

Pengembangan Media Audio Visual Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Skala Kelas V SD

Ardilla Anggraini¹, Eko Wahyu Wibowo², Imas Mastoah³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, Tangerang, Indonesia

Email: ¹ardilanggrahasan@gmail.com, ²eko.wibowo@uinbanten.ac.id, ³imas.mastoah@uinbanten.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prosedur pengembangan dan keefektifan media audio visual Powtoon dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi skala kelas V SD. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, adapun langkah-langkah tersebut yaitu sebagai berikut: Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Berdasarkan langkah-langkah di atas, kesimpulan yang didapat pada penelitian ini yaitu dari hasil uji validasi media audio visual Powtoon dapat dikatakan bahwa penilaian dosen ahli media yang pertama dan kedua memperoleh presentase 95% dengan kategori "Sangat Layak", penilaian dosen ahli materi yang pertama dan kedua memperoleh presentase 85,5%, dengan kategori "Sangat Layak" dan penilaian dari guru kelas memperoleh nilai presentase 94,4% dengan kategori "Sangat Layak". Hal ini menunjukkan bahwa media audio visual Powtoon pada pembelajaran matematika materi skala layak untuk dijadikan media pembelajaran. Berdasarkan hasil uji coba produk dengan siswa pada hasil belajar dibuktikan adanya peningkatan sebesar 67%. Sebelum uji coba produk, nilai presentase pretest yaitu 27%, sedangkan sesudah melakukan uji coba produk dengan siswa memperoleh nilai presentase posttest yaitu 94%. Sementara itu, hasil respon siswa menggunakan media audio visual Powtoon memperoleh presentase sebesar 95,3% dengan kategori "Sangat Layak". Adapun penggunaan media audio visual Powtoon efektif terhadap hasil belajar siswa pada materi skala kelas V SD dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,76 masuk dalam kategori tinggi dan memperoleh presentase N-Gain sebesar 76,00%.

Kata Kunci: Media Audio Visual, Powtoon, Hasil Belajar

ABSTRACT

The study is intended to know development procedures and the effectiveness of visual audio media on powtoon in increasing students' study results on the v/sd class scale. The method used in the study is research and development (r&d) using addie development models, as for the steps as follows: analysis, design, development, development, improvement, improvement. Based on the above measures, the conclusion reached in the study by the validation of audio powtoon media, can be said that the judgment of the first and second media experts received a 95% "very worthy" rating, the first and second lecturer received an 85.5% rating, with the "very worthy" rating of the class teacher earning a 94.4% rating with the "very appropriate" category. This shows that audio-visual media on the scale of matter math is worthy to be the learning medium. Based on the results of product testing with students on learning results is proven to be an increase of 67%. Before the product trials, the pretest percentage value is 27%, whereas after conducting the product test with the student gets a posttest percentage of 94%. Meanwhile, student responses using audio-visual media powtoon obtain a 95.3% percentage in the "very feasible" category. As for the use of audio-visual media powtoon is effective on students' learning materials on a v-sd class scale with an average n-gain value of 0.76 in high category and an increase in n-gain presentation of 76.17%.

Keyword: Visual audio media, Powtoon, Result from learning

Info Artikel:

Diterima: 8-06-2024

Direvisi: 18-06-2024

Revisi diterima: 29-06-2024

Rujukan: Anggraini, A., Wibowo, E. W., & Mastoah, I. (2024). Pengembangan Media Audio Visual Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Skala Kelas V SD. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 53–65. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i1.1068>

This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Pembelajaran era digital memiliki perbedaan dengan pembelajaran konvensional pada umumnya. Pada era digital saat ini dapat menjadi suatu peluang ataupun menjadi masalah jika kita belum siap dalam menghadapi adanya perubahan. Perubahan dapat dilihat mulai dari gaya hidup, budaya masyarakat, dan fungsi media cetak menjadi media digital. Perkembangan pada zaman digital saat ini hampir terjadi secara merata di berbagai bidang seperti teknologi informasi yang memasuki dalam bidang industri, pertanian, perkebunan, sains, dan bahasa (Wibowo & Wahyudi, 2022). Perkembangan pendidikan era digital tentu membuat peserta didik dengan mudah dan cepat memperoleh suatu informasi, serta pengetahuan. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada pendidik saja, tetapi peserta didik terlibat dalam berlangsungnya proses belajar mengajar dengan memanfaatkan media digital (Azis, 2019).

