Journal of Basic Education Studies **e- ISSN: 2656-6702**

Volume 5 | **No 1**

Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Powtoon* Pada Materi Penyajian Data di Kelas V Sekolah Dasar

Chindy Pebriani[1] Melva Zainil[2]

[1-2] Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

ARTICLE INFO

Keywords:* Media Learning, Powtoon, Data Presentation, ADDIE, *Validity, Practicality.

ABSTRACT

This research was motivated by the reality found in elementary school is lack of variability of learning media used by teachers so as to result in participants educated less active in the process Learning. Learning media used by teachers is a conventional medium in the form of package books and props available at school. This study aims to develop learning media using Powtoon in presentation materials valid data in grade V Primary School and practical. Types of research used on this research is a development research (R&D) with ADDIE development model. Results of media development research learning using the Powtoon developed obtaining validation results from three validators i.e. material aspect with percentage of 95%, language aspect with percentage of 90%, and media aspect with percentage of 94% so as to obtain an average value-an average of 93% with valid categories. Questionnaire resultsthe response in the school showed that the media learning is already very practical with results teacher response questionnaire with a percentage of 93% and student response questionnaire with a percentage of 97.35%. Thus it can be concluded that learning media using Powtoon on the material of presenting data in class V school. The basis has been declared valid and very practical for use in learning.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Powtoon*, Penyajian Data, ADDIE, Validitas, Praktikalitas.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kenyataan yang ditemukan di sekolah dasar ialah kurang variatifnya media pembelajaran yang digunakan guru sehingga mengakibatkan peserta didik kurang terlalu aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakann guru ialah media konvensional berupa buku

paket dan alat peraga yang tersedia di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Powtoon* pada materi penyajian data di kelas V Sekolah Dasar yang valid dan praktis. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan *Powtoon* yang dikembangkan memperoleh hasil validasi dari tiga validator yaitu aspek materi dengan presentase 95%, aspek Bahasa dengan presentase 90%, dan aspek media dengan presentase 94% sehingga memperoleh nilai rata- rata 93% dengan kategori valid. Hasil angket respon di sekolah menunjukkan bahwa media pembelajaran sudah sangat praktis dengan hasil angket respon guru dengan presentase 93% dan angket respon siswa dengan presentase 97,35%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *Powtoon* pada materi penyajian data di kelas V Sekolah Dasar telah dinyatakan valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Corresponing Author:
Chindypebriani1702@gmail.com

JBES 2022

PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembang pesatnya kondisi global pada saat ini, matematika merupakan ilmu yang berperan penting hampir dalam segala bidang dan menjadi salah satu ilmu yang sangat dibutuhkan oleh peserta didik. Menurut Ariani dan Kenedi (2018) matematika juga sangat berpengaruh terhadap proses berpikir, bertindak, dan juga sebagai teknologi sehari- hari dalam kehidupan peserta didik. Agar pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna dan menarik maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran peserta didik.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga membuat lingkungan belajar menjadi kondusif dan terlaksananya proses pembelajaran secara efektif dan efesien (Munadi, 2013). Jenis media pembelajaran yakni: "(1) media visual adalah media yang memiliki beberapa unsur; (2) media audio adalah media berupa audio, alat music, dan juga lagu; (3) media audio

visual adalah media yang dapat menampilkan gambar dan suara secara bersamaan seperti film, televisi, dan media computer; (4) multimedia adalah media yang merangkup media menjadi satu yaitu media internet (Satrianawati, 2018).

Media Powtoon merupakan sebuah animasi perangkat lunak yang berbasis layanan online yang lebih memudahkan penggunanya dengan cepat serta lebih mudah untuk membuat presentasi animasi dengan cara memasukkan gambar, memasukkan music dan juga bisa memasukkan objek yang akan dipelajari (Fitriyani, 2019).

