

# Pengembangan Media *Powtoon* dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar

**Diyan Marlina**

Program Studi PGSD, FKIP, Universitas PGRI Madiun

Email Koresponding: diyan@unipma.ac.id

**Abstrak.** Tujuan Penelitian dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan media *powtoon* dalam pembelajaran IPA kelas IV SDN Krowe 1. Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research & Development (R&D)* dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Sampel dalam penelitian ini adalah 20 siswa kelas IV SD Negeri . Teknik pengumpulan data penelitian diperoleh melalui wawancara, angket validasi, angket respon dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *powtoon* dalam pembelajaran IPA valid berdasarkan hasil penilaian ahli materi sebesar 86% (sangat valid), ahli media sebesar 84% (sangat valid), ahli bahasa sebesar 88% (sangat valid). Persentase keseluruhan dari ketiga ahli validasi tersebut adalah 86% yang dapat disimpulkan bahwa media *powtoon* sangat layak diuji cobakan pada siswa kelas IV. Tingkat kelayakan media *powtoon* dalam pembelajaran IPA berdasarkan penilaian angket respon siswa mendapatkan persentase 94% dengan kategori "sangat valid". Penilaian angket respon guru mencapai persentase 90% dengan kategori "sangat valid". Tingkat kelayakan media *powtoon* dalam pembelajaran IPA berdasarkan hasil tes evaluasi siswa setelah uji coba produk memperoleh rata-rata 83. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran IPA menggunakan media *powtoon* dapat mempermudah siswa memahami materi.

**Kata kunci:** Media *Powtoon*, Pembelajaran IPA

**Abstract.** The purpose of the research in this study is to develop *powtoon* media in science learning grade IV Krowe State Elementary School 1. This type of research is *Research & Development (R&D)* research using the ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) model. The sample in this study was 20 grade IV students of Public Elementary Schools. Research data collection techniques were obtained through interviews, validation questionnaires, response questionnaires and tests. The results showed that *powtoon* media in science learning is valid based on the results of material expert assessments of 86% (very valid), media experts by 84% (very valid), linguists by 88% (very valid). The overall percentage of the three validation experts is 86% which can be concluded that *powtoon* media is very feasible to be tested on class V students. The assessment of teacher response questionnaires reached a percentage of 94% with the category of "very valid". The feasibility level of *powtoon* media in science learning based on the results of student evaluation tests after product trials obtained an average of 83. Based on the results obtained, it can be concluded that in learning science using *powtoon* media can make it easier for students to understand the material.

**Keywords:** *Powtoon* Media, Science Learning

## Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah, yang mampu memberikan peran dan pengalaman untuk siswa (Pratama dkk, 2019). Mata Pelajaran IPA diajarkan untuk melatih siswa belajar tentang peristiwa yang terjadi di lingkungan alam, sehingga guru harus menimbulkan

motivasi dan daya tarik siswa untuk belajar IPA. Dalam hal ini, Ilmu Pengetahuan Alam sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memecahkan masalah untuk memenuhi kebutuhan hidup. Ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah ilmu yang berkaitan dengan fenomena alam, yang berpedoman pada fakta, konsep, prinsip, dan hukum yang telah dibuktikan kebenarannya melalui serangkaian kegiatan dalam metode ilmiah (Hisbullah & Selvi, 2018).

IPA juga merupakan ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa di alam melalui pengamatan, eksperimen, penyimpulan, dan perumusan teori, sehingga siswa dapat memahami pengetahuan dan gagasan tentang lingkungan alam yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah (Wedyawati & Lisa, 2019). Pembelajaran IPA harus dilakukan melalui inkuiri ilmiah untuk menumbuhkembangkan kemampuan berpikir, bekerja dan sains, sehingga komunikasi menjadi aspek penting dalam kehidupan (Astawan & Agustina, 2020). Ada dua hal yang tidak dapat dipisahkan dari IPA, pertama IPA sebagai produk, yang bersifat faktual, konseptual, dan prosedural, yang kedua IPA adalah proses, yaitu karya ilmiah. Dengan ini, guru harus dapat membuat rencana untuk membuat materi yang diajarkannya menarik sehingga siswa dapat dengan mudah memahaminya.