Penggunaan teknologi menciptakan perubahan besar untuk pendidik dan peserta didik dalam belajar mengajar, serta pengaruhnya pada manajemen sekolah menjadi lebih baik dari sebelumnya (Dewi & Hilman, 2019). Kemajuan media dan teknologi dirasakan hampir oleh seluruh lapisan masyarakat, tidak dapat dipungkiri mulai dari anak-anak hingga orang dewasa tidak ketinggalan oleh dampak dari penggunaan. Pengaruh teknologi pada pendidikan abad 21 sangat terasa untuk masyarakat (Moshinsky, 1959).

Pembelajaran dengan menggunakan media dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar. Penggunaan media video juga menunjukkan hasil yang positif sehingga bisa untuk meningkatkan minat, motivasi, dan rasa semangat peserta didik dalam belajar mengajar yang menarik, menyenangkan, serta berlangsung secara efektif dan efisien (Pamungkas & Koeswanti, 2022).

Namun kenyataan di Indonesia saat ini ialah masih banyak sekolah yang fasilitasnya terbatas, sehingga pelaksanaan dengan menggunakan teknologi menjadi sulit (Purnasari & Sadewo, 2021). Adapun saat ini bahwa lapangan terkait penggunaan media masih terbatas, kurang beragam seperti banyaknya pendidik yang masih kesulitan dalam penyesuaian perkembangan teknologi sehingga mengakibatkan siswa kurang menyukai mata pelajaran matematika. Mata pelajaran matematika menjadi pembelajaran yang dianggap menakutkan bagi siswa, kurang disukai, kurang bersemangat sehingga membuat tingkat pemahaman dan hasil belajar menjadi kurang maksimal (Amalia & Mawardini, 2023).

Pada kenyataannya salah satu contoh di lapangan yang real di SDN GEMBONG I, pada saat observasi yaitu penggunaan media masih terbatas dengan menggunakan media visual

saja dalam pembelajaran matematika, sehingga rendahnya hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara di SDN Gembong I mengatakan bahwa siswa dapat mengikuti pelajaran lain dengan baik, tetapi berbeda dengan pelajaran matematika. Pada mata pelajaran matematika siswa menganggap pelajaran yang menakutkan seperti seekor singa. Dalam proses pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar di dalam kelas, agar dapat menyampaikan materi bahan ajar dengan baik.

Hal ini sangat ada kesenjangan antara kondisi di Indonesia yang sekarang direncanakan oleh pemerintah dengan kenyataan saat ini. Solusi yang dapat dilakukan adalah menggunakan media pembelajaran pada proses belajar mengajar supaya terwujudnya pembelajaran yang efektif. Dalam proses pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar di dalam kelas, agar dapat menyampaikan materi bahan ajar dengan baik (Rosinta et al., 2023). Pembelajaran dengan menggunakan media berbasis multimedia bisa menghasilkan pembelajaran yang menggabungkan materi akademik dengan konteks teknologi. Salah satu media audio visual yaitu aplikasi *Powtoon* yang menampilkan fitur video animasi untuk dapat dilihat dan didengar (Ridha Yoni Astika et al., 2020).

Oleh karena itu, berdasarkan potensi masalah di atas peneliti tertarik dalam melakukan penelitian. Sehingga penelitian ini sangat perlu dilakukan, dan peneliti mencoba mengembangkan media audio visual *Powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar pada materi skala kelas V SD. Melalui penelitian ini diharapkan guru dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih beragam pada proses belajar mengajar untuk memudahkan peserta didik dalam menguasai dan memahami materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran matematika.

