

**PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL BERBANTUAN *POWTOON* PADA
MATA PELAJARAN IPAS TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**SASKIA DITA AYU NINGTIAS
2113053227**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL BERBANTUAN *POWTOON* PADA MATA PELAJARAN IPAS TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh

Saskia Dita Ayu Ningtias

Masalah penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V pada pembelajaran IPAS. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media audio visual berbantuan *Powtoon* terhadap hasil belajar IPAS. Selain itu, untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPAS kelas dengan menggunakan media audio visual berbantuan *Powtoon* dengan kelas menggunakan media gambar. Metode penelitian eksperimen semu (*quasi-experiment*), dengan menerapkan desain penelitian *non-equivalent control group design*, serta menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sri Budaya dengan jumlah peserta didik 44 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dan non-tes berupa lembar observasi. Hasil penelitian adalah terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media audio visual berbantuan *Powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik. Selain itu, terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar kelas eksperimen menggunakan media audio visual berbantuan *Powtoon* dengan kelas kontrol menggunakan media gambar Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Sri Budaya pada mata pelajaran IPAS Tahun Pelajaran 2024/2025.

Kata kunci: hasil belajar, IPAS, media audio visual

ABSTRACT

THE EFFECT OF *POWTOON*-ASSISTED AUDIOVISUAL MEDIA ON LEARNING OUTCOMES IN IPAS SUBJECTS AMONG GRADE V ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By

Saskia Dita Ayu Ningtias

The problem of this research was the low learning outcomes of fifth-grade students in IPAS learning. The purpose of this study was to determine the effect of audio-visual media assisted by *Powtoon* on IPAS learning outcomes. In addition, it was intended to find out the differences in IPAS learning outcomes between classes that used audio-visual media assisted by *Powtoon* and classes that used image media. The quasi-experimental research method, by applying a non-equivalent control group design, and using a quantitative research type. The population and sample in this study were all fifth-grade students of Elementary School Negeri 1 Sri Budaya, with a total of 44 students. The data collection techniques were carried out through tests and non-tests in the form of observation sheets. The results of the study showed a significant effect of the use of audio-visual media assisted by *Powtoon* on student learning outcomes. In addition, there is a significant difference in the learning outcomes of the experimental class using audio-visual media assisted by *Powtoon* with the control class using image media for Grade V Students of Sri Budaya 1 Elementary School in the Science subject in the 2024/2025 Academic Year.

Keywords: audio visual media, IPAS, learning outcomes

**PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL BERBANTUAN *POWTOON* PADA
MATA PELAJARAN IPAS TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

Oleh

SASKIA DITA AYU NINGTIAS

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul skripsi

**: PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL
BERBANTUAN POWTOON PADA MATA
PELAJARAN IPAS TERHADAP HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V
SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa

: Saskia Dita Ayu Ningtias

No. Pokok Mahasiswa

: 2113053227

Program Studi

: S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Amrina Izzatika, M. Pd.
NIK. 231601891218201

Siti Nurjanah, M. Pd.
NIP. 199309172024062002

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M. Ag., M. Si.
NIP. 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. **Tim Penguji**

Ketua

: **Amrina Izzatika, M. Pd.**

Sekretaris

: **Siti Nurjanah, M. Pd.**

Penguji Utama

: **Dra. Erni, M. Pd.**

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dra. Hiber Maydiantoro, M. Pd.
NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 26 September 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Saskia Dita Ayu Ningtias
NPM : 2113053227
Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Audio Visual Berbantuan *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPAS Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 26 September 2025
Yang Membuat Pernyataan,



Saskia Dita Ayu Ningtias
NPM. 2113053227

RIWAYAT HIDUP



Saskia Dita Ayu Ningtias lahir di Desa Suko Binangun, Kecamatan Way Seputih, Kabupaten Lampung Tengah, Provinsi Lampung pada tanggal 8 September 2002. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak Subandono dan Ibu Mariyatun.

Pendidikan formal yang telah di selesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 1 SukoBinangun lulus pada tahun 2015
2. SMP Negeri 1 Way Seputih lulus pada tahun 2018
3. SMA Negeri 1 Seputih Banyak lulus pada tahun 2021

Pada tahun 2021 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1-PGSD FKIP Universitas Lampung melalui tes Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Peneliti melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) Periode 1 Tahun 2024 di Desa Sukamaju, Kecamatan Way Sulan, Kabupaten Lampung Selatan. Selama menjadi mahasiswa, peneliti juga aktif di kegiatan organisasi mahasiswa yaitu Forkom tahun 2023 sebagai anggota bidang kewirausahaan.

MOTTO

“Hiduplah seakan-akan kamu akan mati hari esok dan belajarlal seolah kamu akan hidup selamanya”

(Mahatma Gandhi)

PERSEMBAHAN

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur atas kehadiran Allah SWT dengan segala berkat, rahmat, dan ridho-Nya lah sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.

Kupersembahkan karyaku ini kepada

Kedua Orang Tuaku

Ibu Mariyatun dan Bapak Subandono. Orang hebat yang selalu menjadi penyemangat saya sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi. Terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan saya. Terimakasih untuk semuanya, berkat do'a dan dukungan Ibu dan Bapak saya bisa berada di titik ini. Sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi, Ibu dan Bapak harus selalu ada di setiap perjalanan dan pencapaian hidup saya.

Adikku Tercinta

Nabilla Azahra Saputri, saudari kandungku satu-satunya. Terimakasih telah menjadi tempat saya bercerita dan berkeluh kesah. Terimakasih sudah ikut serta dalam proses saya menempuh pendidikan selama ini. Tumbuhlah menjadi versi paling hebat, adikku.