Berdasarkan hasil observasi bersama guru kelas IV SDN Krowe 1, diketahui bahwa hasil Ulangan Harian (UH) siswa kelas empat, terlihat masih banyak siswa yang belum mencapai KKM yang diterapkan di sekolah, KKM yang diterapkan di sekolah adalah 75. Dari 20 siswa tersebut, 6 siswa (24%) mencapai KKM yang diterapkan di sekolah, dan untuk 14 siswa (76%) belum mencapai KKM. Dari 16 siswa tersebut dalam belajar IPA masih mengalami kesulitan, terutama kurangnya memahami materi pada bab energi dan perubahannya. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang dilaksanakan masih menekankan pada teori. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran IPA masih sederhana seperti *powerpoint*, didalam *powerpoint* tersebut berisi rangkuman materi. Akibatnya, proses belajar mengajar menjadi membosankan, karena siswa diminta membaca dan memahami materi. Dalam mata pelajaran IPA, siswa harus berpikir aktif dan kritis. Oleh karena itu, guru harus memilih sarana yang tepat bagi siswa untuk memahami materi, seperti perlunya menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat merangsang terjadinya proses belajar (Ekayani, 2017).

menghubungkan informasi antara sumber dan penerima informasi. Media merupakan suatu alat yang mampu dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber informasi ke penerima informasi, yang mampu untuk merangsang pemikiran, perasaan, perhatian dan minat belajar siswa sehingga proses pembelajaran dapat terlaksanakan (Sadiman dkk, 2014).

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran sangatlah penting, yaitu untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang telah dipelajarinya. Media juga dapat membangkitkan semangat dan minat baru, sehingga menginspirasi siswa untuk belajar. Berdasarkan hal tersebut diperlukannya suatu media yang bisa untuk melaksanakan pembelajaran. Media adalah alat yang mampu membawa dan menyampaikan informasi dalam kegiatan pembelajaran (Sutikno, 2013). Sedangkan (Jalinus & Ambiyar, 2016) menyatakan media merupakan suatu perangkat lunak atau perangkat keras yang digunakan untuk menyampaikan isi materi dari sumber pembelajaran kepada siswa.

Salah satu media untuk membangkitkan semangat belajar siswa adalah media pembelajaran *Powtoon*. *Powtoon* adalah aplikasi online yang dapat menyajikan presentasi atau materi yang dapat diakses di layar, sehingga *Powtoon* dapat dengan mudah digunakan sebagai media pembelajaran dengan model animasi dan objek kartun lainnya, yang dapat membuat tampilan media menjadi lebih menarik untuk pembelajaran (Lestari, 2020). *powtoon* adalah aplikasi berbasis web yang dapat memudahkan guru membuat presentasi dengan mudah yang menggunakan animasi menarik mirip dengan objek yang telah dibuat sebelumnya, gambar atau video yang diimpor, dengan musik dan suara yang dibuat oleh pengguna untuk membantu proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi pelajar muda (Syafitri dkk, 2018). Sedangkan (Widiyaningsih & Sulisworo, 2021) mengatakan bahwa *powtoon* adalah aplikasi *online* dengan fungsi yang baik dan memiliki fitur canggih di dalam satu layar yang dapat dengan mudah dibuat dan diatur berdasarkan ilustrasi untuk disajikan kepada siswa.