METODOLOGI

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* atau metode penelitian dan pengembangan yang biasanya digunakan dalam menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifannya. Metode yang digunakan oleh peneliti pada penelitian ini yaitu R & D, yang dimana R & D tersebut mengacu pada model ADDIE. Pada model pengembangan ADDIE memiliki lima fase yaitu *(A)nalysis*, *(D)esign*, *(D)evelopment*, *(I)mplementation*, dan *(E)valuation*. Kelima faser tersebut dapat dilihat pada Gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1 Fase Penelitian R & D Model ADDIE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Gembong I. Waktu penelitian ini berlangsung pada bulan April 2024 dengan subjek penelitian siswa kelas V berjumlah 33 orang yang terdiri 16 laki-laki dan 17 perempuan. Sumber data yang didapat dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V, guru kelas, dan para validator ahli media serta ahli materi.

Tahap pertama (*Analysis*) yaitu tahap mengumpulkan informasi atau menganalisis kebutuhan supaya dapat dijadikan sebagai dasar dalam membuat produk yang akan dikembangkan nantinya sesuai dengan kebutuhan. Tahap kedua (*Design*) yaitu menentukan kompetensi khusus, metode, bahan ajar, dan strategi untuk pembelajaran. Tahap ketiga (*Development*) yaitu memproduksi program dan bahan ajar yang akan digunakan dalam program pembelajaran. Tahap keempat (*Implementation*) yaitu melaksanakan program pembelajaran dengan menerapkan desain atau spesifikasi program. Dan tahap terakhir (*Evaluation*) yaitu melakukan evaluasi program pembelajaran dan evaluasi dari hasil belajar.

Instrumen dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, angket, soal tes. Observasi dan wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi analisis kebutuhan, angket digunakan untuk mengumpulkan penilaian dari ahli media dan materi serta guru dalam mengetahui kelayakan produk, dan terakhir tes digunakan untuk mengetahui keefektifan media terhadap hasil belajar dengan menggunakan pretest dan posttest. Analisis data yang digunakan yaitu analisis data kuantitatif dan analisis kualitatif. Analisis data memiliki tujuan untuk membuktikan bahwa media pembelajaran yang peneliti kembangkan memenuhi syarat layak hasil dari penilaian para validator sesuai dengan Tabel 1 interval penilaian sebagai berikut:

Tabel 1 Interval Penilaian

Interval	Keterangan
84%-100%	Sangat Layak
78% - 83%	Layak
52% - 77%	Cukup Layak
36% - 51%	Kurang Layak
20% - 35%	Tidak Layak

Pada hasil penilaian oleh dosen ahli media I dan II diperoleh presentase sebesar 95%, dan hasil penilaian oleh dosen ahli materi I dan II diperoleh presentase sebesar 85,5%, serta hasil penilaian oleh guru kelas diperoleh presentase sebesar 94,4%. Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian para validator didapat presentase sebesar 91,08% yang termasuk dalam kategori sangat layak.

Dengan demikian, untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran terhadap hasil belajar yaitu dengan menggunakan rumus uji N-Gain. Adapun rumus N-Gain sebagai berikut:

$$N-Gain = \frac{\text{skor Posttest} - \text{skor Pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor Pretest}}$$

Setelah hasil *N-Gain* diperoleh, kategori atau tafsiran dari nilai *N-Gain score* dapat dilihat pada Tabel 2 dan dalam bentuk presentase dapat dilihat pada Tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 2 Pembagian Skor *N-Gain*

Nilai Gain Ternormalisasi	Interpretasi
$-100 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$0,00 < g \leq 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq g < 100$	Tinggi

