

Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Muatan IPAS SDN Gugus I Sekarbela

Eka Setiawati*, Moh Irawan Zain, Aisa Nikmah Rahmatih

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP, Universitas Mataram, Jl. Majapahit No. 62, Mataram NTB, 83125. Indonesia

*Corresponding Author: setiawatieka349@gmail.com

Article History

Received : September 06th, 2024

Revised : Oktober 17th, 2024

Accepted : Oktober 25th, 2024

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan aspek kelayakan, kepraktisan dan keefektifan produk. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Penelitian ini dilakukan di SDN Gugus I Sekarbela yaitu SDN 37 Ampenan dan 38 Ampenan. Jenis data yang dikumpulkan berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yang diperoleh yaitu data deskripsi berdasarkan kualitas objek yang diteliti berupa saran dari para ahli. Sedangkan data kuantitatif yaitu data yang berupa angka yang menunjukkan kepada presentasi keberhasilan dari produk yang dikembangkan. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media audio visual dengan spesifikasi produk diantaranya : (1) Media pembelajaran audio visual yang dikembangkan berupa media *powtoon*; (2) Media *powtoon* yang dikembangkan dilengkapi dengan penjelasan suara narator pada pada setiap *slide*-nya. Media pembelajaran audio visual *powtoon* masuk dalam kategori sangat layak digunakan untuk media pembelajaran. Kesimpulan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk media audio visual *powtoon* dengan tingkat kelayakan media 86% “sangat layak” dan kelayakan materi 78% “layak”, kepraktisan media berdasarkan respon guru dengan skor 100% “sangat praktis” dan respon peserta didik dengan skor 92% “sangat praktis” serta media *powtoon* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan IPAS.

Keywords: IPAS, Media, *Powtoon*, Wujud Zat.

PENDAHULUAN

Merdeka belajar merupakan kebijakan program pembelajaran yang memberikan kebebasan untuk belajar secara kreatif dan mandiri kepada sekolah, guru, dan siswa dimana pencapaian hal tersebut harus dimulai oleh guru yang berperan menjadi penggerak pendidikan (Faiz & Kurniawaty, 2020). Implementasi kurikulum merdeka belajar adalah guru berperan dalam mendesain pembelajaran yang interaktif, efisien, dan menyenangkan sehingga dapat memotivasi siswa untuk aktif saat proses pembelajaran (Ningrum dkk., 2023). Ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus mengalami perkembangan menuntut guru agar dapat berinovasi saat melakukan kegiatan belajar mengajar dan meninggalkan cara konvensional untuk menuju gaya baru yang lebih modern melalui pemanfaatan teknologi yang tersedia guna menciptakan pembelajaran yang menarik,

memotivasi, dan berkualitas (Sole & Anggraeni, 2018).

Media audio visual dengan aplikasi *powtoon* ini merupakan suatu inovasi media pembelajaran baru yang menarik dan cukup mudah untuk digunakan (Graham, 2015). Media pembelajaran berbasis *powtoon* merupakan salah satu media pembelajaran berupa video yang menarik dan sebagai media pembelajaran pelengkap dengan ilustrasi dan bahasa yang digunakan juga lebih komunikatif dan bersahabat (Liesdiani dkk., 2016). Fungsi Media video animasi *powtoon* dari sebuah media pembelajaran (Nurseto, 2011) adalah (1) Sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif; (2) Sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan; (3) Mempercepat proses belajar; (4) Meningkatkan kualitas proses belajar mengajar; (5)

Mengkongkritkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya verbalisme.

IPAS merupakan pembelajaran yang menggabungkan ilmu pengetahuan yang membahas tentang interaksi makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam semesta dan membahas kehidupan manusia sebagai individu serta makhluk sosial yang melakukan interaksi dengan lingkungan sekitarnya (Septiana dkk., 2023). Pembelajaran IPAS memberikan manfaat bagi guru yaitu lebih efisien dalam melaksanakan pembelajaran dikarenakan melalui satu topik guru dapat langsung menjelaskan dua materi sekaligus (Meylovvia & Julianto, 2014). IPAS juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan pemecahan masalah, karena mereka diajak untuk menghubungkan konsep dan informasi dari berbagai disiplin ilmu (Rahmawati dkk., 2023).