Media pembelajaran *powtoon* merupakan media pembelajaran yang sangat menarik dan kreatif (Ayu dkk, 2019). Media pembelajaran ini cocok digunakan sebagai media pembelajaran karena video animasi yang dihasilkan mampu membantu siswa memahami materi. Media *powtoon* ini dapat membantu siswa memahami materi untuk kegiatan belajar dapat mencapai tujuannya. Adapun kelebihan media *powtoon* adalah memiliki animasi-animasi yang menarik dan bisa mencakup segala aspek indera pendengaran dan indera

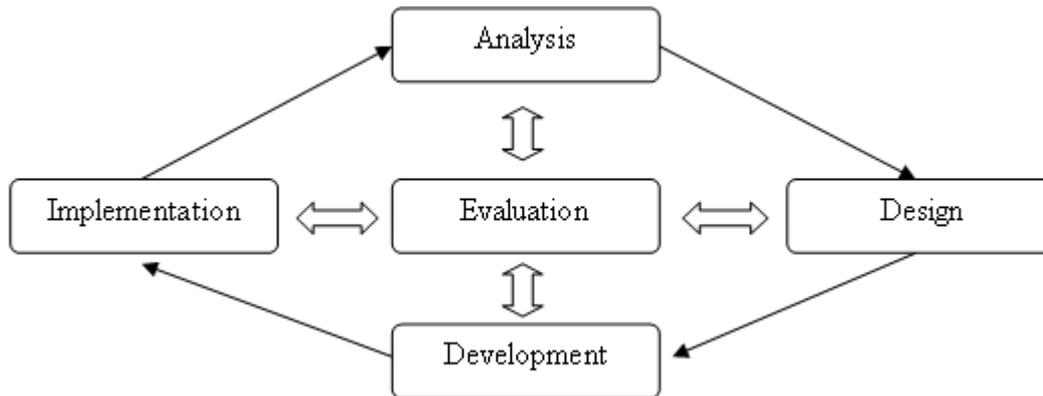
penglihatan. Media *powtoon* juga bisa memperlihatkan materi pembelajaran IPA melalui gambar animasi. Sehingga pembelajaran menggunakan media *powtoon* diharapkan dapat menarik minat belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran IPA. Berdasarkan permasalahan di atas maka rumusan tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan mendeskripsikan kelayakan media *powtoon* dalam pembelajaran IPA kelas IV SDN Krowe 1.

### **Metode**

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan. Penelitian dan pengembangan atau yang biasa disebut dengan *Research and Development* adalah suatu metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Penelitian pengembangan memiliki arti luas dalam penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk pembelajaran, penelitian pengembangan merupakan pemanfaatan dari teknologi pembelajaran (Rayanto & Sugianti, 2020).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Krowe 1 Kecamatan Lembeyan, Kabupaten Magetan. Pengembangan produk ini diterapkan pada siswa kelas IV SDN Krowe 1. Populasi dalam penelitian ini adalah Kelas IV Sekolah Dasar yang ada di Kecamatan Lembeyan. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN Krowe 1 yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur pada guru kelas dan siswa kelas IV SDN Krowe 01, angket validasi pada ahli Bahasa, ahli materi, dan ahli media dan angket respon pada siswa kelas IV SDN Krowe 01, kemudian tes pilihan ganda pada siswa, dan yang terakhir adalah dokumentasi.

Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari *Robert Maribe Branch* yang mengembangkan desain pembelajaran dengan menggunakan model ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Konsep model ADDIE dapat digambarkan dengan skema diagram berikut:



Gambar 1. Tahapan Model Pengembangan ADDIE

Model ADDIE terdiri dari lima komponen yang terstruktur secara sistematis yang artinya pengaplikasian proses pengembangan produk harus secara sistematis dari tahapan pertama sampai tahapan yang kelima dan tidak bisa diaplikasikan secara acak. (Sugiyono, 2019) memberikan penjelasan mengenai kelima prosedur model pengembangan ADDIE, meliputi tahap-tahap berikut ini, yaitu : 1) *Analysis*, *Analysis* merupakan tahapan yang berkegiatan mengumpulkan informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk membuat produk atau kebijakan apa yang perlu untuk dikembangkan. 2) *Design*, *Design* merupakan kegiatan perancangan tentang produk atau kebijakan yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan. Tahap desain meliputi pengumpulan data dan desain produk media. 3) *Development*, *Development* merupakan tahap kegiatan dalam pembuatan dan pengujian produk atau kebijakan. Pada tahap ini merealisasikan apa yang telah dibuat dalam tahap desain agar menjadi sebuah produk. Hasil akhir dari tahap ini adalah produk yang diujicobakan. 4) *Implementation*, *Implementation* merupakan kegiatan untuk mengimplementasikan produk atau kebijakan yang telah dibuat. Pada tahap ini produk sudah divalidasi oleh validator ahli. Penerapan hasil pengembangan produk media pembelajaran ini akan diuji cobakan di SDN Krowe 1, khususnya untuk kelas IV pada pembelajaran IPA. 5) *Evaluation*, *Evaluation* merupakan kegiatan yang digunakan untuk menilai pelaksanaan dan hasil dari suatu pengembangan produk atau kebijakan.