Tabel 3 Kategori Tafsiran Efektivitas N-gain

Presentase (%)	Tafsiran
≥ 75	Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
40 - 75	Kurang Efektif
≤ 40	Tidak Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Develepment (R&D)* dan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE dengan produk yang dikembangkan yaitu media audio visual *Powtoon*. Model pengembangan ADDIE sendiri memiliki lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu produk media dalam pembelajaran matematika di kelas V yaitu media audio visual *Powtoon* berbentuk video

animasi. Media audio visual *Powtoon* digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi skala mata pelajaran matematika. Sehingga hasil yang sudah di dapat berdasarkan tahap pengembangan media audio visual *Powtoon* sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (Analysis)

Tahap ini terdiri dari dua analisis yaitu analisis kebutuhan dan analisis isi materi. Hasil dua analisis tersebut yakni sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 3 April 2024 di SDN Gembong I, didapat berbagai permasalahan siswa dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika. Permasalahan tersebut salah satunya yaitu hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika memperoleh nilai masih dibawah rata-rata. Hal ini terlihat dari kurang bersemangat pada proses belajar mengajar, pasif dalam proses pembelajaran, dan kurangnya pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika.

b. Analisis Isi Materi

Dalam isi materi pembelajaran yang digunakan di SDN Gembong I adalah buku matematika kurikulum 2013. Oleh karena itu, materi yang dicantumkan pada media yang akan peneliti kembangkan yakni menyesuaikan dengan kompetensi dasar yang ada pada buku.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini memiliki tujuan untuk merancang suatu media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu media audio visual *Powtoon* pada pembelajaran matematika materi skala. Adapun langkah-langkah dalam perancangan yaitu

a. Perancangan konsep awal media audio visual *Powtoon*

Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebelum melakukan perancangan desain media audio visual *Powtoon* agar perencanaan di awal pembuatan media lebih terarah dan terkonsep sehingga menjadi mudah

pada proses pembuatan media, dan menyusun isi materi mata pelajaran matematika yang mengacu pada kompetensi inti dan kompetensi dasar yang terdapat pada pembelajaran kelas V materi skala.

b. Menetapkan kriteria

Langkah yang dilakukan untuk menetapkan kriteria yang sesuai dengan penyajian materi pelajaran yaitu dengan berkonsultasi pada guru kelas V SDN Gembong I. Adapun kriteria untuk media audio visual Powtoon yang akan dikembangkan yakni sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbentuk media audio visual yaitu video dengan menggunakan *website Powtoon*
2. Media audio visual *Powtoon* dikembangkan untuk siswa kelas V SDN Gembong I
3. Media audio visual *Powtoon* disesuaikan dengan Kompetensi Dasar kelas V mata pelajaran matematika
4. Media audio visual *Powtoon* yang dikembangkan hanya untuk materi skala

c. Desain awal.

Rancangan desain awal yakni penyajian materi atau desain dalam media audio visual *Powtoon* yang telah dibuat oleh peneliti serta diberikan masukan oleh para dosen ahli. Masukan atau saran dari dosen ahli memiliki tujuan dalam memperbaiki media sebelum dilakukan uji coba di kelas. Pembuatan media audio visual *Powtoon* dilakukan menggunakan aplikasi *web browser* dengan mengakses *website Powtoon* dan mengunjungi situs alamat www.Powtoon.com. Desain awal pada media audio visual *Powtoon* dapat dilihat pada Gambar 2 sebagai berikut:



Gambar 2 Desain Awal

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahapan yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran untuk menghasilkan bentuk akhir media audio visual *Powtoon* setelah mendapatkan perbaikan atau revisi berdasarkan saran para validator ahli media, ahli materi, dan guru kelas V SD serta akan divalidasi. Sehingga hasil dari validasi akan digunakan peneliti sebagai dasar dalam merevisi media audio visual *Powtoon* yang telah dibuat. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini yaitu 1) validasi oleh dosen ahli media I dan ahli media II diperoleh presentase sebesar 95% yang masuk kedalam kategori “Sangat Layak”, 2) validasi oleh dosen ahli materi I dan ahli materi II diperoleh presentase sebesar 85,5% yang masuk kedalam kategori “Sangat Layak”, 3) validasi oleh guru kelas diperoleh presentase sebesar 94,4% yang masuk kedalam kategori “Sangat Layak”.

