaran 1. Media ini dapat digunakan baik dalam kegiatan pembelajaran maupun diluar pembelajaran. Sebelum menerapkan produk pada peserta didik, ada beberapa tahapan yang dilakukan yaitu validasi ahli produk yang dikembangkan. Validasi ahli dalam pengembangan media ini melibatkan guru, ahli media, dan ahli materi serta ahli bahasa.

Penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan model pengembangan *Four-D Model (4D)*. Trianto (2012: 232) menjelaskan Langkah-langkah dalam model ini yang terdiri dari tahap Define (pendefinisian) tahap ini merupakan langkah untuk menetapkan dan mendefinisikan apa saja yang di butuhkan dalam pengembangan pembelajaran ,Design (perencanaan) tahap ini terdiri atas proses pemilihan format, media yang digunakan dalam penyampaian bahan pembelajaran dan proses pembuatan produk, Develop (pengembangan) tahap pengembangan adalah untuk menghasilkan bentuk akhir dari media pembelajaran setelah melalui beberapa tahapan revisi berdasarkan komentar, saran, dan penilaian dosen ahli, guru, dan data uji coba, dan tahap Dissiminate (penyebaran) proses

menyebarkan produk penelitian yang telah dihasilkan baik diberikan kepada sekolah ataupun pada media sosial sehingga dapat dilihat oleh banyak orang.

Setelah melalui model pengembangan Four-D selanjutnya validasi. Menurut Purwanto (2014:207) media dapat dikatakan valid apabila sudah melewati tahap uji validasi dari ahli media dan ahli materi. Tahap validasi dilakukan dalam suatu penelitian pengembangan karena bertujuan untuk mengetahui validitas media pembelajaran sebelum diuji cobakan dilapangan. Berikut tabel 3 hasil validasi :

**Tabel 3**

**Hasil Angket validator**

No	Ahli	persentase	Kategori
1	Media	89%	“Sangat Layak”
2	Materi	81%	“Sangat Layak”
3	bahasa	88%	“Sangat Layak”

Berdasarkan tabel 3 bahwa media yang dikembangkan mendapatkan penilaian dari validator ahli media, materi, dan bahasa. Pada ahli media memperoleh persentase 89% dengan kategori “Sangat Layak”, ahli materi memperoleh persentase 81% dengan kategori “Sangat Layak”, dan ahli bahasa memperoleh persentase 88% dengan kategori “Sangat Layak”. Setelah mendapatkan penilaian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran layak digunakan untuk diujicobakan dan uji coba lapangan.

Setelah produk berhasil dikembangkan dan sudah tahap perbaikan maka, peneliti dapat menggunakannya pada proses pembelajaran. Untuk mengetahui tanggapan dari peserta didik terkait pembelajaran dan media audio visual Powtoon peneliti membagikan angket. Sebagaimana yang telah dipaparkan oleh Chan & Budiono : 2019) tujuan melakukan tahap uji pengembangan yang telah dikembangkan yaitu melihat bagaimana respon peserta didik pada penggunaan media pembelajaran dan melihat hasil penilaian yang diberikan setelah menggunakan produk yang telah dikembangkan. Pada uji coba dilakukan dengan cara melakukan implementasi di kelas dan membagikan angket. Teknik pengolahan data hasil angket respon peserta didik menggunakan rumus menurut Arikunto (2012:113). Berikut ini data hasil uji coba lapangan.

#### 1. Uji Lapangan Terbatas

Pada tahap ini dilakukan pada tanggal 11 April 2023 dengan 10 orang peserta didik yang diambil secara acak oleh guru. Produk yang sudah dikembangkan kemudian diterapkan dalam proses pembelajaran dan membagikan angket tanggapan peserta didik.

Data pada tanggapan peserta didik terkait media yang digunakan dalam proses pembelajaran menunjukkan skor tertinggi sebesar 100% dan terendah 73% dengan rata-rata skor sebesar 93,3%. Berdasarkan kriteria kategori interpretasi tanggapan peserta didik

menurut Riduwan (2013:89) dengan presentase sebesar 81% - 100% termasuk dalam kategori "Sangat Baik".

#### 2. Uji Coba Lapangan Operasional

Uji coba tahap II dilakukan pada 22 April 2023 dengan 20 peserta didik kelas IV SD Negeri Serang 14. Pada tahap ini peserta didik sudah menggunakan media pembelajaran yang dibagikan pada saat proses pembelajaran dan peserta didik mengisi angket tanggapan pada media. Uji coba skala besar dilakukan untuk mengetahui seberapa layak media yang digunakan pada proses pembelajaran yang sudah dikembangkan.

