

Media Pembelajaran Powtoon Dengan Pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) Pada Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar

Varisa Ardia Cahyani¹, Nyamik Rahayu Sesanti², Sri Rahayu³

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

Email: ardiavarisa@gmail.com nyamik@unikama.ac.id srisk@unikama.ac.id

Abstrak

Media tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tidak menarik dan variative membuat peserta didik jenuh. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan produk media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon*. Metode penelitian yang digunakan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Gunungsari. Untuk menguji kevalidan dari media maka dilakukan validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Dari ahli materi diperoleh nilai 86,6% dengan kategori sangat valid, ahli media diperoleh nilai 91,1% dengan kategori sangat valid dan ahli bahasa diperoleh nilai 76% dengan kategori valid. Sedangkan dari hasil penilaian lembar kepraktisan guru diperoleh bahwa media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* memenuhi kriteria sangat praktis dengan nilai 95%. Pada hasil tes siswa diperoleh *N-Gain* sebesar 75% dengan klasifikasi tinggi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran *Powtoon* dengan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) terbukti valid praktis dan efektif pada materi pecahan kelas IV SD.

Sejarah Artikel

Submitted: 30 Juni 2024

Accepted: 6 Juli 2024

Published: 7 Juli 2024

Kata Kunci

media video pembelajaran, *Powtoon*, pecahan

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini melaju begitu cepat. Bahkan perkembangannya lebih pesat dari perkiraan semula. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa pengaruh terhadap bidang pendidikan dalam proses pembelajaran (Akbar & Noviani, 2019). Adanya peningkatan penciptaan teknologi pada saat ini, semua pihak yang ada didalam dunia pendidikan harus dapat mengimbangi dan mengikuti kemajuan teknologi yang ada. Tenaga pendidik bisa memanfaatkan teknologi menjadi media pembelajaran atau mediator dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik (Agustian & Salsabila, 2021). Dunia pendidikan perlu meningkatkan kemajuan teknologi dengan mengadakan inovasi yang positif (Maritsa et al., 2021). Sekolah diharapkan tidak ketinggalan mengenai canggihnya teknologi dengan menyediakan perangkat elektronik yang mendukung proses pembelajaran agar siswa tidak kesulitan menerima pembelajaran.

Mata pelajaran matematika menjadi salah satu pelajaran yang dianggap sulit. Salah satu penyebabnya adalah cara guru mengajar yang dominan konvensional dengan ceramah, menjelaskan materi di depan kelas, dan melakukan tanya jawab dengan peserta didik yang bisa atau aktif di dalam kelas (Dahlia, 2022). Hal ini menyebabkan permasalahan yang berdampak pada siswa dalam menerima materi, sehingga tujuan pembelajaran kerap kali tidak tercapai.

Materi pecahan menjadi salah satu penyebab siswa mengalami kesulitan dalam memahami cara operasi matematika yang terlibat dalam pecahan. Pecahan merupakan salah satu konsep yang sulit dipahami dalam matematika Sekolah Dasar (Mastuti, 2017). Kondisi tersebut diketahui karena sering kali siswa belum bisa mengubah pecahan senilai. Dari paparan tersebut, dalam mempelajari pecahan senilai, dibutuhkan adanya sebuah terobosan pembelajaran berupa media untuk membantu peserta didik dalam menguasai materi.

Media ini akan dikombinasikan dengan pembelajaran yang inovatif sehingga dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Salah satu jenis pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kreatifitas berpikir siswa dalam belajar matematika yaitu pembelajaran berbasis masalah (Daming & Saman, 2021). *Problem Based Learning* (PBL) dirancang untuk

membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan menyelesaikan masalah, mempelajari peran-peran orang dewasa dan menjadi pelajar yang mandiri (Pauweni & Iskandar, 2021). Media ini akan dikombinasikan dengan sintak pendekatan *Problem Based Learning* (PBL). Sintak pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) menurut (Suartini, 2020) yaitu 1). Menyajikan orientasi tentang masalah kepada siswa; 2). Mengorganisasi siswa untuk belajar; 3). Dibimbing melakukan penyelidikan baik individual maupun kelompok; 4). Mengembangkan dan menyajikan hasil pemecah masalah; 5). Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecah masalah.