## Hasil dan Pembahasan

### Validasi Ahli Materi

Validasi materi dalam media dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media *powtoon* dalam pembelajaran IPA. Peneliti mempersiapkan lembar validasi ahli materi yang akan diisi oleh validator. Setelah itu peneliti menghitung seberapa besar persentase yang diperoleh. Validator memberikan

penilaian terhadap media *powtoon* yang hasilnya dapat disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 1 Hasil uji validasi ahli materi

Uraian	Hasil Validator
Total skor empiris (TSe)	43
Total skor harapan (TSh)	50
Presentase validitas	86%

Berdasarkan tabel 1, hasil penilaian validasi oleh ahli materi dapat disimpulkan bahwa validasi media *powtoon* memperoleh skor 43 sedangkan skor yang diharapkan 50, maka persentase yang didapat adalah 86% dengan kategori "sangat valid". Ahli materi memberikan saran untuk memperbaiki produk media *powtoon*, yaitu sumber pustaka ditambahkan, keterangan pada slide belum ada, penggunaan contoh animasi sesuaikan kurang tepat.

### Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media *powtoon* dalam pembelajaran IPA. Peneliti mempersiapkan lembar validasi ahli media yang akan diisi oleh validator. Setelah itu peneliti menghitung seberapa besar persentase yang diperoleh. Validator memberikan penilaian terhadap media *powtoon* yang hasilnya dapat disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil uji validasi ahli media

Uraian	Hasil Validator
Total skor empiris (TSe)	42
Total skor harapan (TSh)	50
Presentase validitas	84%

Berdasarkan tabel 2, hasil penilaian validasi oleh ahli media dapat disimpulkan bahwa media *powtoon* memperoleh skor 42 sedangkan skor yang diharapkan 50, maka persentase yang didapat adalah 84% dengan kategori "sangat valid". Ahli media memberikan saran untuk memperbaiki produk media *powtoon*. Adapun saran dari ahli media adalah untuk volume suaranya diperbesar. Berdasarkan komentar dan saran dari ahli media maka dilakukan revisi terhadap produk media *powtoon*.

### Validasi Ahli Bahasa

Validasi bahasa dalam media dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan bahasa yang digunakan dalam media *powtoon* pada pembelajaran IPA. Peneliti mempersiapkan lembar validasi ahli bahasa yang akan diisi oleh validator. Setelah itu peneliti menghitung seberapa besar persentase yang diperoleh Validator memberikan penilaian terhadap media *powtoon* yang hasilnya dapat disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil uji validasi ahli bahasa

Uraian	Hasil Validator
Total skor empiris (TSe)	44
Total skor harapan (TSh)	50
Presentase validitas	88%

Berdasarkan tabel 1.3 diatas, hasil penilaian validasi oleh ahli bahasa dapat disimpulkan bahwa validasi media *powtoon* memperoleh skor 44 sedangkan skor yang diharapkan 50, maka persentase yang didapat adalah 88% dengan kategori "sangat valid". Ahli bahasa memberikan saran untuk memperbaiki produk media *powtoon*. Adapun saran dari ahli media adalah untuk awal kalimat dan setelah titik menggunakan huruf kapital.

Hasil persentase yang diperoleh dari ketiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa tersebut selanjutnya dihitung untuk mengetahui persentase keseluruhan. Tujuannya adalah untuk mengetahui kelayakan media *powtoon* dari penilaian ketiga ahli tersebut. Berikut adalah perhitungan gabungan dari ketiga ahli.