SD Negeri 1 Sri Budaya

Almamater tercinta "Universitas Lampung"

SANAWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Audio Visual berbantuan *Powtoon* pada Mata Pelajaran IPAS terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”, sebagai syarat meraih gelar sarjana pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh sebab itu dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN.Eng., Rektor Universitas Lampung yang membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana mahasiswa Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan skripsi ini dan memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang menyetujui skripsi ini serta memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi.
4. Fadhilah Khairani, M. Pd., Ketua Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung yang senantiasa membantu, memfasilitasi administrasi serta memotivasi dalam penyelesaian skripsi.
5. Amrina Izzatika, M.Pd., Dosen Pembimbing I yang senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Siti Nurjanah, M.Pd., Dosen Pembimbing II yang senantiasa meluangkan waktunya memberikan bimbingan, arahan, dan saran yang luar biasa, serta

dukungan yang sangat berarti kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.

7. Dra. Erni, M.Pd., Dosen Pembahas yang senantiasa memberikan saran, masukan, kritik serta gagasan yang sangat luar biasa dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi.
8. Siska Mega Diana, M.Pd., sebagai dosen validator yang dengan tulus membantu dan memberikan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
9. Alif Luthvi Azizah, M.Pd., Dosen Pembimbing Akademik (PA) yang senantiasa membimbing selama kuliah.
10. Bapak/Ibu Dosen dan tenaga kependidikan S1 PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah membantu mengarahkan sampai skripsi ini selesai.
11. Kepala Sekolah SD Negeri 1 Sri Budaya dan Wali Kelas VA dan VB yang telah menerima dan membantu peneliti untuk melaksanakan penelitian, serta peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sri Budaya yang telah berpartisipasi aktif dalam terselenggaranya penelitian.
12. Kepala Sekolah SD Negeri 1 Suko Binangun yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan uji coba instrumen.
13. Sahabat terbaik saya semasa perkuliahan, yang senantiasa mendukung, memberi motivasi dan kebersamaan selama kurang lebih empat tahun ini. Terimakasih saya ucapkan kepada Angelia Agustin, Atika Dwi Aufa, Putri Karlinda, dan Anggita Sari. Terimakasih sudah menjadi sahabat yang sangat baik bahkan seperti saudara. Terimakasih untuk petualangan luar biasa, kenangan dan canda tawa yang sangat menyenangkan dan berkesan bagi penulis.
14. Rekan-rekan kelas D Angkatan 2021 yang telah membantu dan menyukseskan setiap tahapan seminar. Terimakasih atas kebersamaannya selama proses perkuliahan dari semester awal hingga akhir.

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	9
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	11
A. Hasil Belajar	11
1. Pengertian Hasil Belajar	11
2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	12
3. Indikator Hasil Belajar.....	13
B. Media Pembelajaran	14
1. Pengertian Media Pembelajaran	14
2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran	16
3. Manfaat Media Pembelajaran.....	17
4. Jenis-jenis Media Pembelajaran	18
C. Media Pembelajaran Audio Visual	19
1. Pengertian Media Pembelajaran Audio Visual.....	19
2. Karakteristik Media Pembelajaran Audio Visual.....	21
3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran Audio Visual.....	22
4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran Audio Visual	24
5. Pemilihan Media Pembelajaran Audio Visual.....	27
6. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Audio Visual.....	28
7. Macam-Macam Aplikasi Untuk Pembuatan Media Pembelajaran Audio Visual.....	29
D. Media Pembelajaran Audio Visual Berbantuan <i>Powtoon</i>	31
1. Pengertian <i>Powtoon</i>	31
2. Kelebihan <i>Powtoon</i>	32
3. Kekurangan <i>Powtoon</i>	33
4. Langkah-Langkah Pembuatan <i>Powtoon</i>	34

E. Pembelajaran IPAS	36
1. Pengertian IPAS	36
2. Tujuan Mata Pelajaran IPAS	37
3. Karakteristik IPAS	38
4. Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu.....	
Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Setiap Fase.....	38
F. Penelitian Relavan.....	39
G. Kerangka Pikir.....	41
H. Hipotesis Penelitian.....	42
III. METODE PENELITIAN	44
A. Jenis Penelitian.....	44
B. <i>Setting</i> Penelitian.....	45
1. Waktu Penelitian	45
2. Tempat Penelitian	45
3. Subjek Penelitian	45
C. Prosedur Penelitian.....	45
1. Tahap Persiapan.....	45
2. Tahap Pelaksanaan	46
3. Pelaksanaan Penyelesaian.....	46
D. Populasi dan Sampel	47
1. Populasi	47
2. Sampel	47
E. Variabel Penelitian	48
1. Variabel Bebas (<i>Independent</i>)	48
2. Variabel Terikat (<i>Dependent</i>).....	49
F. Definisi Konseptual dan Operasional.....	49
1. Definisi Konseptual Variabel	49
2. Definisi Operasional Variabel	49
G. Teknik Pengumpulan Data	50
1. Teknik Tes	51
2. Teknik Non Tes	51
H. Instrumen Penelitian.....	52
I. Uji Persyaratan Instrumen.....	55
J. Teknik Analisis Data Penelitian.....	58
1. Analisis Data Aktivitas Belajar Peserta Didik.....	58
2. Analisis Data Hasil Belajar Peserta Didik.....	59
3. Uji Persyaratan Analisis Data.....	59
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	63
A. Pelaksanaan Penelitian	63
B. Hasil Penelitian	63
1. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	64
2. Analisis Data Penelitian	64
3. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data	69
4. Uji Hipotesis	72