Dalam penerapan *Problem Based Learning* (PBL) yang memiliki karakteristik dimulai dengan pemberian masalah, kemudian siswa diminta untuk memecahkan masalah, sehingga diperlukan media gambar dan audio sebagai pendukung proses pembelajaran. Media tersebut digunakan untuk mempermudah siswa dalam menerima materi pembelajaran. Salah satu media audiovisual yang mendukung adalah media aplikasi *Powtoon*. *Powtoon* merupakan aplikasi berbasis web online yang disediakan bagi pengguna untuk membuat presentasi animasi dengan fitur yang sangat menarik diantaranya animasi tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang mudah (Anjarsari et al., 2020) selain itu pengguna juga dapat mengimpor gambar atau audio. *Powtoon* mampu menjadi media untuk pembelajaran yang tidak terlampaui bergantung pada komunikasi verbal. Dengan kata lain, aplikasi ini dapat dijadikan selingan agar pembelajaran tidak terasa membosankan (Yasa et al., 2021). Aplikasi tersebut bisa digunakan oleh guru untuk membuat video animasi sebagai alat dalam penyampaian materi. Pesan yang disampaikan akan lebih menarik dan memudahkan peserta didik memahami materi. Salah satu bentuk bahan ajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media *Powtoon*.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Awalia et al., 2019) dalam penelitiannya yang mengembangkan media pembelajaran animasi *Powtoon* pada pelajaran matematika, menyatakan bahwa video *Powtoon* layak serta menarik digunakan. (Apriliani et al., 2021) dalam penelitiannya yang mengembangkan media pembelajaran PPKN berbasis *Powtoon* untuk mengembangkan karakter dan tanggung jawab, menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbentuk video berbasis *Powtoon* ini sangat berpengaruh dan efektif dalam menanamkan karakter tanggung jawab peserta didik. (Wulandari et al., 2020) dalam penelitiannya yang mengembangkan media video berbasis *Powtoon* pada mata Pelajaran IPA, menyatakan bahwa sangat layak digunakan dan setelah uji coba diperoleh media video animasi pembelajaran dalam kategori sangat baik dan sangat tertarik untuk belajar IPA sehingga efektif digunakan dalam proses pembelajaran. (Anjarsari et al., 2020) dalam penelitiannya yang mengembangkan media video berbasis *Powtoon* pada mata pelajaran matematika, menyatakan bahwa media ini valid sehingga layak serta dapat digunakan pada materi bangun datar dalam pembelajaran matematika. (Donna et al., 2021) dalam penelitiannya pada pembelajaran tematik kelas V dengan media *Powtoon*, menyatakan bahwa pada pembelajaran tematik Kelas V dinyatakan valid oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Sehingga layak digunakan dalam pembelajaran tematik.

Dalam penelitian (Novera et al., 2022) mengembangkan media *Powtoon* matematika berbasis etnomatematika, menyatakan bahwa video pembelajaran matematika berbasis *powtoon* menggunakan konsep etnomatematika yang valid dan praktis. (Annisa et al., 2022) dalam penelitiannya mengembangkan media *Powtoon* materi bangun ruang kelas V, menyatakan bahwa media yang dikembangkan telah dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas V SD. (Asih & Ujianti, 2021) dalam penelitiannya mengembangkan video berbantuan *Powtoon* pada materi keliling dan luas bangun datar, menyatakan bahwa media ini termasuk kedalam kualifikasi sangat baik dan telah layak digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar. (Riyanti & Jarmita, 2021) dalam penelitiannya mengembangkan media animasi *Powtoon* materi unsur unsur bangun datar,

menyatakan bahwa ditinjau dari uji kelayakan dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran SD/MI. (Fika, 2022) dalam penelitiannya mengembangkan media animasi *Powtoon* bahasa Indonesia, bahwa media yang sudah dirancang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa ditingkat Sekolah Dasar karena telah memenuhi semua aspek penilaian.