Tabel 4. Persentase gabungan ketiga ahli

Penilaian Ahli	Hasil Validator	Persentase
Ahli materi	43	86%
Ahli media	42	84%
Ahli Bahasa	45	88%
Jumlah		258%
Hasil Persentase Gabungan		86%

Berdasarkan tabel 4 diatas, bahwa hasil persentase dari ketiga ahli tersebut mendapatkan 86% dengan kategori "sangat valid". Dapat disimpulkan bahwa media *powtoon* dalam pembelajaran IPA layak diuji cobakan kepada siswa SD kelas IV sebagai alat bantu siswa memahami materi yang akan dipelajari.

### Data Tes Evaluasi

Data hasil tes evaluasi siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman materi sumber energi dan perubahan bentuk energi yang disajikan didalam media *powtoon*. Peneliti juga merekapitulasi hasil nilai ulangan harian siswa dan hasil nilai tes evaluasi siswa. Hasilnya disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 5 Hasil Nilai Tes Evaluasi Kelas IV

KKM	Uraian	Jumlah	Persentase
75	Jumlah siswa diatas KKM	18	90%
	Jumlah siswa dibawah KKM	2	10%
	Jumlah siswa	20	100%

Berdasarkan pemaparan tabel 5 diatas, hasil nilai tes evaluasi siswa kelas IV menunjukkan bahwa 18 siswa (90%) memperoleh nilai diatas KKM, dan 2 siswa (10%) masih memperoleh nilai dibawah KKM. Keseluruhan nilai tes evaluasi siswa kelas IV SDN Krowe 1 memperoleh rata-rata 83.

### Data Angket Respon dan Data Wawancara Angket Respons Siswa

Tabel 6 Hasil Penilaian Angket Respon Siswa

No	Jumlah skor	Persentase	Kriteria
1	46	92	Sangat valid
2	48	96	Sangat valid
3	49	98	Sangat valid
4	46	92	Sangat valid
5	47	94	Sangat valid
6	49	98	Sangat valid
7	45	90	Sangat valid
8	46	92	Sangat valid
9	45	90	Sangat valid
10	49	98	Sangat valid
11	48	96	Sangat valid
12	47	94	Sangat valid
13	45	90	Sangat valid
14	47	94	Sangat valid
15	46	92	Sangat valid
16	48	96	Sangat valid
17	45	90	Sangat valid
18	48	96	Sangat valid

No	Jumlah skor	Persentase	Kriteria
19	47	94	Sangat valid
20	49	98	Sangat valid
	Jumlah	1880	
	Rata-rata	94%	Sangat valid

Berdasarkan tabel 4.6 diatas, setelah dilakukan penghitungan pada angket respon yang dibagikan kepada 20 siswa kelas IV SDN Krowe 1 sebagai subjek penelitian, menunjukkan skor yang diperoleh sebesar 1880 sedangkan skor harapannya sebesar 2000. Dalam hal ini siswa banyak yang mencentang di penilaian 5 dengan kriteria sangat setuju dan mencentang dipenilaian 5 dengan kriteria setuju. Hasil keseluruhan angket respon siswa terhadap media *powtoon* mencapai persentase kevalidan sebesar 94% dengan kriteria "Sangat Valid"

### Angket Respon Guru

Tabel 7 Hasil Penilaian Angket Respon Guru

Uraian	Hasil Validator
Total skor empiris (TSe)	45
Total skor harapan (TSh)	50
Presentase validitas	90%

Berdasarkan tabel 7, setelah dilakukan penghitungan pada angket respon yang dibagikan kepada guru wali kelas IV, menunjukkan skor yang diperoleh setelah uji coba produk sebesar 45 sedangkan skor harapannya sebesar 50. Hasil angket respon guru terhadap media *powtoon* mencapai presentasi kevalidan sebesar 90% dengan kriteria "Sangat Valid".