5. Hasil Keterlaksanaan Media Audio Visual	
Bantuan <i>Powtoon</i>	74
C. Pembahasan	78
D. Keterbatasan Penelitian	83
V. KESIMPULAN.....	83
A. Kesimpulan.....	83
B. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....	85
LAMPIRAN	89

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Penilaian Tengah Semester Pelajaran IPAS Kelas V A dan.....	2
2. Data jumlah populasi peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sri	47
3. Kisi-kisi Instrumen Tes Ranah Kognitif Pembelajaran IPAS	52
4. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Aktivitas Belajar Peserta Didik	53
5. Rubrik Penilaian Aktivitas Penggunaan Media Audio Visual	53
6. Keterangan Skor Penilaian Pada Rubrik	54
7. Klasifikasi Validitas Soal	55
8. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes	55
9. Klasifikasi Reliabilitas Soal	56
10. Hasil Uji Reliabilitas	56
11. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	57
12. Rekapitulasi Hasil Uji Daya Beda Soal.	57
13. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal	58
14. Hasil Uji Tingkat Kesukaran	58
15. Kriteria Keaktifan Peserta Didik	59
16. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar	59
17. Klasifikasi N-gain	60
18. Jadwal Pelaksanaan Penelitian	63
19. Deskripsi Hasil Penelitian	64
20. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i>	65
21. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i>	67
22. Hasil Uji Normalitas.	69
23. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	70
24. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	70
25. Hasil Uji N-gain	71
26. Hasil Perhitungan Uji Regresi Linier Sederhana	72
27. Hasil <i>R Square</i>	73

28. Hasil perhitungan Uji-t.....	74
29. Skor Setiap Langkah Pembelajaran	75
30. Rekapitulasi Keterlaksanaan Aktivitas Peserta Didik dengan	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan Awal <i>Powtoon</i>	34
2. Tampilan Daftar <i>Powtoon</i>	34
3. Tampilan Menu Tamplate	35
4. Tampilan Edit <i>Powtoon</i>	35
5. Tampilan Menyimpan <i>Powtoon</i>	35
6. Kerangka Pikir Penelitian	42
7. Desain Penelitian.....	44
8. Diagram Batang Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen..... dan Kontrol.	66
9. Diagram Batang Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen..... dan Kontrol	68
10. Keterlaksanaan Media Audio Visual Berbantuan <i>Powtoon</i>	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Penelitian Pendahuluan.....	91
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	92
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen	93
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen.....	94
5. Surat Izin Penelitian	95
6. Surat Balasan Izin Penelitian	96
7. Surat Keterangan Validitas Instrumen Tes	97
8. Hasil Penilaian Tengah Semester Pelajaran IPAS Kelas V A dan.....	96
9. Hasil Video dari Aplikasi <i>Powtoon</i>	97
10. Lembar Modul Ajar Kelas Eksperimen	99
11. LKPD Kelas Eksperimen	107
12. Lembar Modul Ajar Kelas Kontrol	110
13. LKPD Kelas Kontrol.....	116
14. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	119
15. Lembar Observasi Keterlaksanaan Media Audio Visual	125
16. Dokumentasi Jawaban LKPD Peserta Didik	126
17. Hasil Lembar Observasi Keterlaksanaan Media Audio Visual	129
18. Hasil Uji Coba Instrumen Tes.....	130
19. Hasil Observasi Keterlaksanaan Media Audio Visual	130
20. Dokumentasi Jawaban Uji Instrumen	131
21. Dokumentasi Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	132
22. Hasil Uji Validitas.....	133
23. Hasil Uji Reliabilitas	135
24. Rekapitulasi Hasil Uji Daya Pembeda Soal	136
25. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Tingkat Kesukaran	137
26. Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	138
27. Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	139

28. Hasil Perhitungan Uji Normalitas	143
29. Perhitungan Deskripsi Data Penelitian dengan SPSS 27	144
31. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Nilai <i>Pretest</i>	146
32. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Nilai <i>Posttest</i>	146
33. Rekapitulasi Uji N-gain Kelas Eksperimen	147
34. Rekapitulasi Uji N-gain Kelas Kontrol	148
35. Hasil Perhitungan Uji Regresi Linier Sederhana	149
36. Hasil Uji T (Uji Independet Sample T Test).....	150
37. Tabel Nilai-Nilai r Product Moment	151
38. Tabel Nilai-Nilai F Uji Regresi Linier Sederhan	152
39. Tabel t.....	153
40. Penelitian Pendahuluan.	154
41. Uji Coba Instrumen	154
42. Penelitian Di Kelas Eksperime	155
43. Penelitian Di Kelas Kontrol	159

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kesuksesan manusia di masa depan sangat dipengaruhi oleh pendidikan. Setiap manusia dapat mencapai potensi maksimalnya melalui pendidikan. Taraf hidup seseorang dapat ditingkatkan dengan memaksimalkan potensi sumber daya manusia melalui pendidikan. Menurut Widodo (2015: 29) Pendidikan menciptakan sumber daya manusia yang mampu dan siap bersaing. Pendidikan dapat menghasilkan peserta didik yang cerdas, terampil, dan kompetitif. Meningkatkan pembelajaran peserta didik merupakan langkah utama dalam mengembangkan sumber daya manusia yang unggul. Pemerintah telah menerapkan sejumlah strategi untuk memastikan masyarakat Indonesia mendapatkan pendidikan yang layak dan setara dengan negara lain.