Hasil *Survei Programe For International Student Assasment* (PISA) tahun 2015 yaitu studi internasional tentang literasi sains menunjukkan bahwa Indonesia menduduki posisi ke 62 dari 69 negara yang ikut berpartisipasi dengan perolehan nilai 403 (Rihada dkk., 2021). Sedangkan di tahun 2018 pada kategori kemampuan sains. Indonesia berada pada peringkat ke 71 dari 79 negara yang ikut berpartisipasi dengan perolehan nilai 396 (Hewi & Shaleh, 2020). Hasil data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan literasi sains Indonesia mengalami penurunan dari peringkat 62 menjadi peringkat 71.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di SDN Gugus I Sekarbela, menunjukkan bahwa guru tersebut hanya menggunakan media berupa buku paket dalam menyampaikan materi kepada siswa menjadikan proses pembelajaran tidak menarik. Sehingga siswa dalam pembelajaran menjadi pasif karena tidak berpusat pada siswa. Akibatnya siswa merasa jenuh dan kurang termotivasi selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahmatih dkk (2020) pembelajaran sains disekolah dasar harus disesuaikan dengan hakikat dan karakter peserta didik. Dibuktikan dengan hasil wawancara bahwa kondisi idealnya hasil belajar siswa kelas IV pada muatan IPAS masih belum mencapai KKTP atau Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran yaitu sebesar 70% siswa dari 100% yang diharapkan. Salah satu alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan yang telah dikemukakan adalah mengoptimalkan pemanfaatan fasilitas teknologi

yang ada sehingga guru tidak hanya mengandalkan buku paket saat proses pembelajaran. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan dengan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran (Pratama dkk., 2021).

Salah satu media pembelajaran yang menggunakan teknologi yaitu media *powtoon*. Guru dan siswa membutuhkan satu inovasi dalam pembelajaran yaitu inovasi terhadap media yang digunakan saat pembelajaran berupa video animasi (Geni dkk., 2020). *Powtoon* ini merupakan aplikasi terhubung internet atau web apps online yang dapat menyajikan presentasi atau paparan materi, tampilannya berupa video yang berisi berbagai animasi-animasi yang dapat menarik atensi peserta didik (kholilurrohmi, 2017). Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti mengembangkan media berupa media Audio visual yang dapat membangkitkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran. Media audio visual memungkinkan guru untuk menyajikan materi yang lebih bervariasi dan mudah dipahami siswa. Diketahui bahwa video animasi adalah suatu gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Aplikasi yang mendukung untuk membuat media audio visual adalah *powtoon*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada muatan IPAS SDN di Gugus I sekarbela yang layak, praktis dan efektif.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan *research and development* (R & D) yaitu model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Dalam model ADDIE terdapat lima tahapan penelitian yaitu: (1) Analisis, pada tahap ini adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran. Sebelum melakukan pengembangan media pembelajaran, langkah pertama melakukan menganalisis masalah yang dihadapi oleh guru, analisis kebutuhan yang meliputi kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran, kemudian analisis materi yang mencakup materi pembelajaran ; (2) Perancangan, pada tahap ini peneliti memilih dan mengumpulkan materi mengenai topik a makhluk apa itu, kemudian peneliti merancang

isi media tentang definisi materi beserta contohnya; (3) Pengembangan, tahapan ini merupakan lanjutan setelah peneliti membuat *storyboard* dan isi dari media audio visual untuk kemudian dikembangkan menjadi bentuk yang diinginkan oleh peneliti yaitu berupa media audio visual *powtoon*. Di tahapan ini juga dilakukan uji kelayakan dan uji kepraktisan produk. Uji kelayakan terhadap produk dilakukan oleh para ahli, yaitu ahli media dan ahli materi sehingga apabila dinyatakan layak maka media *powtoon* siap untuk diuji coba. Uji coba media terlebih dahulu dilakukan di kelas V untuk memastikan tidak ada kendala ketika media diterapkan dikelas yang lebih rendah; (4) Implementasi, pada tahap ini produk yang telah dikembangkan diterapkan di siswa kelas IV SDN 37 Ampenan (Kelompok kecil) berjumlah 10 siswa dan siswa SDN 38 Ampenan (Kelompok besar) berjumlah 15 siswa, peneliti mengajarkan materi mengenai topik a materi makhluk apa itu yang terdapat pada produk yang dikembangkan kepada siswa; (5) Evaluasi, tahapan ini dipakai untuk mengukur apakah media *powtoon* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV. Pada tahap ini dilakukan *pretest* dan *posstest* menggunakan soal tes pilihan ganda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menghasilkan produk media audio visual berupa media *powtoon* dengan muatan materi mengenai materi makhluk apa itu. Pada

proses pengembangan media *powtoon* ini terdapat 5 (lima) langkah yang telah dilalui, yaitu:

1. *Analisis (Analisis)*

Tahap analisis merupakan tahapan awal untuk mengumpulkan informasi serta potensi masalah yang terdapat pada lokasi penelitian yaitu di SDN Gugus I Sekarbela, yang selanjutnya digunakan sebagai landasan dalam menyusun desain media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik penggunaannya. Hasil wawancara peneliti dengan guru kelas IV SDN Gugus I Sekarbela khususnya pada guru pembelajaran IPAS di peroleh fakta bahwa peserta didik merasa bosan dalam ketika menerima penjelasan materi dalam kegiatan pembelajarannya khususnya pada materi mengenai materi makhluk apa itu. Guru belum menggunakan media dalam proses pembelajaran yang dapat membantu penyampaian materi, sehingga pembelajaran berlangsung dengan kondisi yang membosankan dan pembelajaran masih berpusat pada guru yang hanya menggunakan buku paket saat penyampaian materi. Mengacu pada permasalahan yang muncul, peneliti melakukan analisis terhadap materi yang dikembangkan. Materi yang dikembangkan dari muatan IPAS terdapat pada buku Kurikulum Merdeka kelas IV Bab 2 pada Topik A. adapun capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran dalam pengembangan media *powtoon* dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

| CP (Capaian Pembelajaran) | TP (Tujuan Pembelajaran) |
|---|--|
| Peserta didik dapat memahami wujud zat atau materi dengan perubahannya. | 1. Peserta didik dapat mengenali materi dan karakteristiknya. 2. Peserta didik dapat mencari tahu bagaimana perubahan wujud zat/materi terjadi. |

2. *Design (Perancangan)*

Tahap kedua yaitu tahap *design* (Perancangan), peneliti merancang desain media dan desain isi dari media audio visual *powtoon* yang dikembangkan. Media audio visual *powtoon* dirancang sesuai dengan muatan materi. Mengenai Materi makhluk apa itu yang dikembangkan dalam media *powtoon* diantaranya yaitu pengertian materi beserta dengan contohnya. Peneliti juga menggunakan berbagai gambar yang relevan dengan kehidupan dan tingkat usia peserta didik sebagai pendukung

penyampaian informasi dari materi yang disajikan dalam media audio visual *powtoon*. Pada tahap ini yaitu merancang bentuk dan konsep dari produk media pembelajaran audio visual yang akan dikembangkan berupa *story board* dan naskah video yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pengembangan media pembelajaran audio visual. *Story board* memuat *slide*, tampilan visual dan audio serta keterangan. Papan *story board* terdiri dari *slide* opening, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, pertanyaan dan penutup.

Sedangkan naskah video berisi uraian materi dalam bentuk adegan, urutan tempat, dan dialog yang disusun untuk dijadikan sebagai acuan pengembangan media audio visual. Penjabaran desain komponen-komponen tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

a.



Gambar 1. sketsa awal

Ket:

- Di sisi kanan gambar, terdapat pohon besar dengan batang yang lebar.
- Di sebelah kiri gambar, terlihat bangku taman yang diletakkan di dekat jalan setapak.
- Latar belakang gambar, terdapat beberapa pohon dan semak-semak.
- Gambar animasi guru sebagai penyampai pesan

3. *Development* (Pengembangan)

Media audio video mulai dikembangkan pada tahap *development* (pengembangan) sesuai dengan desain yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat A'yun, Nurhasanah & Zain (2021)

bahwa tahap pengembangan adalah tahap dimana semua bahan atau komponen yang terkumpul baik dari tahap analisis dan desain dikumpulkan menjadi satu dan diubah kedalam bentuk media yang siap pakai.

a. Pembuatan Media

Tahap pembuatan dilakukan setelah tahap desain. Pembuatan media audio visual menggunakan aplikasi *powtoon*. Sedangkan langkah-langkah pembuatannya adalah mulai dari mendesain materi sesuai karakteristik peserta didik kelas IV, kemudian mendesain bentuk kondisi visual.

b. Validasi dan revisi produk

Surahman dan Surjono (2017) menjelaskan bahwa validasi media bertujuan untuk mengukur tingkat kelayakan media sebelum media digunakan di lapangan, sementara validasi materi bertujuan untuk menilai dan mengukur keabsahan materi yang akan dikembangkan. Dari instrumen validasi akan diperoleh data berupa data kualitatif dan data kuantitatif.