### Data Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas dapat disimpulkan bahwa media *powtoon* yang telah dikembangkan untuk pembelajaran IPA siswa kelas IV SDN Krowe 1 sangat menarik dan dapat membantu untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran IPA.

### Pengembangan Media *Powtoon* Dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN Krowe 1

Peneliti menemukan masalah didalam proses pembelajaran di SDN Krowe 1 baru berupa kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran IPA yang diberikan oleh guru, sehingga menyebabkan nilai hasil ulangan harian IPA banyak yang belum mencapai KKM. Informasi tersebut memberikan ide

pemecah masalah bagi peneliti yaitu perlunya mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa guna mendukung proses pembelajaran agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan. Peneliti mengembangkan media *powtoon* dalam pembelajaran IPA kelas IV, hal ini diperkuat dengan pendapat (Wulandari dkk, 2020) bahwa media *powtoon* memiliki karakter dan animasi-animasi yang dapat menyampaikan pesan bagi siswa untuk memahami suatu materi sehingga siswa dapat menerima informasi secara visual maupun audio yang dapat dikombinasikan dalam bentuk video yang menarik.

Tampilan awal media, tampilan pertama kali yang dilihat oleh siswa adalah gambar atau kartun animasi dua anak yang dapat bergerak untuk menyapa siswa dengan kalimat ajakan ayo belajar. Warna *background* dibuat mencolok dan disisipkan beberapa gambar menarik yang mendukung tema. Dengan tampilan ini diharapkan dapat menarik perhatian untuk mengikuti pembelajaran IPA. Hal ini sependapat dengan (Fitriyani, 2019) jika gambar yang ada didalam media dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran.

Tampilan selanjutnya adalah tampilan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari. Pada tampilan ini terdapat animasi guru yang bergerak, sehingga dapat menarik perhatian siswa agar tetap fokus dalam menyimak materi. Selanjutnya ada tampilan dengan menanyakan kabar kepada siswa. Selanjutnya merupakan tampilan dari penyajian materi, pada bagian ini terdapat gambar yang berfungsi sebagai alat bantu siswa dalam memahami materi dan juga terdapat animasi gerak yaitu saat guru menjelaskan materi. Peneliti juga menyisipkan *backsound* dalam media sehingga membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Hal ini sependapat dengan (Qurrotaini dkk, 2020) pemanfaatan teknologi audio visual dalam media pembelajaran dapat dijadikan sarana untuk menjelaskan materi dalam pembelajaran.

Tampilan selanjutnya adalah tampilan mengenai penjelasan materi. Materi yang dipaparkan adalah sumber energi dapat diperbaharui dan tidak dapat diperbaharui. Pada tampilan ini peneliti menggunakan gambar yang sesuai dengan materi dan juga terdapat suara yang menjelaskan materi. Ilustrasi gambar tersebut dapat membantu penjelasan materi, sehingga siswa dapat dengan mudah untuk mengingat dan memahami materi. Hal ini sependapat dengan (Liesdiani dkk, 2016) mengatakan bahwa gambar yang ada didalam media *powtoon* diharapkan dapat mempermudah siswa dalam menguasai materi secara cepat dan mudah. Beberapa materi diperjelas pula dengan

animasi, animasi yang digunakan dapat mempermudah siswa memahami materi dengan menghubungkan kejadian nyata dalam kehidupan siswa. Hal ini diperkuat dengan pendapat (Damayanti, 2014) bahwa mata pelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan secara nyata serta dapat mengkomunikasikannya sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.

Tampilan berikutnya adalah tampilan dari soal latihan, peneliti memberikan soal latihan didalam media *powtoon*. Soal latihan ini untuk mencoba siswa dalam hal tingkat pemahaman siswa sejauh mana siswa memahami materi yang telah dipaparkan didalam media *powtoon*. Selanjutnya peneliti menyampaikan salam penutup dengan menuliskan kata terimakasih, hal ini menandakan bahwa penyajian materi telah selesai.