Hal ini juga bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Menghasilkan manusia yang berpengetahuan, terampil, dan berkarakter memerlukan pendidikan yang bermutu. Karena itu, pembelajaran yang terstruktur dan inovatif menjadi kebutuhan untuk mempercepat proses tersebut. Menurut Ma'rifah (2018: 32), belajar diartikan sebagai perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh kegiatan yang melibatkan keterlibatan aktif dengan lingkungan dan bersifat jangka panjang. Setiap perubahan perilaku yang menetap dan disebabkan oleh pengalaman atau pelatihan disebut sebagai pembelajaran.

Ada tiga komponen yang membentuk definisi ini yaitu: (1) pembelajaran adalah perubahan perilaku, (2) pelatihan atau pengalaman yang menyebabkan perubahan ini. Perubahan perilaku yang disebabkan oleh aspek kedewasaan

bukanlah pembelajaran, dan (3) perubahan ini harus bersifat jangka panjang dan relatif permanen. Oleh karena itu, belajar merupakan suatu proses yang mungkin menghasilkan perubahan perilaku sebagai akibat dari proses internal atau tanggapan terhadap keadaan tertentu.

Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari dua aspek yaitu aspek proses dan aspek hasil belajar peserta didik dalam segi kognitif. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik sesudah menerima pembelajaran. Menurut Susanto (2013: 5) hasil belajar ialah suatu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hasil belajar peserta didik dapat diamati melalui hasil tes sederhana. Selama proses pembelajaran, tes sederhana dapat menunjukkan apakah peserta didik memahami materi yang baru dipelajarinya. Terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu faktor internal yang merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilaksanakan pada 19 Oktober 2024 di SD Negeri 1 Sri Budaya. Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran di SD Negeri 1 Sri Budaya kecamatan Way Seputih Kabupaten Lampung Tengah saat ini sudah menggunakan kurikulum merdeka. Pendidik telah berupaya sebaik mungkin untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Peneliti mendapatkan data hasil belajar IPAS yang masih rendah. Berikut ini adalah hasil penilaian tengah semester kelas V A dan kelas V B SD Negeri 1 Sri Budaya.

Tabel 1. Hasil Penilaian Tengah Semester Pelajaran IPAS Kelas V A dan B SD Negeri 1 Sri Budaya Tahun Pelajaran 2024/2025.

No.	Kelas	Jumlah Siswa	KKTP	Tercapai (≥ 65)	Belum tercapai (< 65)	Jumlah Persentase
1	VA	22	65	7 (31,82)	15 (68,18)	100
2	VB	22	65	10 (45,46)	12 (54,54)	100

Sumber: Dokumentasi Pendidik kelas V SD Negeri 1 Sri Budaya Tahun Pelajaran 2024/2025

Berdasarkan Tabel 1, dapat disimpulkan bahwa kelas V A terdiri dari 22 siswa dengan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 65, artinya peserta didik dikatakan tuntas apabila memperoleh nilai sama dengan atau lebih dari 65. Dari jumlah tersebut, 7 siswa (31,81%) berhasil mencapai KKTP, sedangkan 15 siswa (68,18%) masih berada di bawah KKTP, dengan nilai rata-rata 58,7. Sementara itu, kelas V B yang juga terdiri dari 22 siswa dengan KKTP yang sama menunjukkan hasil yang lebih baik. Sebanyak 10 siswa (45,45%) mencapai KKTP, sementara 12 siswa (54,54%) belum mencapainya, dengan nilai rata-rata 64,6.

Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas V B lebih baik dibandingkan dengan kelas V A, baik dari segi jumlah siswa yang mencapai KKTP maupun nilai rata-rata yang diperoleh.

Perbedaan ini mengindikasikan adanya kemungkinan perbedaan dalam efektivitas proses pembelajaran antara kedua kelas. Jika dibandingkan, hasil belajar peserta didik kelas V A SD Negeri 1 Sri Budaya tahun ajaran 2024–2025 cenderung lebih rendah dibandingkan kelas V B. Rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran IPAS peserta didik diduga karena peserta didik kurang tertarik, merasa bosan, dan kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Pendidik yang belum maksimal dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga pembelajaran masih menggunakan *teacher centered* atau berpusat pada pendidik tanpa melibatkan interaksi antar peserta didik sehingga menyebabkan peserta didik menjadi pasif karena hanya berlangsung komunikasi satu arah. Pendidik juga belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran. Hal ini dapat mempengaruhi pemahaman konsep peserta didik mengenai materi yang disampaikan oleh pendidik. Keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah yang mengakibatkan proses pembelajaran kurang maksimal. Serta minat belajar dari peserta didik itu sendiri. Selain itu dalam kegiatan pembelajaran jarang diadakanya *ice breaking* yang menyebabkan suasana kelas terkesan membosankan sehingga pembelajaran tidak melekat pada ingatan peserta didik. Kesulitan-kesulitan tersebut akan berpengaruh

terhadap hasil belajar peserta didik. Melihat kondisi tersebut, maka dibutuhkan media pembelajaran yang menarik agar menumbuhkan semangat belajar peserta didik dan dapat tercapailah tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Pendidikan abad 21 memerlukan keterampilan yang mencakup komunikasi, kolaborasi dan berfikir kritis. Pembelajaran di abad ke-21 telah berbicara tentang perkembangan masyarakat dari waktu ke waktu. Sobarningsih & Muhtar (2022: 45) mengungkapkan bahwa masyarakat yang menempuh pendidikan pada abad 21 telah berubah dari masyarakat primitif menjadi masyarakat agraris, kemudian masyarakat industri, dan kini berkembang menjadi masyarakat informatif, bisnis telah berpindah dari masyarakat *offline* menjadi masyarakat *online*.

Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik di sekolah dasar. Menurut Akrim (2018: 458) “*Teachers should make media learning interesting and tailored to the era*”. Pendidik harus menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan zaman peserta didiknya. Era digital telah melengkapi kehidupan masyarakat abad 21, karena hal itulah pendidik profesional abad ke-21 harus mempersiapkan kebutuhan peserta didik dan masa depan mereka. Pendidik abad ke-21 bukan pendidik yang hanya mampu menerapkan metode pembelajaran menarik dan dapat menggunakan teknologi, tetapi ia juga harus memiliki keterampilan dalam membangun kolaborasi pembelajaran yang dapat memadukan antara kualitas pembelajaran, teknologi, dan materi konten pembelajaran. Hal ini penting dipahami sejalan dengan perkembangan karakteristik generasi bangsa, khususnya persiapan generasi *Alpha* yang hidup dalam derasny arus teknologi.

Generasi *Alpha* (Gen-A) adalah istilah yang diberikan untuk melanjutkan generasi sebelumnya, yaitu generasi Z. Menurut N. A. P. Dewi dkk, (2022: 35) Generasi *Alpha* diperuntukan bagi anak-anak yang lahir sejak tahun 2010 hingga 2025. Etistika dkk, (2016: 263) mengemukakan bahwa abad 21

disebut sebagai abad keterbukaan atau abad globalisasi, yang berarti terjadinya perubahan-perubahan secara fundamental yang berbeda dengan tata kehidupan yang terjadi pada manusia yang hidup di abad sebelumnya. Era digital telah melengkapi kehidupan masyarakat abad 21, karena hal itulah Pendidik profesional abad ke-21 harus mempersiapkan kebutuhan peserta didik dan masa depan mereka. Hasil penelitian dari Nursyifa (2019: 55) tentang kebijakan dan kepemimpinan pendidik di era globalisasi menunjukkan bahwa pendidik perlu beradaptasi untuk menguasai teknologi terutama dalam bidang Pendidikan.

Meningkatkan hasil belajar IPAS perlu adanya perubahan dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut ialah dengan menggunakan media pembelajaran yang berguna menumbuhkan semangat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Media pembelajaran mempunyai pengaruh terhadap bagaimana pembelajaran dilaksanakan karena media menjamin peserta didik memahami mata pelajaran yang diajarkan secara konkrit dan efektif. Peserta didik mampu memahami isi dan memperoleh informasi aktual bila disampaikan melalui media.

Powtoon merupakan salah satu dari sekian banyak program berbeda yang dapat membantu proses pembelajaran dengan menggunakan media teknologi di zaman sekarang ini. Menurut Shannon dalam (Dewi, 2022: 132), *Powtoon* merupakan sebuah program animasi perangkat lunak berbasis layanan *online* dimana pengguna dapat dengan cepat dan mudah membuat presentasi animasi dengan memanipulasi objek, menambahkan gambar, menambahkan musik, bahkan merekam suaranya. Pemilihan *Powtoon* dalam pembelajaran didasarkan pada berbagai penelitian yang menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik.

Menurut Elmawati dkk, (2021: 9) mengemukakan bahwa penggunaan *Powtoon* efektif meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia pada peserta

didik kelas V. Dengan desain kuasi-eksperimen, penelitian ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar setelah penerapan *Powtoon*.

Selain itu, berdasarkan pada penelitian oleh N. D. Lestari dkk, (2018: 10) yang mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Powtoon* untuk pembelajaran tematik kelas I SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan, dengan tingkat pencapaian 97% berdasarkan penilaian ahli media dan materi. Penilaian dari guru dan peserta didik juga menunjukkan interpretasi "Sangat Baik", masing-masing dengan persentase 96% dan 98,5%. Hal ini menunjukkan bahwa *Powtoon* efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tematik di kelas I SD.

Lebih lanjut, menurut Suyanti dkk, (2021: 6) mengemukakan bahwa penggunaan *Powtoon* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan metode penelitian tindakan kelas, ditemukan bahwa motivasi dan hasil belajar peserta didik meningkat setelah penerapan *Powtoon* dalam pembelajaran. Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa *Powtoon*, sebagai media animasi interaktif, terbukti efektif meningkatkan hasil belajar yang signifikan dalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan *Powtoon* dalam pembelajaran di Sekolah Dasar sangat direkomendasikan untuk menciptakan proses belajar yang lebih efektif dan menarik.