Kelebihan media *powtoon* dalam pembelajaran ialah sebagai berikut: (1) merupakan media pembelajaran interaktif; (2) lebih bervariasi; (3) penggunaann media lebih praktis; (4) dapat memberikan umpan balik; (5) dapat membantu memotivasi siswa; (6) dapat digunakan segala aspek indera manusia; (7) memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang di pelajari; (8) dapat membuat suasana kelas menjadi hidup dan tidak membosankan (Angggita, 2020).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, ditemukan bahwa pembelajaran matematika sudah menggunakan kurikulum 2013 namun guru menggunakan media pembelajaran berupa alat peraga yang ada di sekolah sehingga penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif mengakibatkan peserta didik kurang terlalu aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, beberapa masalah yang dapat di rumuskan ialah sebagai berikut: (1) Bagaimanakah validitas pengembangan media pembelajaran menggunakan *Powtoon* pada materi penyajian data di kelas V Sekolah Dasar? (2) Bagaimanakah praktikalitas pengembangan media pembelajaran menggunakan *Powtoon* pada materi penyajian data di kelas V Sekolah Dasar?

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitan pengembangan (*Research and Development*) atau bisa disingkat R & D. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Powtoon* pada materi penyajian data di kelas V Sekolah Dasar yang valid dan praktis dengan menggunakan model ADDIE yang memiliki beberapa tahap yakni *analysis* (analisis), *design* (rancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan tahap terakhir yakni tahap *evaluation* (evaluasi) (Yudi, H, R & Sugianti, 2020).

Subjek uji coba pada penelitian yang akan dilakukan adalah pada dua sekolah di gugus II Kecamatan Pauh kota Padang yaitu kelas V SD Negeri 15 Ulu Gadut sebanyak 11 orang peserta didik yang terdiri dari 3 orang laki- laki dan 8 orang perempuan. Sedangkan subjek penelitian pada SD Negeri 17 Jawa Gadut ialah sebanyak 23 orang peserta didik yang terdiri dari laki- laki dan perempuan. Pelaksanaan uji coba telah dilakukan pada hari Senin tanggal 21 Maret 2022 sampai hari Selasa tanggal 22 Maret 2022.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah data yang diambil dari hasil validasi media pembelajaran menggunakan *Powtoon* yang dilakukan oleh ahli/ validator. Selanjutnya melalui angket respon guru dan angket respon peserta didik. Data yang diambil dari penelitian ini adalah data yang diambil dari hasil validasi media pembelajaran oleh para ahli, data yang diambil dari pelaksanaan uji coba berupa data kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran menggunakan *powtoon*.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis pada masing-masing komponen, antara lain:

a. Analisis Data Validitas Media Pembelajaran

Dari hasil analisis media pembelajaran yang diperoleh, dianalisis terhadap seluruh aspek yang disajikan dalam bentuk tabel

dengan menggunakan skala Likert. Berdasarkan lembar validasi, penskoran untuk masing-masing kategori dapat dilihat pada tabel:

Tabel 1 Penskoran validitas media pembelajaran

Kategori	Skor
Tidak Baik (TB)	1
Kurang Baik (KB)	2
Cukup Baik (CB)	3
Baik (B)	4

Modifikasi dari Riduwan (2019: 89)

Berdasarkan skor yang diperoleh dapat dihitung dengan menggunakan rumus dari Purwanto (2013) sebagai berikut:

$$\mathbf{P} = \frac{f}{n} \times \mathbf{100\%}$$

Keterangan:

P : angka presentase data angket

f : jumlah skor yang diperoleh

n : jumlah skor maksimum

Selanjutnya untuk mengukur perhitungan dan nilai akhir hasil validitas menggunakan rumus dari Riduwan dan Sunarto (2015: 38), ialah sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum x_i}{n} \times \mathbf{100\%}$$

Keterangan:

$\bar{X} = Rerata$

$\sum x_i = Jumlah\ nilai\ setiap\ validator$

n = jumlah validator

Selanjutnya hasil dari presentase validasi media tersebut dapat dikelompokkan dalam kriteria skor menurut skala likert sehingga didapatlah kriteria penetapan tingkat kevalidan seperti berikut ini:

Tabel 2 Kategori Kevalidan Media Pembelajaran

Rentang %	Kategori
81, 26 – 100,00	Valid
62, 51 – 81, 25	Cukup Valid
43, 76 – 62, 50	Kurang Valid
25, 00 – 43, 75	Tidak Valid

(Modifikasi Fuada, 2015)

b. Analisis Data Praktikalitas Media Pembelajaran

Teknik analisis praktikalitas berguna untuk menganalisis data hasil pengamatan keterlaksanaan angket respon guru dan respon siswa. Data tentang respon guru dan respon siswa terhadap proses pembelajaran yang dianalisis dengan menggunakan ketentuan yang dikonfirmasi dalam rubrik seperti tabel berikut