### **Kelayakan Media *Powtoon* Dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN Krowe 1**

Kelayakan media *powtoon* dapat dinilai dari kevalidannya. Kevalidan media *powtoon* dapat ditentukan dari hasil penilaian para ahli validasi, angket respon siswa, angket respon guru, dan tes evaluasi siswa. Ahli validasi yang terlibat dalam proses validasi ini sebanyak 3 ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi dilakukan untuk menilai apakah media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan pada proses pembelajaran dan mengetahui masukan dan saran dari para ahli validasi untuk memperbaiki serta menyempurnakan media *powtoon* yang dikembangkan.

### **Hasil Validasi Ahli**

Peneliti menyusun instrumen menggunakan skala likert dengan memasukkan pernyataan: 5 (sangat setuju), 4 (setuju), 3 (kurang setuju), 2 (tidak setuju), 1(sangat tidak setuju). Angket validasi diberikan kepada 3 ahli yaitu, ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil penilaian ahli isi materi Ilmu Pengetahuan Alam, ahli materi memberikan penilaian sebesar 86%. Presentase pencapaian tersebut berada pada kriteria sangat valid (81%-100%). Hal ini menunjukkan bahwa media *powtoon* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dinyatakan "sangat valid" karena materi yang diberikan telah sesuai dengan kurikulum pembelajaran, kompetensi dasar, dan penyusunan materi juga mudah dipahami oleh siswa.

Hasil penilaian ahli media *powtoon* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas IV Sekolah Dasar, ahli media memberikan penilaian sebesar 84%. Presentase pencapaian tersebut berada pada kriteria sangat valid (81%-100%).

Hal ini menunjukkan bahwa media *powtoon* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dinyatakan "sangat valid" karena pada media *powtoon* terdapat halaman judul media dengan desain yang menarik untuk menumbuhkan semangat belajar siswa. Dari paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa media *powtoon* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sudah baik.

Hasil penilaian ahli bahasa media *powtoon* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas IV Sekolah Dasar, ahli bahasa memberikan penilaian sebesar 88%. Presentase pencapaian tersebut berada pada kriteria sangat valid (81%-100%). Hal ini menunjukkan bahwa media *powtoon* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dinyatakan "sangat valid" karena struktur kalimat yang digunakan dalam media *powtoon* sudah tepat. Dari paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran *powtoon* sudah baik.

Hasil validasi gabungan dari ketiga ahli validasi mendapatkan sebesar 86%. Presentase pencapaian tersebut berada pada kriteria sangat valid (81%-100%), sehingga menunjukkan bahwa media *powtoon* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas IV sekolah dasar dinyatakan "sangat valid". Dengan penilaian para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media *powtoon* sudah layak untuk diujicobakan terhadap siswa kelas IV SDN Krowe 1.

### **Hasil Tes Evaluasi Siswa**

Berdasarkan hasil pengerjaan soal tes evaluasi menunjukkan bahwa 18 siswa mendapatkan nilai lebih dan sama dari KKM dan untuk 2 siswa mendapatkan nilai dibawah KKM. Nilai KKM di SDN Krowe 1 yaitu sebesar 76, siswa dinyatakan tuntas belajar dengan nilai individu apabila memenuhi nilai KKM. Adapun nilai tertinggi dari 18 siswa yang memenuhi KKM yaitu mendapatkan nilai 100. Pada saat peneliti melakukan wawancara dengan siswa tersebut, siswa menjawab bahwa materi yang ada didalam media *powtoon* mudah dipahami sehingga siswa dapat dengan mudah mengerjakan soal tes evaluasi. Pada saat peneliti melakukan wawancara dengan siswa yang belum mencapai KKM, siswa menjawab sebenarnya merasa senang dalam pembelajaran IPA menggunakan media *powtoon*. Akan tetapi siswa merasa kesulitan untuk mengingat-ingat materi yang telah disajikan didalam media *powtoon*, sehingga siswa merasa kesulitan dalam menjawab soal tes evaluasi. Berdasarkan hasil tes evaluasi siswa yang dikerjakan, hasil dari 20 siswa menunjukkan bahwa 18 siswa (90%) telah memenuhi KKM, sedangkan 2 siswa (10%) belum memenuhi KKM dan diperoleh rata-rata sebesar 83.