Sejalan dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh Ibrahim & Suryanti (2022) juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *Powtoon* efektif meningkatkan hasil belajar pada materi penyesuaian makhluk hidup dengan lingkungannya di mata pelajaran IPA kelas V Sekolah Dasar. Hasil penelitian tersebut diperoleh dari persentase responden skala terbatas sebesar 77,3%, uji validasi materi 80%, dan uji validasi media 76,5%. Dengan demikian, media *Powtoon* dinyatakan menarik, layak, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini semakin menguatkan bahwa penggunaan media *Powtoon* relevan diterapkan pada mata pelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan studi dokumentasi di SD Negeri 1 Sri Budaya, peneliti memilih kelas V karena memiliki hasil belajar yang rendah dibandingkan dengan kelas lain. Selain itu, peneliti memilih mata pelajaran IPAS karena berdasarkan hasil belajar, mata pelajaran ini memiliki persentase hasil belajar yang paling rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Penggunaan dan pemanfaatan media audio visual di Sekolah Dasar tersebut masih sangat minim alat bantu ataupun penunjang dalam proses pembelajaran. Pendidik lebih sering menggunakan media papan tulis, spidol, dan buku paket. Pemanfaatan media yang digunakan di SD Negeri 1 Sri Budaya masih jarang digunakan, padahal sudah tersedia alat seperti proyektor yang seharusnya dimanfaatkan pendidik dengan baik agar menunjang pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Media Audio Visual Berbantuan *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPAS Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan studi dokumentasi yang dilakukan kepada koordinator kelas V SD Negeri 1 Sri Budaya pada tanggal 19 Oktober 2024, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu: (1) Pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*). (2) Kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran yang mengakibatkan peserta didik menjadi jenuh. (3) Pendidik belum maksimal menggunakan media audio visual berbantuan *Powtoon* dalam pembelajaran. (4) Kurangnya motivasi belajar peserta didik. (5) Rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V.

Berdasarkan masalah tersebut, keinginan belajar peserta didik masih tergolong rendah. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan media pembelajaran yang menarik, unik, dan bervariasi. Maka dari itu, peneliti ingin menguji tentang **“Pengaruh Media Audio Visual Berbantuan *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPAS Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang berhubungan dengan hasil belajar peserta didik sebagai berikut.

1. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*).
2. Kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran yang mengakibatkan peserta didik menjadi jenuh.
3. Pendidik belum maksimal menggunakan media audio visual berbantuan *Powtoon* dalam pembelajaran.
4. Kurangnya motivasi belajar peserta didik.
5. Rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Sri Budaya.

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini, adalah:

1. Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Berbantuan *Powtoon* (X).
2. Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V di SD Negeri 1 Sri Budaya Tahun Pelajaran 2024/2025 (Y).

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media audio visual berbantuan *Powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Sri Budaya pada mata pelajaran IPAS tahun pelajaran 2024/2025?.
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar kelas eksperimen menggunakan media audio visual berbantuan *Powtoon* dengan kelas kontrol menggunakan media gambar Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Sri Budaya pada mata pelajaran IPAS Tahun Pelajaran 2024/2025.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual berbantuan *Powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Sri Budaya pada mata pelajaran IPAS tahun pelajaran 2024/2025.

3. Mengetahui Apakah terdapat perbedaan hasil belajar kelas eksperimen menggunakan media audio visual berbantuan *Powtoon* dengan kelas kontrol menggunakan media gambar Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Sri Budaya pada mata pelajaran IPAS Tahun Pelajaran 2024/2025.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian penerapan media pembelajaran audio visual berbantuan *Powtoon* dalam pembelajaran, adalah:

1. Manfaat Teoretis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan tentang pendidikan yang berhubungan dengan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbang saran dan pemikiran terkait penggunaan media audio visual berbantuan *Powtoon* di sekolah.
2. Manfaat praktis Penelitian ini juga dapat memberikan manfaat bagi:
 - a. Peserta Didik

Media pembelajaran audio visual berbantuan *Powtoon* diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami pelajaran IPAS sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
 - b. Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi pendidik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran audio visual berbantuan *Powtoon*.
 - c. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan tentang penggunaan media pembelajaran audio visual berbantuan *Powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 1 Sri Budaya Tahun Pelajaran 2024/2025.
 - d. Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengalaman, serta kemampuan peneliti dalam mengembangkan dan menerapkan media

pembelajaran audio visual berbantuan *Powtoon* pada pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

e. Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan kajian bagi peneliti lain dalam menambah wawasan terkait media pembelajaran audio visual berbantuan *Powtoon* dan hasil belajar peserta didik.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mendapatkan pengalaman pada saat proses kegiatan pembelajaran di kelas. Pada akhir kegiatan proses pembelajaran ada yang dinamakan evaluasi yang berguna untuk melihat hasil belajar yang peserta didik dapatkan selama kegiatan belajar di sekolah. Menurut Susanto (2013: 5) hasil belajar ialah suatu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Sedangkan menurut Purwanto (2014: 47) Hasil belajar merupakan komponen pendidikan yang harus disesuaikan dengan tujuan pendidikan, karena hasil belajar diukur untuk mengetahui ketercapaian tujuan pendidikan melalui proses belajar mengajar.

Menurut Sudjana (2010: 3) hakikat hasil belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik (2001: 27) yang mengemukakan hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar dalam kurun waktu tertentu yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar peserta didik yang sudah melakukan kegiatan

belajar biasanya ditunjukkan dengan nilai atau skor. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan hasil belajar pada ranah kognitif mata pelajaran IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sri Budaya tahun ajaran 2024/2025.

Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh setelah melakukan suatu kegiatan secara efektif dan efisien baik itu secara individu maupun kelompok. Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pengajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan- kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor keberhasilan pembelajaran pasti dipengaruhi oleh beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajarnya. Faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu yang berasal dari dalam (faktor internal) maupun faktor yang berasal dari luar (faktor eksternal). Menurut Syah (2011: 132), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik yaitu:

a. Faktor internal

Faktor ini merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri. Faktor internal terdiri dari faktor fisiologis dan faktor psikologis.