Tabel 3 Skala Penilaian Angket Guru dan Peserta Didik

Skor	Kategori
1.	Tidak Setuju
2.	Kurang Setuju
3.	Cukup Setuju
4.	Setuju

(Modifikasi Arikunto, 2014:285)

Nilai akhir perhitungan dan angket analisis dengan menggunakan rumus dari Purwanto (2013) yaitu:

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

Keterangan:

NP = Nilai Persen yang dicari

R = Perolehan skor

SM = Skor Maksimum

Kategori Praktikalitas media pembelajaran berdasarkan perhitungan nilai akhir dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4 Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran

Rentang Presentase	Kategori
81 -100	Sangat Praktis
61 – 80	Praktis
41 – 60	Cukup Praktis
21 – 40	Kurang Praktis
0 – 20	Tidak Praktis

Modifikasi dari Riduwan (2019: 89)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan media pembelajaran menggunakan *Powtoon* pada materi penyajian data di kelas V Sekolah Dasar yaitu:

HASIL

a. Anaylis

Analisis kebutuhan yang peneliti lakukan adalah dengan melakukan observasi dan wawancara ke 3 SD yang berbeda pada gugus III

Kecamatan Pauh. Hasil kebutuhan media pembelajaran yang peneliti temukan ialah: yang bervariasi, (3) guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar peserta didik, (4) peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang variatif, (5) peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik yang dapat memotivasi dan menumbuhkan minat belajar, (6) peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang mudah untuk di akses. Selanjutnya dilakukan analisis kurikulum yang meliputi Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator dan tujaun pembelajaran. Selanjutnya dilakukan tahap analisis materi.

b. Design

Pada tahap design atau perancangan ini peneliti merancang media pebelajaran dengan mengunakan aplikasi web/ online *Powtoon.* Media pembelajaran peneliti kembangkan untuk membantu dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi penyajian data.

c. Development

Pada tahap ini media pembelajaran yang sudah dirancang diajukan ke validator yaitu validator ahli materi, ahli Bahasa, dan ahli media. Berdasarkan hasil dari ketiga validator tersebut maka media pembelajaran menggunakan *Powtoon* akan di uji cobakan di sekolah.

Tabel 5 Hasil Uji Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli Setelah Revisi

Aspek yang Dinilai	**Presentase**	**Ket**
Materi	95%	Valid
Bahasa	90%	Valid
Media	94%	Valid
Rata-rata	**93%**	**Valid**

Berdasarkan hasil validasi kedua dari ketiga validator, didapatkan hasil secara keseluruhan presentase kevalidan

media pembelajaran menggunakan *powtoon* pada materi penyajian data di kelas V Sekolah dasar sebesar 95,36%. Hasil presentase validasi secara keseluruhan di peroleh dari rumus (Riduwan dan Sunarto, 2015: 38) sebagai berikut:

$$\overline{X} = \frac{\sum x_i}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{(95+90+94)\%}{3}$$

$$\bar{X} = \frac{279}{3}\ \% = \textbf{93\% (valid)}$$

d. Implementation

Pada tahap ini, produk yang sudah di validasi dan di revisi. Selanjutnya diujicobakan di kelas V SDN 15 Ulu Gadut dan SDN 17 Jawa Gadut. Subjek peelitian pada SDN 15 Ulu Gadut berjumlah 11 orang peserta didik, dan pada SDN 17 Jawa Gadut berjumlah 23 orang peserta didik. Penelitian dilakukan pada hari Senin- Selasa tanggal 21-22 Maret 2022. Tujuan dilakukan implementasi adalah untuk mengetahui kepraktisan dari produk yang dikembangkan.