Tabel 4

Rekapitulasi Validator Media, Materi, dan Guru Kelas V

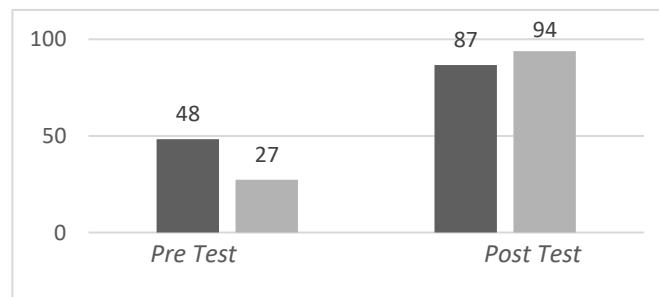
Validator	Presentase (%)
Ahli Media I	95%
Ahli Media II	95%
Ahli Materi I	85,5%
Ahli Materi II	85,5%
Guru Kelas V	94,4%
Jumlah	455,4%
Rata-Rata	91,08%

Berdasarkan hasil penilaian oleh validator pada Tabel rekapitulasi di atas, dapat dikatakan bahwa hasil nilai presentase rata-rata dari ahli media I dan II, ahli materi I dan II, dan guru kelas diperoleh sebesar 91,08% yang masuk kedalam kategori “Sangat Layak”.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi yaitu kegiatan menggunakan media. Dalam tahap ini juga memiliki tujuan untuk melihat perubahan hasil belajar pada siswa melalui pembelajaran sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media, serta keefektifan media audio visual *Powtoon* dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika materi skala. Uji coba produk di SDN Gembong I dilaksanakan peneliti atas persetujuan pembimbing terlebih dahulu, kepala sekolah

dan guru wali kelas V. Media audio visual *Powtoon* diujicobakan terhadap siswa kelas V SDN Gembong I dengan jumlah sebanyak 33 siswa dalam belajar menggunakan video animasi *Powtoon*. Sementara itu, pengujian dalam tahap ini yaitu pada siswa kelas V SDN Gembong I dengan memberikan selembar kertas kepada siswa berupa soal tes dan kuesioner setelah proses pembelajaran menggunakan media audio visual *Powtoon*.



Gambar 3 Grafik Hasil Belajar

Dengan demikian, dilihat dari grafik di atas bahwa perbedaan rata-rata dan presentase antara *pretest* dan *posttes* cukup signifikan, dimana nilai rata-rata *pretest* yaitu 48 sedangkan nilai rata-rata *posttes* yaitu 87. Hal ini menunjukkan bahwa nilai pada *posttes* lebih besar dibandingkan dengan nilai *pretest*, sehingga diperoleh presentase sebesar 94% setelah menggunakan media audio visual *Powtoon*, sedangkan sebelum dilakukan menggunakan media audio visual *Powtoon* diperoleh presentase sebesar 27%. Berdasarkan hasil tersebut, hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika materi skala mengalami peningkatan sebesar 67%.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Berdasarkan hasil kuesioner atau angket yang sudah dinilai oleh validator dapat disimpulkan bahwa media audio visual *Powtoon* sangat layak untuk digunakan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini tentunya sudah melewati revisi yang cukup panjang oleh para validator materi dan media. Revisi pada media audio visual *Powtoon* dilakukan berdasarkan komentar serta saran yang tertulis dari para validator. Sementara itu, siswa terlihat sangat senang dalam belajar matematika pada saat memperhatikan penjelasan materi menggunakan media audio visual *Powtoon*, serta membuat siswa terhadap pembelajaran matematika menjadi tidak membosankan dan menakutkan.