Berbeda kondisi dengan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di kelas IV SDN Gunungsari menemukan permasalahan pada mata pelajaran yang sering muncul pada saat pembelajaran materi pecahan yaitu: 1) ketika pembelajaran berlangsung siswa kurang memperhatikan penjelasan guru; 2) sekolah menyediakan fasilitas *LCD proyektor* tapi pemanfaatannya kurang optimal; dan 3) minimnya media pembelajaran untuk menyampaikan materi pecahan mempengaruhi hasil belajar siswa yang kurang mencapai KKM. Pernyataan ini didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV di SD tersebut beliau menyatakan bahwa memang lebih sering mengandalkan media seadanya berupa buku guru sebagai pegangan untuk memberikan materi pada siswa. Salah satu kendala yaitu kurangnya kemampuan dalam membuat media pembelajaran. Beliau setuju apabila akan dikembangkan media video *Powtoon* karena akan menarik perhatian siswa saat pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan membuat suatu produk media video pembelajaran yang dikembangkan dalam buku matematika siswa kelas IV semester 1 dan akan dikemas menjadi satu kesatuan dalam buku teks dalam bentuk video untuk menambah tingkat kemampuan siswa dalam memahami isi materi dalam media *Powtoon*. Temuan di lapangan yang sudah dijelaskan di atas menunjukkan bahwa pembelajaran yang diberikan guru saat pembelajaran berlangsung hanya bermodalkan buku guru, buku siswa, dan LKS yang membuat pembelajaran dikelas terasa monoton dan anak cenderung pasif sehingga siswa kesulitan memahami apa yang telah diajarkan oleh guru.

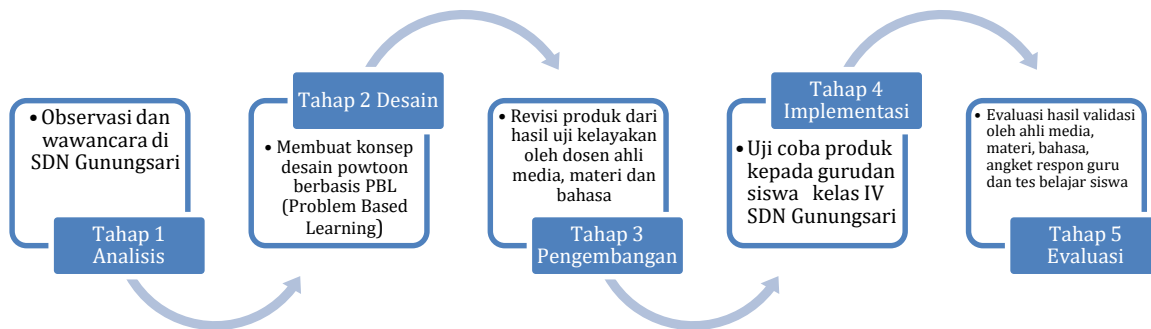
Berdasarkan fenomena dan paparan dipaparkan maka peneliti tertarik untuk mengembangkan video pembelajaran pembelajaran berbasis *Powtoon* untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar yang ada di SDN Gunungsari. Video animasi pembelajaran ini bisa digunakan pada pembelajaran di SD tersebut karena terdapat sarana dan prasarana yang memadai seperti *LCD*, serta kemudahan bagi guru dalam mengoperasikan media video pembelajaran. Peneliti mengembangkan video animasi pembelajaran berbasis *Powtoon* untuk SD karena karakteristik belajar anak SD adalah meniru, mengamati dan sangat tertarik pada animasi kartun. Pada video animasi pembelajaran disajikan dengan cerita yang menarik, serta warna-warna yang disukai oleh anak SD, dunia anak-anak merupakan dunia yang penuh dengan permainan, anak-anak belajar sambil bermain. Anak SD sesungguhnya juga memiliki karakteristik tersendiri, pertama anak SD senang bermain, kedua anak SD senang bergerak, dari sisi inilah penulis mencoba mengembangkan suatu video animasi pembelajaran yang didalamnya juga mengandung unsur-unsur edukatif.