1) Validasi dan revisi ahli media

Validasi ahli media ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil validasi media disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Uji Ahli Media

| Aspek | Jumlah Skor | Hasil | Kriteria |
|---|-------------|-------|--------------|
| Media sesuai topik | 12 | 86% | Sangat layak |
| Desain tampilan video menarik | 18 | | |
| Media mudah digunakan oleh guru dan siswa | 10 | | |
| Media komunikatif dengan pengguna | 12 | | |
| Kualitas tampilan media audio video | 4 | | |

Disimpulkan bahwa tingkat kelayakan media sebesar 86% dengan kategori sangat layak. Saran perbaikan dari media audio visual yaitu

perbanyak ilustrasi pada saat narasi beserta perbesar suaranya.



Gambar 1. Media sebelum dan sesudah revisi

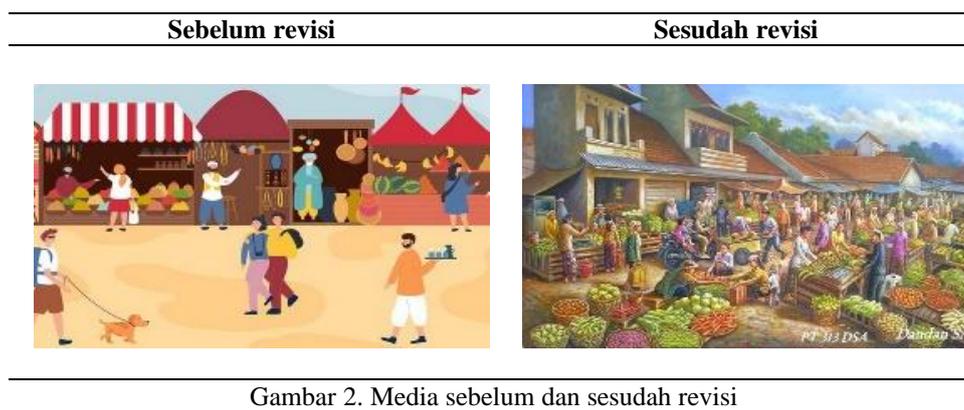
2) Validasi dan revisi ahli materi
 Validasi ahli materi ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dari media audio

visual. Hasil uji ahli materi disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Uji Ahli Materi

| Aspek | Jumlah Skor | Hasil | Kriteria |
|---------------------|-------------|-------|----------|
| Validitas isi | 36 | 78% | Layak |
| Validitas penyajian | 28 | | |

Disimpulkan bahwa tingkat kelayakan materi sebesar 78% dengan kategori layak digunakan. Saran perbaikan pada materi yaitu perlu penyesuaian terhadap beberapa gambar.



4. *Implementation (implementasi)*

Pada tahap ini dilakukan implementasi media audio visual pada pembelajaran di kelas IV yaitu di SDN 37 Ampenan dengan jumlah 10 siswa (kelompok kecil) dan SDN 38 Ampenan berjumlah 15 siswa (kelompok besar). Pada kegiatan implementasi peneliti melakukan kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Adapun kegiatan inti dalam pelaksanaan implementasi sebagai berikut: (1) Guru mengarahkan siswa untuk melakukan kegiatan literasi serta mempelajari topik A dari buku LKS; (2) Kemudian siswa diarahkan untuk mengamati benda yang ada di sekitarnya, dengan memilih dua buah benda setelah itu, masing-masing siswa membandingkan dan kemudian siswa akan menyebutkan secara lisan benda mana yang massanya lebih berat dan ringan dan peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya; (3) Kemudian siswa dibagi menjadi 3 kelompok berdasarkan gaya belajarnya masing-masing; (4) Guru menampilkan media audio visual dan peserta didik menyimak penjelasan dari video tersebut; (5) Kemudian siswa diminta untuk menjawab pertanyaan yang terdapat dalam video