Pembahasan

1. Prosedur Pengembangan Media Audio Visual *Powtoon* pada Materi Skala Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SD

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan di SDN Gembong I dengan subjek berjumlah 33 siswa kelas V yang terdiri dari 16 laki-laki dan 17 perempuan. Media audio visual *Powtoon* ini dikembangkan oleh peneliti berdasarkan model pengembangan yang terdiri atas lima tahapan yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Didin Tahajudin, dkk dalam pengembangan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar IPS di Sekolah Dasar dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dan mendapatkan data dari hasil observasi, wawancara dan tes.(Tahajudin et al., 2023)

Pada tahap pengembangan ini peneliti melakukan analisis terlebih dahulu yaitu dengan melakukan observasi ke SDN Gembong I untuk mengetahui masalah yang ada di sekolah tersebut. Selanjutnya peneliti menyesuaikan permasalahan yang terdapat di dalam kelas dengan kebutuhan siswa di dalam kelas. Kemudian, peneliti melakukan perancangan produk yang diawali dengan perancangan RPP terlebih dahulu berdasarkan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran. Langkah berikutnya yaitu mendesain media pembelajaran untuk materi skala sesuai dengan RPP yang telah dibuat agar media lebih terarah dan terkonsep.

Selanjutnya yaitu peneliti melakukan tahapan pengembangan dengan memvalidasi produk kepada para validator ahli media, materi agar mengetahui media yang telah dibuat layak atau tidak layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Selain itu, setelah dilakukannya validasi oleh ahli media dan materi, peneliti melakukan revisi sesuai dengan perbaikan dari para ahli, dan setelah melakukan validasi kembali maka selanjutnya dilakukan proses uji coba media di dalam kelas.

Proses pengembangan ini terdiri atas beberapa proses, yang pertama pada proses analisis yaitu meliputi analisis kebutuhan, analisis materi. Proses kedua yaitu desain, proses desain meliputi pemilihan materi bahan ajar yang sesuai, menetapkan

kriteria dan desain awal. Selanjutnya tahapan validasi yaitu validasi ahli media dan validasi ahli materi. Selain itu, dalam proses implementasi membahas mengenai uji coba soal tes yang diberikan kepada siswa. Dengan demikian, pada tahap evaluasi membahas mengenai penggunaan media yang telah dilaksanakan di tahap sebelumnya yakni tahap implementasi.

2. Kelayakan Media Audio Visual *Powtoon* pada Materi Skala untuk Siswa Kelas V

Penelitian dan pengembangan terhadap media audio visual *Powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar yaitu sebagai media pendukung siswa maupun guru pada proses belajar mengajar di kelas. Hal ini bisa digunakan siswa dalam membantu pemahaman pada proses pembelajaran dengan bimbingan guru ataupun tanpa bimbingan guru.

Media audio visual *Powtoon* yang peneliti kembangkan dapat membuat siswa untuk aktif, belajar menjadi tidak membosankan, serta mandiri dalam berlangsungnya pembelajaran. Sehingga siswa mampu mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran yang ada.

Dalam tahap uji coba kelayakan produk ini dilakukan setelah desain awal pada produk selesai. Tahap pengembangan ini terdapat tahap validasi yang dilakukan oleh para dosen ahli media, materi, dan guru kelas. Setelah melakukan validasi, maka dilakukan revisi agar produk disempurnakan melalui komentar dan saran yang telah diberikan para validator. Apabila produk telah direvisi, maka media akan diuji cobakan. Adapun tujuan dari hasil validasi yaitu untuk mengetahui layak atau tidaknya media yang akan diuji cobakan pada kelas V Sekolah Dasar.