- 1) Faktor fisiologis/fisik, terdiri dari kondisi fisik yang normal dan kondisi kesehatan fisik. Kondisi fisik yang normal maksudnya tidak mempunyai kekurangan satu anggota tubuh seperti tangan, kaki, dan lain sebagainya. Sedangkan kondisi kesehatan fisik maksudnya dalam keadaan sehat jasmani dan rohani. Kedua kondisi ini sangat menentukan keberhasilan belajar peserta didik.
- 2) Faktor Psikologis/psikis, terdiri dari intelegensi, kemauan, bakat, daya ingat, daya konsentrasi, jenis bakat yang dimiliki, jenis motivasi yang dimiliki untuk belajar, tingkat kematangan dan kedewasaan, faktor kelelahan mental atau psikologis, tingkat kemampuan kognitif siswa, tingkat kemampuan afektif siswa, kemampuan psikomotorik siswa, dan kepribadian siswa. Keseluruhan faktor ini sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Jika terdapat kekurangan dari salah satu faktor tersebut, maka tidak akan tercapai keberhasilan belajar.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal ini meliputi faktor keluarga, faktor lingkungan sekolah, dan faktor waktu. Faktor keluarga dapat berupa kondisi

ekonomi keluarga, keturunan dan cara mendidik anak. Lingkungan sekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya lingkungan sekolah, sarana pendukung dan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Sedangkan faktor waktu disini mengandung maksud bahwa siswa harus mampu mengatur waktu yang tersedia untuk bermain, belajar, dan lain sebagainya.

3. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dikatakan berhasil apabila telah mencapai tujuan pendidikan. Dimana tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar peserta didik secara umum dapat diklasifikasikan menjadi tiga yakni: aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik (Dimyanti & Mudjiono, 2017: 202-208).

a. Aspek kognitif

Penggolongan tujuan ranah kognitif oleh Bloom mengemukakan adanya 6 (enam) kelas/ tingkat yakni:

- 1) Pengetahuan, dalam hal ini siswa diminta untuk mengingat kembali satu atau lebih dari fakta-fakta yang sederhana.
- 2) Pemahaman, yaitu siswa diharapkan mampu untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana diantara fakta-fakta atau konsep.
- 3) Penggunaan/ penerapan, disini siswa dituntut untuk memiliki kemampuan untuk menyeleksi atau memilih generalisasi/ abstraksi tertentu (konsep, hukum, dalil, aturan, cara). Secara tepat untuk diterapkan dalam suatu situasi baru dan menerapkannya secara benar
- 4) Analisis, merupakan kemampuan siswa untuk menganalisis hubungan atau situasi yang kompleks atau konsep-konsep dasar.
- 5) Sintesis, merupakan kemampuan siswa untuk menggabungkan unsur-unsur pokok ke dalam struktur yang baru.
- 6) Evaluasi, merupakan kemampuan siswa untuk menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki untuk menilai suatu kasus. Dalam proses belajar mengajar, aspek kognitif inilah yang paling menonjol dan bisa dilihat langsung dari hasil tes. Dimana disini pendidik dituntut untuk melaksanakan semua tujuan tersebut. Hal ini bisa dilakukan oleh pendidik dengan cara memasukkan unsur tersebut kedalam pertanyaan yang diberikan kepada siswa harus memenuhi unsur tujuan dari segi kognitif, sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

b. Aspek Afektif

Tujuan ranah afektif berhubungan dengan hierarki perhatian, sikap, penghargaan, nilai, perasaan dan emosi.

c. Aspek Psikomotorik

Tujuan ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan motoric, manipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan koordinasi saraf dan koordinasi badan. Ranah psikomotorik meliputi gerakan tubuh yang mencolok, ketepatan gerakan yang dikoordinasikan, perangkat komunikasi nonverbal, dan kemampuan berbicara.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat tiga ranah hasil belajar, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, peneliti dalam penelitian ini hanya memfokuskan pada aspek kognitif. Hal ini dikarenakan aspek kognitif merupakan ranah yang paling menonjol dan dapat diukur secara langsung melalui hasil tes. Dengan demikian, peneliti memilih aspek kognitif sebagai indikator untuk mengetahui keberhasilan hasil belajar peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata "Media" berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium", secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Adapun pengertian media pembelajaran menurut Arsyad (2009: 15), media pembelajaran adalah segala jenis alat atau materi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu pencapaian tujuan pendidikan. Media ini dapat berupa teks, gambar, audio, video, maupun perangkat teknologi lainnya yang dirancang untuk memperkaya pengalaman belajar dan membuat konsep yang diajarkan lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Pembelajaran yakni suatu kegiatan berkomunikasi yang bertujuan untuk

menyampaikan pesan dari pusat pesan dengan menggunakan saluran atau media, dan penerimaan pesan ini adalah komponen komunikasi.

Selanjutnya, Wibawanto (2017: 37) mengartikan bahwa, media pendidikan adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi peserta didik mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Selain alat yang berupa benda, yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam proses pendidikan, pendidikan sebagai figur sentral atau model dalam proses interaksi edukatif merupakan alat pendidikan yang juga harus di perhitungkan.

Lebih lanjut, Amka (2018: 5), mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih.

Menurut Tafonao (2018: 103) peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajaran, pengajar dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan atau sarana untuk menyampaikan pesan.

Berdasarkan penjelasan yang dikemukakan oleh beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan berupa informasi secara efektif. Media ini berfungsi untuk merangsang indera, seperti penglihatan dan pendengaran, sehingga membantu peserta didik dalam memahami informasi yang disajikan.