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan proses media video pembelajaran berbasis *Powtoon* dengan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) pada materi pecahan kelas IV SDN Gunungsari yang valid, praktis dan efektif.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*). (Fransisca & Putri, 2019) menjelaskan bahwa jenis penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*) memiliki prosedur penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini juga menggunakan model penelitian pengembangan yaitu ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Alasan dipilihnya model ini karena model ADDIE sangat sederhana, mudah dipahami, dan lebih sistematis dalam penerapannya.

Gambar 1. Alur Pelaksanaan Penelitian



Desain Uji Coba

Uji coba produk hasil pengembangan berupa media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* pada penelitian ini adalah uji lapangan terbatas dan uji lapangan lebih luas.

Subjek Percobaan

Subjek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Kanjuruhan Malang yang terdiri dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, Guru kelas IV SDN Gunungsari dan siswa kelas IV SDN Gunungsari berjumlah 20 orang.

Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dan instrument dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, lembar validasi produk, dan lembar angket guru dan Tes hasil belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data hasil uji produk adalah analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

Teknik Menganalisis Data

Dalam penelitian ini data dianalisis untuk memperoleh media pembelajaran yaitu untuk mendapatkan media yang sesuai. Langkah pertama yang dilakukan adalah data berupa skor dari para ahli yang diperoleh melalui lembar penilaian kelayakan produk

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Hasil penelitian ini berupa media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* Dengan Pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) Pada Materi Pecahan Kelas IV yang dikembangkan menggunakan metode penelitian ADDIE meliputi *Analysis* (Analisa), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi).

Tahap pertama adalah analisis yang bertujuan untuk memperoleh informasi berdasarkan kebutuhan siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV diperoleh data bahwa selama pembelajaran guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran. Guru masih kurang dalam menggunakan sarana dan prasana yang sudah difasilitasi dari sekolah. Kebosanan siswa dan ketidakfokusan siswa dapat dilihat saat seorang guru banyak memberikan materi yang disampaikan dengan menulis dipapan tulis. Dengan tersedianya saran pendukung seperti LCD, speaker, proyektor, dan internet yang sediakan sekolah maka diperlukan pengembaangan pembelajaran yang lebih baik dan tepat sehingga materi yang disampaikan mudah dipahami dan dipraktikkan. Media video animasi sebagai media pembelajaran akan sangat membantu dalam proses pembelajaran agar materi yang dikemas didalam video pembelajaran yang disampaikan menjadi daya tarik siswa untuk bisa lebih fokus serta siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Tahap kedua adalah desain yang bertujuan untuk merancang pembuatan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* Dengan Pendekatan *Problem Based Learning* (PBL). Proses Pra Produksi dimana perencanaan awal dalam membuat video animasi pembelajaran dengan mempersiapkan bahan yang akan digunakan dalam proses produksi. Dalam tahap ini draf materi disiapkan terlebih dahulu, dan membuat storyboard agar memudahkan dalam proses produksi. Storyboard digunakan agar dalam menampilkan bahan-bahan yang akan di susun di video media pembelajaran lebih mudah. Persiapan awal yang harus tersedia adalah komputer yang sudah terkoneksi dengan internet. Proses produksi dilakukan menyesuaikan dengan storyboard yang sudah dibuat. Setiap slide disusun rapih dengan menyajikan gambar dengan efek suara serta pengaturan time line yang selaras. Karakter animasi kartun yang diambil disesuaikan dengan karakter tokoh pada materi yang akan disampaikan. Properti dan setting background disesuaikan dengan ide cerita untuk menunjang tercapainya cerita. Pengisian suara untuk tiap karakter mengikuti naskah.