tersebut; (6) Setelah itu peserta diberikan LKPD (Lembar kerja peserta didik) sesuai dengan gaya belajarnya masing-masing; (7) Kemudian masing-masing kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya secara bergiliran; (8) Setelah semua kelompok presentasi, guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang dipelajari. Pada kegiatan penutup kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut: (1) Guru dan peserta didik melakukan refleksi atas kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan; (2) Guru membagikan angket respon peserta didik terhadap penggunaan media *powtoon* dalam kegiatan pembelajaran; (3) Guru membagikan lembar evaluasi dan dikerjakan oleh peserta didik; (4) Salah satu peserta didik memimpin teman-temannya berdoa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran. Setelah seluruh rangkaian kegiatan tersebut dilakukan, selanjutnya peserta didik dan guru diberikan lembar angket yang berisi penilaian mereka terhadap produk media *powtoon* yang telah digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Adapun hasil respon peserta didik dan guru dapat dilihat pada Tabel 4 dan Tabel 5.

Tabel 4. Hasil respon siswa (Kelompok kecil)

| Aspek | Jumlah Skor | Hasil | Kriteria |
|------------|-------------|-------|----------------|
| Umum | 120 | 92% | Sangat Praktis |
| Tampilan | 79 | | |
| Isi Materi | 30 | | |

Disimpulkan bahwa tingkat kepraktisan media audio visual berdasarkan respon peserta didik sebesar 92% dengan kategori sangat praktis

digunakan, sehingga tidak ada saran dan perbaikan lagi.

Tabel 5. Hasil respon siswa (Kelompok besar)

| Aspek | Jumlah Skor | Hasil | Kriteria |
|------------|-------------|--------|----------------|
| Umum | 100 | 88,67% | Sangat Praktis |
| Tampilan | 103 | | |
| Isi Materi | 86 | | |

Disimpulkan bahwa tingkat kepraktisan media audio visual berdasarkan respon peserta didik sebesar 88,67% dengan kategori sangat praktis

digunakan, sehingga tidak ada saran dan perbaikan lagi.

Tabel 6. Hasil Respon Guru

| NO | Aspek | Skor |
|---------------|--------------|----------------|
| 1 | Ketertarikan | 34 |
| 2 | Materi | 33 |
| 3 | Bahasa | 33 |
| Jumlah skor | | 100 |
| Skor maksimal | | 100 |
| persentase | | 100% |
| Kriteria | | Sangat praktis |

Disimpulkan bahwa hasil respon guru terhadap media mencapai 100% dengan kategori sangat praktis digunakan. Siswa dan guru memberikan respon positif terhadap media audio visual yang dibuat. Saat diimplementasikan media audio video peserta didik terlihat menjadi lebih antusias, aktif, dan keinginan untuk belajar menjadi lebih meningkat karena menggunakan media yang dapat membantu meningkatkan pengetahuan peserta didik dan mampu memberikan pengalaman secara langsung. Meskipun media audio video dikatakan praktis dan memiliki kelebihan, media *powtoon* yang dikembangkan ini juga memiliki kelemahan seperti, banyaknya biaya yang dikeluarkan supaya bisa mengakses animasi serta fitur-fitur

lainnya. Dan membutuhkan internet yang stabil pada saat mengaksesnya.

5. *Evaluation (Evaluasi)*

Tahap evaluasi atau penilaian merupakan proses penentuan apakah produk yang dikembangkan sesuai dengan tujuan awal atau tidak. Tahap evaluasi dilakukan untuk melihat efektifitas media audio visual *powtoon*, apakah media *powtoon* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN Gugus I Sekarbela. Efektifitas media *powtoon* diuji dengan melakukan eksperimen yaitu *pretest* dan *posttest* menggunakan soal tes pilihan ganda yang berjumlah 10 soal. Adapun hasil yang diperoleh berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang dihitung menggunakan rumus uji-t.

Tabel 7. Uji coba kelompok kecil (10 siswa)

| Pair | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | t | df | Sig. (2-tailed) |
|--|---------|----------------|-----------------|---|----------|-------|----|-----------------|
| | | | | Lower | Upper | | | |
| 1 Sebelum di berikan perlakuan - Setelah diberikan perlakuan | 28.0000 | 11.35292 | 3.59011 | 36.12139 | 19.87861 | 7.799 | 9 | .000 |

Tabel 7. Menunjukkan hasil uji-t atau nilai t_{hit} sebesar 7,799. Dengan nilai signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $df = 9$, maka nilai $t_{tab} = 2,262$ sehingga didapatkan kesimpulan bahwa nilai $t_{hit} > t_{tab}$. Dengan kata lain, perlakuan yang dilakukan

dalam penelitian dengan menerapkan media audio visual dalam kegiatan pembelajaran berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV pada muatan Ipas SDN Gugus I Sekarbela.