Berdasarkan penilaian hasil validasi dari dosen ahli media I dan ahli media II selaku validator media. Adapun hasil dari dua validator tersebut diperoleh nilai sebesar 95%. Pada hasil presentase tersebut termasuk ke dalam kategori “sangat layak”. Selanjutnya penilaian hasil validasi dari dosen ahli materi I dan ahli materi II diperoleh nilai sebesar 85,5%, maka hasil presentase termasuk ke dalam kategori “sangat layak”. Penilaian validasi dari guru kelas yaitu guru wali kelas V SDN Gembong I, hasil penilaian yang diperoleh sebesar 94,4%. Hasil presentase tersebut masuk kategori “sangat layak”. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media audio visual

Powtoon layak di uji cobakan pada mata pelajaran matematika materi skala di kelas V SD.

3. Keefektifan terhadap Media Audio Visual *Powtoon* pada Materi Skala dengan Hasil belajar

Media audio visual *Powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi skala. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil nilai pretest dan posttest pada kelas V SDN Gembong I, dimana nilai *N-Gain* memperoleh sebesar 0,76 yang artinya masuk ke dalam kategori tinggi dan memperoleh presentase *N-Gain* yaitu 76,00%, serta hasil nilai keseluruhan validator memperoleh presentase sebesar 91,08% masuk pada kategori sangat layak. Adapun hasil respon siswa memperoleh presentase sebesar 95,3% masuk ke dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan dengan media audio visual *Powtoon* dapat dikatakan sangat efektif dan memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media audio visual *Powtoon* pada pembelajaran matematika materi skala, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Prosedur pengembangan media audio visual *Powtoon* pada materi skala menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yaitu tahap analisis (*Analysis*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), tahap implementasi (*Implementation*), dan tahap evaluasi (*Evaluation*).
2. Berdasarkan hasil uji validitas dari para validator, bahwa kelayakan media audio visual *Powtoon* yang dikembangkan pada materi skala dalam penelitian ini termasuk dalam kategori “Sangat Layak” dan baik untuk digunakan dalam proses belajar pada mata pelajaran matematika .
3. Berdasarkan uji keefektifan media audio visual *Powtoon* terhadap hasil belajar siswa yang didasari oleh hasil implementasi uji coba produk, menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual *Powtoon* efektif untuk digunakan pada pembelajaran matematika materi skala kelas V SD. Hal ini dapat dikatakan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa yang dilihat dari perolehan nilai rata-rata

N-Gain sebesar 0,76 dengan kategori “Tinggi” dan memperoleh presentase *N-Gain* 76,00%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media audio visual *Powtoon* sangat layak dan efektif sebagai media pembelajaran di dalam kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R., & Mawardini, A. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 211. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i2.774>
- Azis, T. N. (2019). Strategi pembelajaran era digital. *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019)*, 1(2), 308–318.
- Dewi, S. Z., & Hilman, I. (2019). Penggunaan TIK sebagai Sumber dan Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(2), 48. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v2i2.15100>
- Moshinsky, M. (1959). Pengaruh Teknologi terhadap Pendidikan di Abad 21. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346–354. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41223>
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Dasar di Perbatasan Pada Era Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3089–3100. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1218>
- Ridha Yoni Astika, Bambang Sri Anggoro, & Siska Andriani. (2020). Pengembangan Video Media Pembelajaran Matematika Dengan Bantuan *Powtoon*. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 2(2), 85–96. <https://doi.org/10.36765/jp3m.v2i2.29>
- Rosinta, H., Wibowo, E. W., & Farhurohman, O. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Budaya Lokal Banten Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 3(1), 13–24. <https://doi.org/10.35878/guru.v3i1.593>
- Tahajudin, D., Rahayu, M., & Fadliansyah, F. (2023). *Penegmbangan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Materi IPS Kelas V Sekolah Dasar*. 73.
- Wibowo, E. W., & Wahyudi, M. I. (2022). Analisis penggunaan aplikasi arabic pad sebagai media menulis dan mengedit teks berbahasa arab pada mahasiswa UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 11(1), 2. <https://doi.org/10.31571/saintek.v11i1.3621>