Tahap ketiga adalah pengembangan. Pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan produk melalui uji ahli meliputi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Setelah mendapatkan kritik dan masukan dari validator, dilakukan revisi sesuai dengan saran. Hal ini dilakukan sebelum uji coba lapangan. Validasi media, materi dan bahasa oleh validator dengan menggunakan angket.

Tahap keempat adalah implementasi. Pada tahap ini guru diberikan angket kepraktisan untuk menilai media yang digunakan tergolong dalam kelompok praktis atau tidak dan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* diuji cobakan di kelas. Kelas yang diujicobakan satu kelas yaitu kelas IV SDN Gunungsari untuk menilai keefektifan media video *Powtoon*. Pada tahap ini sebelum media di uji cobakan terlebih dahulu dilakukan *pretest* sebagai penilaian awal sebelum media itu digunakan. Pertemuan pertama *pretest* disini sebagai nilai yang didapat dari materi yang disampaikan tanpa menggunakan media. Pada pertemuan kedua media diujicobakan dengan guru membuka pembelajaran terlebih dahulu dan siswa diberitahu untuk bisa menyimak materi video yang akan diberikan dengan menggunakan video *Powtoon*. Dalam proses pembelajaran siswa lebih fokus pada materi yang disajikan dengan menggunakan video *Powtoon* dengan tampilan gambar kartun bergerak, suara serta slide yang membuat ketertarikan siswa semakin tinggi untuk memahami materi pelajaran, sehingga bisa memonitoring siswa saat pembelajaran berlangsung. Pada pertemuan ketiga dilakukan *posttest*. *Posttest* digunakan sebagai penilaian siswa terhadap materi yang diberikan setelah menggunakan media pembelajaran video *Powtoon*.

Tahap kelima yaitu evaluasi. Evaluasi yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Evaluasi dilihat dari hasil validasi ahli materi, ahli media, ahli Bahasa, angket respon guru dan tes hasil belajar siswa, media tidak perlu direvisi lebih lanjut karena peeliti mempertimbangkan bahwa hasil penerapan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* dengan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) pada materi pecahan kelas IV SD Gunungsari cukup baik dan layak digunakan. Revisi produk

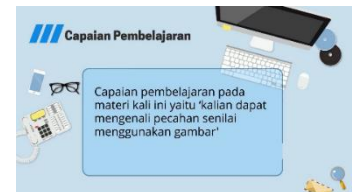
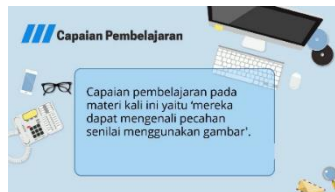
Tabel 4. Revisi Produk
Sebelum Direvisi

Saran	Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi
Penulis pecahan $\frac{a}{b}$ diganti menjadi $\frac{a}{b}$		

Ditambahkan logo Universitas PGRI Kanjuruhan Malang dan logo kurikulum merdeka



Bunyi capaian pembelajaran harus sama dengan kurikulum



Hasil Uji Coba Produk

Setelah dikembangkan, media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* dengan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) pada materi harus diuji terlebih dahulu oleh ahli media, materi dan bahasa untuk mengetahui kevalidan media. Penelitian ini divalidasi oleh 3 dosen Universitas PGRI Kanjuruhan Malang dengan menggunakan angket.

Pembahasan

Media yang dipilih dalam pengembangan ini adalah media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* karena *Powtoon* lebih banyak menyediakan animasi dari pada aplikasi lainnya. Media tersebut dapat diatur dengan mudah sesuai dengan keinginan penggunaannya sehingga mudah digunakan untuk memberikan suatu ilustrasi yang berkaitan dengan materi yang akan disajikan. *Powtoon* adalah suatu aplikasi yang memiliki fitur canggih dalam satu layar, yang dapat membuat berbagai animasi sesuai kebutuhan yang diperlukan. Dalam pembelajaran tersebut juga dikemukakan bahwa animasi memiliki banyak keunggulan, seperti dapat menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran, membangkitkan gairah belajar, dan tentunya animasi dapat menarik perhatian siswa agar tetap fokus dalam proses belajar (Hasbullah, 2018). Pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* dikemas dengan konten yang berisi suatu ilustrasi terkait materi pecahan senilai. Konten tersebut disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dari proses pembelajaran dengan menggunakan media animasi ini berbentuk video.