Tabel 8. Uji Coba Kelompok kecil (15 siswa)

| Pair | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | t | df | Sig. (2-tailed) |
|---|---------|----------------|-----------------|---|----------|--------|----|-----------------|
| | | | | Lower | Upper | | | |
| 1 sebelum di berikan perlakuan - setelah di berikan perlakuan | 27.3333 | 10.32796 | 2.66667 | 33.05276 | 21.61390 | 10.250 | 14 | .000 |

Berdasarkan presentase Tabel 8 menunjukkan hasil uji-t atau nilai t_{hit} sebesar 10,25. Dengan nilai signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $df = 14$, maka nilai $t_{tab} = 2,145$ sehingga didapatkan kesimpulan bahwa nilai $t_{hit} > t_{tab}$. Dengan kata lain, perlakuan yang dilakukan dalam penelitian dengan menerapkan media audio visual dalam kegiatan pembelajaran berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV pada muatan Ipas SDN Gugus I Sekarbela.

Pembahasan

Mengacu pada permasalahan yang ditemukan peneliti saat melakukan analisis awal yaitu kurangnya pengetahuan tentang materi pada topik a (materi makhluk apa itu). Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru Ipas pada kelas IV di SDN Gugus I Sekarbela hanya menggunakan buku guru dan siswa. Hal tersebut membuat peserta didik merasa kurang semangat

dan tertarik mengikuti proses pembelajaran. Suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan sangat diperlukan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan di dalam kelas (Parhusip & Hardini, 2020). Untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menarik perhatian peserta didik maka guru harus menciptakan media pembelajaran. Supriyono (2018) menyatakan penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan semangat dan minat belajar peserta didik karena dengan adanya media dalam proses pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, peserta didik dapat memahami dan menguasai materi yang disampaikan dengan cepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penggunaan media pembelajaran mempunyai dampak positif dan manfaat yang luar biasa, yaitu memudahkan peserta didik dalam belajar

(Harsiwi & Arini, 2020). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Kharisma (2020) media pembelajaran memberikan pengaruh yang cukup baik terhadap hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik tidak menggunakan media pembelajaran.

Upaya meningkatkan pengetahuan siswa kelas IV SDN Gugus I Sekarbela tentang mengenai materi makhluk apa itu dapat diintegrasikan dalam pembelajaran IPAS dengan menggunakan media *powtoon* dalam penyampaian materinya. Penggunaan media *powtoon* dalam kegiatan pembelajaran selain meningkatkan hasil belajar juga akan memperkenalkan berbagai ciri-ciri dari materi. Isi dari media *powtoon* disertai dengan gambar-gambar yang mendukung penyampaian pesan. Selain itu, pada setiap *slide* dilengkapi dengan suara penjelasan tentang materi yang ada dalam media *powtoon*. Dengan demikian, hasil pengembangan media *powtoon* ini berfungsi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media *powtoon* yang telah dikembangkan bertujuan untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan pengetahuannya tentang topik a mengenai materi makhluk apa itu. Selain itu, media *powtoon* dikembangkan agar peserta didik lebih semangat dan aktif dalam proses pembelajaran dan mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Dan media *powtoon* yang dikembangkan dilengkapi dengan pertanyaan agar peserta didik ikut terlibat dalam proses pembelajaran di kelas.

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media audio visual yaitu media *powtoon* dengan topik mengenai materi makhluk apa itu. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan yaitu: (1) Media audio visual yang dikembangkan yaitu media *powtoon* dengan muatan pembelajaran IPAS; (2) Dilengkapi dengan rekaman suara yang berisi penjelasan materi. Media *powtoon* masuk dalam kriteria sangat layak, hal ini dapat dilihat dari hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi sebesar 86% dan 78%. Hasil uji kepraktisan media berdasarkan respon guru dan respon peserta didik secara berturut-turut sebesar 100% dan 95%, hasil tersebut menunjukkan bahwa media *powtoon* termasuk dalam kriteria sangat praktis. Dan berdasarkan hasil *pretest* dan *posstest* yang dilakukan di SDN