### Hasil Angket Respon Siswa dan Respon Guru

Hasil analisis angket respon siswa menunjukkan bahwa media *powtoon* dinyatakan "sangat valid" dengan presentase 94%. Presentase pencapaian tersebut berada pada kriteria sangat valid (81%-100%). Hal ini menunjukkan bahwa media *powtoon* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dinyatakan "sangat valid". Dari paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *powtoon* sangat layak digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas IV sekolah dasar.

Hasil analisis angket respon guru menunjukkan bahwa media *powtoon* dinyatakan "sangat valid" dengan presentase 90%. Presentase pencapaian tersebut berada pada kriteria sangat valid (81%-100%). Hal ini menunjukkan bahwa media *powtoon* dinyatakan "sangat valid" digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah dasar karena media *powtoon* yang dikembangkan dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa dapat memahami materi dengan baik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Wulandari dkk, 2020) bahwa media video pembelajaran berbasis *powtoon* telah memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

### Simpulan

Media yang dikembangkan berupa media *powtoon* dengan menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan model ADDIE yang memiliki tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*. Tingkat kevalidan media *powtoon* dalam pembelajaran IPA berdasarkan hasil penilaian dari ketiga ahli, yaitu ahli materi sebesar 86%, ahli media sebesar 84%, ahli bahasa sebesar 88%. Hasil gabungan dari para ahli validasi mencapai persentase 86% dengan kategori "sangat valid". Tingkat kelayakan media *powtoon* dalam pembelajaran IPA berdasarkan penilaian angket respon siswa mendapatkan persentase 94% dengan kategori "sangat valid". Penilaian angket respon guru mencapai persentase 90% dengan kategori "sangat valid". Tingkat kelayakan media *powtoon* pembelajaran IPA berdasarkan hasil tes evaluasi siswa setelah uji coba produk memperoleh rata-rata 83. Dengan hasil persentase (90%) memperoleh nilai diatas KKM, dan (10%) masih memperoleh nilai dibawah KKM.

### Daftar Pustaka

Astawan, I. G., & Agustina, I. G. A. T. (2020). *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. Bali: Nilacakra

- Ayu, D. G., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2019). Media Pembelajaran *Powtoon* Terintegrasi Nilai-Nilai Agama Pada Pembelajaran Ipa Untuk Mengembangkan Karakter: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(2), 65–74.
- Damayanti, I. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *JPGSD*, 02(03).
- Ekayani, P. (2017). (2017). Pentingnya Penggunaan Media. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1–11.
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual *Powtoon* Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104–114.
- Hisbullah, & Selvi, N. (2018). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. Makasar: Aksara Timur
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Lestari, N. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Klaten: Lakeisha
- Liesdiani, D., Syaodih, E., & Mariam, P. (2016). Pengembangan Multimedia pembelajaran Berbasis Audio Visual *Powtoon* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 2(2), 139–149.
- Pratama, F., Firman, F., & Neviyarni, N. (2019). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 280–286.
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., & Sundi, V. H. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis *Powtoon* dalam Pembelajaran Daring. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ, E-ISSN: 27, 7*.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Sadiman, A. (2014). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Metodolgi Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ RND)*. Bandung: Alfabeta
- Sutikno, D. M. S. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistica
- Syafitri, A., Asib, A., & Sumardi, S. (2018). International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding An Applicati on of *Powtoon* as a Digital Medium : Enhancing Students ' Pronunciation in Speaking. *Enhancing Students ' Pronunciation in Speaking*, 5(2), 295–317.
- Wedyawati, N., & Lisa, Y. (2019). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Sleman: CV Budi Utama
- Widiyaningsih, B., & Sulisworo, D. (2021). Pengembangan dan Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Matematika Dengan *Powtoon* Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ekonomi dan Teknik Informatika* 9(1), 47–57.
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis *Powtoon* pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 8(2), 269–279.