Keberhasilan dari pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* dengan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) pada materi pecahan kelas IV dibuktikan melalui validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, angket respon guru dan tes hasil belajar siswa. Uji validasi yang telah dilakukan oleh validator ahli materi memperoleh persentase sebesar 86,6% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa materi pada media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* valid digunakan untuk siswa kelas IV SD. Peneliti (Donna et al., 2021) tentang pengembangan multimedia interaktif berbasis *Powtoon* pada pembelajaran tematik menyatakan bahwa media ini telah valid dan layak digunakan dalam pembelajaran dari segi materi. Hal tersebut sesuai dengan (Raihanati et al., 2020) bahwa media pembelajaran audio visual *Powtoon* layak digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IV. Masukan yang diberikan oleh dosen validator ahli materi yaitu memperhatikan penulisan pecahan, mengganti konsep pecahan dalam bentuk cerita dan penambahan LKPD dalam bentuk link.

Penilaian validator ahli media memperoleh persentase sebesar 91,1% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* valid digunakan untuk siswa kelas IV SD. Penelitian oleh (Novera et al., 2022) dalam validasi ahli media mendapatkan hasil dengan kategori tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kelayakan video pembelajaran *Powtoon* yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan penelitian (Ashar & Supriansyah, 2023) berdasarkan oleh hasil validasi ahli media terhadap media pembelajaran *Powtoon* berkategori sangat layak. Berdasarkan uji validasi ahli media, didapatkan informasi berupa kritik dan saran guna memperbaiki media yang dikembangkan pada media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* yaitu diberikan cover depan dan belakang untuk videonya, ditambahkan logo Universitas PGRI Kanjuruhan Malang pada cover dan ditambahkan sumber gambar atau video yang diperoleh.

Penilaian validator ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 76% dengan kategori valid. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* valid digunakan untuk siswa kelas IV SD. Penelitian oleh (Apriliani et al., 2021) tentang Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis *Powtoon* dengan kategori sangat layak. Penelitian ini sejalan dengan (Marlina, 2023) berdasarkan oleh hasil validasi ahli bahasa terhadap pengembangan media *Powtoon* berkategori sangat valid. Masukan yang diberikan oleh dosen validator ahli bahasa yaitu menambahkan logo Universitas PGRI Kanjuruhan Malang dan logo kurikulum merdeka pada cover, bunyi capaian pembelajaran harus sesuai dengan kurikulum dan penggunaan tanda baca pada kalimat.

Penggunaan media dalam pembelajaran ini bertujuan untuk mengetahui hasil dari penerapan media pembelajaran animasi *Powtoon* dalam proses pembelajaran di kelas. Hasil yang diukur yakni respon guru dan tes hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika, khususnya materi pecahan senilai. Salah satu komponen yang penting di dalam pendekatan sistem untuk Pendidikan dan kegiatan pembelajaran adalah pemilihan dan penggunaan media pembelajaran (Awalia et al., 2019). Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran (Ibrahim et al., 2023). Hal tersebut sesuai dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh (Widiasih et al., 2018) bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar yang berasal dari dalam diri siswa tersebut. Adanya motivasi belajar pada siswa menjadikan siswa tersebut lebih bersemangat dalam belajar sehingga hasil belajar yang diperoleh dapat optimal. Senada dengan teori tersebut, (Febriani, 2017) mengemukakan bahwa salah satu cara untuk memicu motivasi, minat dan membangun rasa kompetensi dalam pembelajaran matematika dan sains adalah melalui penggunaan berbagai media teknologi berupa media video.