1. Hasil praktikalitas respon guru

Tabel 6 Hasil presentase praktikalitas respon guru

No	Nama Sekolah	Presentase
1.	SD Negeri 15 Ulu Gadut	91 %
2.	SD Negeri 17 Jawa Gadut	95 %
Rata- rata		**93%**

Hasil presentase praktikalitas secara keseluruhan dari dua sekolah tersebut didapatkan dari rumus (Riduwan dan Sunarto, 2015: 38) sebagai berikut:

$$\overline{X} = \frac{\sum x_i}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{(91+95)\%}{2}$$

$$\bar{X} = \frac{186}{2}\ \% = \textbf{93\% (Sangat praktis)}$$

2. Hasil praktikalitas respon peserta didik

Tabel 7 Hasil presentase praktikalitas peserta didik

No	Nama Sekolah	Presentase
1.	SD Negeri 15 Ulu Gadut	97,7 %
2.	SD Negeri 17 Jawa Gadut	97 %
Rata- rata		**97,35 %**

Hasil presentase praktikalitas respon peserta didik secara keseluruhan dari dua sekolah tersebut didapatkan dari rumus (Riduwan dan Sunarto, 2015: 38) sebagai berikut:

$$\overline{X} = \frac{\sum x_i}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{(97{,}7+97)\%}{2}$$

$\bar{X} = \frac{194{,}7}{2}$ % = 97,35 **(Sangat praktis)**

e. Evaluation

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari pelaksanaan penelitian. Evaluasi diperoleh melalui hasil praktikalitasa respon guru dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dijelaskan diatas, terlihat dalam proses pembelajaran media pembelajaran menggunakan powtoon pada materi penyajian data di kelas V Sekolah Dasar sudah sesuai dengan model ADDIE yang diterapkan dalam penelitian ini.

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari penelitian ini ialah:

1. Proses pengembangan media pembelajaran menggunakan powtoon pada materi penyajian data di kelas V Sekolah Dasar berjalan dengan baik dan sesuai dengan harapan peneliti. Dimana proses awal pengembangan yakni

pembuatan media pembelajaran menggunakan powtoon. Kemudian dilakukan validasi oleh ketiga validator yakni validator materi Bapak Syafri Ahmad, M. Pd, Ph, D, validator kebahasaan Ibu Ari Suriani, M. Pd serta validator media Bapak Drs. Yunisrul M.Pd.

2. Pengembangan media pembelajaran menggunakan powtoon pada materi penyajian data di kelas V Sekolah Dasar dengan merujuk pada model ADDIE telah menghasilkan media pembelajaran yang valid. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil validasi media pembelajaran oleh validator ahli. Hasil validasi memperoleh persentase 95% untuk materi, 90% untuk kebahasaan dan 94% untuk media dengan kategori "valid". Sehingga diperoleh rata-rata validitas media pembelajaran dengan presentase 93% dengan kategori "valid". Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran dikelas.
3. Pengembangan media pembelajaran menggunakan powtoon pada materi penyajian data di kelas V Sekolah Dasar menghasilkan media pembelajaran yang sangat praktis. Hal ini dapat dilihat dari hasil respon guru dan peserta didik. Hasil respon guru menunjukkan persentase kepraktisan 93% dengan kategori "sangat praktis". Hasil respon peserta didik menunjukkan persentase kepraktisan 97,35% dengan kategori "sangat praktis" Hasil ini memberi gambaran bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu proses pembelajaran di kelas.

REFERENSI

Anggita, Zulfah. 2020. *Penggunaan powtoon sebagai solusi media pembelajaran di masa pandemic covid- 19*. Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran 7 (2).

Ariani, Y., & Kenedi, A. K. (2018). Model Polya Dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada

Pembelajaran Soal Cerita Volume Di Sekolah Dasar. Jurnal Inspirasi Pendidikan, 8(2), 25–36.

Arikunto, Suharsimi. 2014. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Fitriyani, Nina. 2019. Pengembangan media pembelajaran audio- visual powtoon tentang konsep diri dalam bimbingan kelompok untuk peserta didik sekolah dasar. Jurnal Tunas Bangsa 6 (1).

Fuada, Syifaul. 2015. Pengujian Validitas Alat Peraga Pembangkit Sinyal (Oscillator) Untuk Pembelajaran Workshop. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan.

Munadi, Yudhi. 2013. Media Pembelajaran: Sebuah

.

Pendekatan Baru. Jakarta: Referensi.

Purwanto, Ngalim. 2013. Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Riduwan dan Sunarto. 2015. Pengantar Statistika Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis. Bandung: Alfabeta.

Riduwan. 2019. Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Penelitian Pemula. Bandung: Alfabeta.

Satrianawati. 2018. Media Dan Sumber Belajar. Yogyakarta: Depublish.

Yudi, H, R Sugianti. 2020. Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2; Teori dan Praktek. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institut