37 Ampenan diperoleh nilai uji-t atau nilai t_{hit} sebesar 7,799. Dengan nilai signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $df = 9$, maka nilai $t_{tab} = 2,262$ sehingga didapatkan kesimpulan bahwa nilai $t_{hit} > t_{tab}$. Begitupun untuk SDN 38 Ampenan menunjukkan hasil uji-t atau nilai t_{hit} sebesar 10,25. Dengan nilai signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $df = 14$, maka nilai $t_{tab} = 2,145$ sehingga didapatkan kesimpulan bahwa nilai $t_{hit} > t_{tab}$. Dengan kata lain, perlakuan yang dilakukan dalam penelitian dengan menerapkan media audio visual dalam kegiatan pembelajaran berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV pada muatan IPAS SDN Gugus I Sekarbela.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih saya ucapkan kepada Rektor Universitas Mataram, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Dosen Pembimbing 1, Dosen Pembimbing 2, Kepala Sekolah SDN Gugus I Sekarbela, Guru IPAS SDN Gugus I Sekarbela, serta semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Skripsi dengan luaran Artikel Ilmiah ini.

REFERENSI

- A'yun, Q., Nurhasanah, & Zain, M. I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV SDN 07 Kota Bima Tahun Ajaran 2021/2022, 1(2), 105-110.
- Faiz, A., & Kurniawaty, I. (2020). Konsep Merdeka Belajar Pendidikan Indonesia dalam Perspektif Filsafat Progresivisme. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 155-164.
- Geni, K., Sudarma, I., & Mahadewi, L. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal EDUTECH*, 8(2), 1-16.
- Graham, B. (2015). *Power Up Your PowToon Studio Project*. Packt Publishing.
- Harsiwi, U. B., & Ariani, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113.
- Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). Refleksi Hasil PISA (*The Programme for International*

- Student Assasment*): Upaya Perbaikan Bertumpu pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(1), 30-41.
- Istiningsih, S., Darmiany, Astria, F. P., & Erfan, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli di Era New Normal. *COLLASE: Journal of Elementary Education*, 4(6), 911-920.
<https://doi.org/10.22460/collase.v4i6.9578>
- Kharisma, G. I. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android terhadap Kemampuan Memahami Teks Prosedur Siswa Kelas VII. *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia*, 5(2), 269–278.
- Kholilurrohmi, I. (2017). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Video Powtoon Pada Mata Pembelajaran Kimia Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas X Semeseter 1 SMAN 1 Plere, Skripsi. Yogyakarta
- Liesdiani, D., Syaodih, E., & Mariam, P. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual powtoon untuk meningkatkan motivasi belajar. *JP2EA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 2(2), 139–149.
- Meylovvia, Donna, & Alfin Julianto (2014). “Inovasi Pembelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka Belajar Di SDN 25 Bengkulu Selatan.” *Jurnal Pendidikan Islam* 1(3): 327–46.
- Ningrum, M., Maghfiroh., & Andriani, R. (2023). Kurikulum Merdeka Belajar Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi di Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Islamic Elementary Education*, 5(1), 85-100.
- Parhusip, Y. P., & Hardini, A. T. A. (2020). Meta Analisis Efektivitas Pembelajaran Kontekstual terhadap Kemampuan Pemahaman Matematika Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(3), 319–326.
- Pratama, D. D., & Khumaedi, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Pemberian Ukuran Gambar Teknik. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 21(1).
- Rahmatih, A. N., Maulya, M. A., & Syazali, M. (2020). Refleksi nilai kearifan lokal (local wisdom) dalam pembelajaran sains sekolah dasar: Literature review. *Jurnal Pijar Mipa*, 15(2), 151- 156. 10. <https://doi.org/29303/jpm.v15i2.1663>
- Rihada, A. M., Jagat, R. S. A., & Setiabudi, D. I. (2021). Refleksi Guru dalam Pengembangan Pembelajaran Berdasarkan Hasil PISA (Programme for International Student Assessment). *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 1(2),1-8.
- Septiana, A. N., & Winangun, I. M. A. (2023). Analisis Kritis Materi IPS dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Widyaguna: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43-54.
- Sole, F. B., & Anggraeni, D, M. (2018). Inovasi Pembelajaran Elektronik dan Tantangan Guru Abad 21. *Journal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 2(1), 10-18.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, II (1), 43–48.
- Surahman, E., & Surjono, H. D. (2017). Pengembangan Adaptive Mobile Learning pada Mata Pelajaran Biologi SMA Sebagai Upaya Mendukung Proses Blended Learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 26-37. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.93>