Hasil tanggapan peserta didik pada tahap skala besar mendapatkan skor tertinggi sebesar 100% dan terendah 86,6 %. Sehingga rata-rata skor yang didapatkan sebesar 96,4% termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Dengan demikian media pembelajaran yang digunakan peneliti dari hasil pengembangan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri Serang 14.

Berdasarkan hasil penelitian media audio visual powtoon ini layak digunakan karena dapat diakses kapan saja dan dimana saja yaitu dapat diakses melalui laptop, ataupun handphone sehingga peserta didik mudah untuk belajar. Melalui media pembelajaran audio visual powtoon ini peserta didik juga lebih memahami materi.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Lisda Raihanati, 2020). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV. Berdasarkan data tabel hasil dari validasi kedua ahli media diperoleh hasil penilaian dari validator I dengan presentase 86% yang termasuk dalam kategori sangat layak dan validator II dengan presentase 82% dalam kategori sangat layak. data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran powtoon berbasis kontekstual pada materi ekonomi masuk kedalam kategori sangat layak. Uji coba yang dilakukan kepada peserta didik kelas IV SDN Secang yang berjumlah 20 orang. Hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran audio visual powtoon di dapatkan nilai akhir rata-rata sebesar 96,7% yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Penggunaan media audio visual visual berbasis powtoon salah satu media software yang inovatif dan sederhana yang dapat membuat animasi menarik dengan menggunakan video animasi (Graham, 2015:7). Berdasarkan analisis dapat dinyatakan bahwa pengembangan “Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon pada Tema Pahlawanku di kelas IV SD Negeri Serang 14” dapat dikategorikan valid dan layak digunakan untuk proses pembelajaran dan penelitian ini juga

sudah sesuai tahapan prosedur penelitian dan pengembangan.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan terkait media pembelajaran yang sudah dikembangkan oleh peneliti yaitu, media pembelajaran audio visual powtoon pada tema pahlawanku di kelas IV dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Keterlibatan guru dalam penggunaan Media Audio Visual Powtoon. Penggunaan media audio-visual dapat meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran Tema tentang Pahlawanku di SD Negeri Serang 14. Hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan media audio visual antara lain :
  - a. Perlu dipersiapkan sarana pendukungnya, berupa proyektor dan yang lainnya.
  - b. Perlu memperhatikan kesesuaian antara media pembelajaran dengan materi pembelajaran.
  - c. Kemampuan guru dalam menyajikan pembelajaran di dalam kelas.
2. Respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan terdiri atas tampilan penggunaan, dan bahasa. Hasil penilaian yang ddapat pada tahap uji coba skala terbatas mencapai skor sebesar 93,3% sedangkan untuk uji coba skala

operasional mencari skor sebesar 96,4% sehingga rata-rata skor dapat dikatakan dalam kategori "Sangat Baik" dan produk yang dihasilkan dinyatakan layak digunakan sebagai salah satu media dalam proses pembelajaran tematik dikelas IV Sekolah Dasar.

3. Kelayakan dari media audio visual Powtoon berdasarkan validasi media yaitu : hasil penilaian validator media menunjukkan skor rata-rata sebesar 89% dengan masing-masing termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Sedangkan untuk hasil penilaian ahli materi memperoleh skor rata-rata 81 % termasuk dalam kategori "Sangat Layak" dan untuk hasil penilaian ahli bahasa mendapatkan skor rata-rata 88% dengan kategori "Sangat Layak"

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku :

- Jamaludin dan Rachmatullah. (2017). *Pembelajaran Pendidikan IPS*. Bekasi: CV. Nurani.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Tony Bates. 2019. *Mengejar di Era Digital*. Universitas British Columbia: BC Campus.
- Trianto dan Fatma Yustianti. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.

### Jurnal :

- Erfan, Widodo, ddk. 2017. *Pengaruh Metode Group Investigation Terhadap Aktivitas Belajar Muatan IPS Siswa Kelas IV SDN 3 Sambelia*. Renjana Pendidikan Sekolah Dasar. e-ISSN: 2775-7838. Vol.1 No. 1. Mei 2021.
- Lisda Raihanati, dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV*. Journal of Elementary Education. e-ISSN: 2614-1752. Vol.4 No.2. Desember 2020.
- Nina Fitriyani. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar*. Jurnal Tunas Bangsa. e-ISSN: 2502-681X. Vol.6 No.1. Februari 2019.