Setelah melaksanakan proses validasi media, guru kelas IV memberikan respon terhadap media ini. Respon guru yang telah dilakukan oleh guru kelas IV SDN Gunungsari memperoleh presentase rata rata sebesar 94,43% dengan kategori sangat praktis. Sejalan dengan penelitian (Wulandari et al., 2020) bahwa video animasi berbasis *Powtoon* sangat baik digunakan untuk pembelajaran di sekolah dasar dengan materi yang berbeda, sehingga media tersebut layak digunakan dan telah di kemas secara praktis sesuai dengan tahap pengembangan serta mampu memberikan kebermanfaatan bagi peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* dengan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) pada materi pecahan kelas IV sangat praktis dan sangat baik digunakan pada materi pecahan senilai di kelas IV. Selain itu, tes hasil belajar siswa pada *Pretest* dan *Postest*. Secara keseluruhan rata-rata peningkatan hasil belajar yaitu 75%, yang termasuk dalam kategori “tinggi”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* dengan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) pada materi pecahan senilai kelas IV dapat meningkatkan motivasi dan prestasi

belajar siswa. Sebagian besar siswa terlihat lebih antusias untuk menyimak materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini sehingga mereka dapat memahami materi yang disajikan.

Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media video pembelajaran *Powtoon*. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik atau mencapai sasaran yang diinginkan (Ananda, 2017). Melalui media ini, pesan dari guru ke siswa akan tersampaikan dengan efektif. Pendapat (Adiputra & Mujiyati, 2017) mengemukakan bahwa motivasi mendorong siswa untuk dapat melakukan sebuah perilaku, termasuk juga dalam belajar. Siswa bergerak untuk memperoleh hasil belajar yang baik jika memiliki motif yang kuat, sehingga motivasi memiliki peran yang penting untuk membuat siswa memperoleh hasil belajar yang baik (Asnawati, & Sutiah, 2023). Agar motivasi belajar dapat tumbuh dalam diri siswa, maka diperlukan stimulan salah satunya adalah guru yang kreatif. Kreativitas guru dalam pembelajaran dapat diterapkan dalam dua hal yaitu dalam manajemen pembelajaran di kelas dan dalam penggunaan media pembelajaran (Oktiani, 2017).

Berdasarkan pembahasan hasil pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* dengan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) pada materi pecahan senilai kelas IV, maka media tersebut dianggap berhasil dikembangkan menjadi media yang lebih baik karena valid, praktis dan efektif serta mampu memberikan pemahaman kepada siswa mengenai materi pecahan senilai.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, produk media pembelajaran yang dihasilkan berupa media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* dengan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) sangat tepat digunakan dalam kegiatan pembelajaran matematika siswa kelas IV SD Gunungsari. Kemudian berdasarkan perhitungan validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa yang dilakukan oleh 3 orang validator, diperoleh hasil validasi ahli materi memperoleh persentase skor sebesar 86,6% dengan kategori sangat valid, validasi ahli media memperoleh persentase skor sebesar 91,1% dengan kategori sangat valid, sedangkan validasi ahli bahasa memperoleh persentase skor sebesar 76% dengan kategori valid. Hasil kepraktisan angket guru memperoleh skor persentase sebesar 94,43% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan untuk uji coba hasil belajar siswa *pretest postest* memperoleh skor persentase rata rata sebesar 75% dengan kategori tinggi. Berdasarkan penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* dengan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) sangat tepat dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran materi pecahan senilai untuk kelas IV Sekolah Dasar.

Referensi

- Adiputra, S., & Mujiyati, M. (2017). Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa di Indonesia: Kajian Meta-Analisis. *Konselor*, 6(4), 150. <https://doi.org/10.24036/02017648171-0-00>
- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 2(1), 18–25.
- Ananda, R. (2017). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 21–30. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v1i1.149>

- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan Media Audiovisual Powtoon pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar. *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40–50. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v5i2.2084>
- Annisa, F. C., Harsono, T. F., Ramadhani, D., & Prananto, I. W. (2022). Pengembangan Multimedia Berbasis Powtoon Materi Bangun Ruang Kelas V SD Negeri Condongcatur. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(1). <https://doi.org/10.24176/wasis.v3i1.7918>
- Apriliansi, M. A., Maksum, A., Wardhani, P. A., Yuniar, S., & Setyowati, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 129. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.129-145>
- Ashar, S. A., & Supriansyah, S. (2023). Media Video Animasi Berbasis Powtoon Materi Keragaman Budaya Indonesia di Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 167–176. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.384>
- Asih, T., & Ujianti, P. (2021). Inovasi Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Powtoon pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(3), 375. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i2.36665>
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Dahlia, D. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Topik Bilangan Cacah. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(2), 59–64. <https://doi.org/10.55215/pedagogia.v14i2.6611>
- Daming, A. S., & Saman. (2021). Implementasi Pembelajaran Berbasis Masalah Guna Meningkatkan Kemampuan Siswa Sekolah Dasar Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika. *Journal on Teacher Education*, 3(2), 14–23.
- Donna, R., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3799–3813. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1382>
- Febriani, C. (2017). Pengaruh Media Video terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar The Effect of Video Media on Learning Motivation and Cognitif Learning Outcomes in Natural Science Subject of the Fifth Grade Students of Elem. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 11–21.
- Fika, N. A. (2022). Pengembangan Media Animasi Berbantu Powtoon Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran ...*, 04(2), 220–231. <https://www.jurnal-lp2m.um naw.ac.id/index.php/JPPT/article/view/1765%0Ahttps://www.jurnal-lp2m.um naw.ac.id/index.php/JPPT/article/download/1765/1157>
- Fransisca, S., & Putri, R. N. (2019). Pemanfaatan Teknologi RFID Untuk Pengelolaan Inventaris Sekolah Dengan Metode (R&D). *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi*, 1(1), 72–75.
- Hasbullah, H. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Biologi Menggunakan Model Problem Base Learning Berbasis Powtoon Siswa Kelas Xii Ipa 7 Sma N 1 Metro Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2017/2018. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 9(2), 124. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v9i2.1623>
- Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanah, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Marlina, D. (2023). Pengembangan Media Powtoon dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(1), 1–14. <http://jurnal.ugj.ac.id/index.php/Caruban/article/view/8030%0Ahttps://jurnal.ugj.ac.id/index.php/Caruban/article/viewFile/8030/3218>

- Mastuti, A. G. (2017). Representasi Siswa Sekolah Dasar dalam Pemahaman Konsep Pecahan. *Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 5(2), 193–208.
- Novera, R. D., Sukasno, S., & Sofiarini, A. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon Menggunakan Konsep Etnomatematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7161–7173. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3404>
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Osin, A. E., Sesanti, N. R., & Marsitin, R. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Discovery Learning Pada Materi Aritmetika Sosial. *Seminar Nasional FST*, 9-18.
- Pauweni, K. A. Y., & Iskandar, M. E. B. (2021). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Model Problem-Based Learning Pada Materi Bilangan Pecahan. *Euler : Jurnal Ilmiah Matematika, Sains Dan Teknologi*, 8(1), 23–28. <https://doi.org/10.34312/euler.v8i1.10372>
- Raihanati, L., Jamaludin, U., & Taufik, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 4(2), 1. <https://doi.org/10.32507/attadib.v4i2.823>
- Riyanti, M., & Jarmita, N. (2021). Pengembangan Media Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Materi Unsur-Unsur Bangun Datar. *Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 13(01), 73–88. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/4698>
- Suartini, N. K. (2020). Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Benda Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 56–60.
- Widiasih, R., Widodo, J., & Kartini, T. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Bervariasi Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 11(2), 103. <https://doi.org/10.19184/jpe.v11i2.6454>
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 269–279. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>
- Yasa, I. N., Sriasih, S. A. P., & Larasati, P. (2021). Penggunaan Powtoon Dalam Pembelajaran Teks Persuasi. *Jurnal IKA Undiksha*, 19(2), 98–107. <https://doi.org/10.23887/ika.v19i2.35591>