2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam mendukung proses pendidikan. Sebagai sarana yang membantu penyampaian informasi secara efektif, media pembelajaran memiliki berbagai ciri. Berikut adalah beberapa ciri umum dari media pendidikan atau media pembelajaran menurut Arsyad (2009: 25).

- a. Media pembelajaran atau media pendidikan mempunyai arti secara fisik yang lebih familiar dengan *hardware* atau wadah, alat, maupun benda yang dapat dirasa oleh panca indera manusia (Adam & Syastra, 2015: 78).
- b. Media pembelajaran mempunyai arti secara non fisik yang lebih familiar dengan *software* atau pesan yang disampaikan melalui *hardware* (Adam & Syastra, 2015: 78).
- c. Media pembelajaran memiliki penekanan terhadap visual serta audio (Wahidin & Ahmad Syaefuddin, 2018: 50)
- d. Media pembelajaran juga memiliki arti sebagai alat atau media bantu dalam proses kegiatan pembelajaran (Wahidin & Ahmad Syaefuddin, 2018: 47).
- e. Media pembelajaran dapat digunakan dalam kegiatan proses komunikasi serta kegiatan berinteraksi antara pendidik dengan anak didiknya.
- f. Dapat digunakan secara masal contohnya media komunikasi berupa televisi serta radio juga secara perorangan contohnya modul.

Adapun ciri-ciri media pendidikan atau media pembelajaran menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh (Arsyad, 2009: 26) adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran berciri fiksatif
Ciri media pembelajaran fiksatif mengilustrasikan fungsi media memiliki kemampuan untuk merekam, merekonstruksikan, serta menyimpan sebuah objek berupa fotografi, *audio tape*, *video tape*, dan lain sebagainya.
- b. Media pembelajaran berciri manipulatif
Ciri media pembelajaran manipulatif dapat mentransformasikan dari sebuah objek. Awalnya suatu objek dapat membutuhkan waktu yang relatif lama, sehingga dapat dipangkas menjadi beberapa menit dengan teknik *time lapse recording*.
- c. Media pembelajaran berciri distributif
Ciri media pembelajaran distributif dapat mentransformasikan suatu objek melalui ruang. Dalam waktu yang sama objek tersebut dapat disajikan terhadap peserta didik melalui stimulus pengalaman tenaga pendidik.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki ciri-ciri yang menekankan pada aspek visual dan audio, mendukung proses komunikasi serta interaksi antara pendidik dan peserta didik, dapat digunakan secara massal maupun individual, serta memiliki kemampuan untuk merekam, mentransformasi, dan menyebarkan informasi secara luas. Ciri-ciri tersebut menjadikan media pembelajaran sebagai sarana yang efektif dalam menunjang proses belajar mengajar.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara peserta didik dengan pendidik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Menurut Arsyad (2009: 27) ada beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar yaitu sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendirisendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Misal: objek yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, *slide*, dan sebagainya.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru.

Seiring dengan perkembangan pengetahuan dan teknologi sekarang ini mendorong upaya pemanfaatan dan penggunaan media dari hasil perkembangan teknologi. Pendidik dituntut untuk lebih mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didiknya sebagai sarana yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dimaksudkan agar peserta didik mampu memahami kompetensi dasar pelajaran yang disampaikan oleh pendidik.

Adapun manfaat media pembelajaran yang dikutip Ely dalam (Danim, 1995: 28) yaitu:

- a. Meningkatkan mutu pendidikan dengan cara meningkatkan kecepatan belajar (*rate of learning*).
- b. Memberi kemungkinan pendidikan yang sifatnya lebih individual.
- c. Memberi dasar pengajaran yang lebih ilmiah.
- d. Pengajaran dapat dilakukan secara mantap.
- e. Meningkatkan terwujudnya kedekatan belajar (*immediacy learning*).
- f. Memberikan penyajian pendidikan lebih luas.

Berdasarkan uraian pendapat dari beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media dalam proses pembelajaran selain mempermudah peserta didik dalam memahami proses pembelajaran, media juga dapat membangkitkan gairah dan motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, peserta didik akan mampu melakukan kegiatan belajarnya sendiri, mendapat hal yang baru, serta dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media yang menarik dan sesuai kebutuhan peserta didik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.

4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Seiring dengan berkembangnya teknologi dan pemahaman dalam dunia pendidikan, media pembelajaran menjadi salah satu elemen penting dalam proses belajar mengajar. Asyhar (2011: 44) membagi jenis media pembelajaran kedalam empat bagian yaitu:

- a. Media Visual
Media visual dibagi menjadi dua yaitu *nonprojected* dan *projected*. Media visual *nonprojected* mencakup gambar, tabel, grafik dan karton. Media visual tersebut dapat menerjemahkan ide-ide yang abstrak ke dalam suatu format yang realistis, dari simbol-simbol verbal ke dalam bentuk yang kongkrit, dan dapat diperoleh dengan mudah walaupun menggunakan biaya yang relatif mahal tetapi dibutuhkan kreatifitas untuk merancang, mengembangkan, dan memanipulasinya sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sedangkan yang termasuk media visual *projected* adalah kamera, OHP, *Slide*, gambar digital (CD-Room, foto CD, DVD-Room dan disket komputer), dan gambar proyeksi digital yang didesain untuk digunakan dengan perangkat lunak presentasi grafik seperti panel proyeksi *liquid crystal display* (LCD) yang dihubungkan dengan komputer ke layar.

b. Media Audio

Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Ada beberapa jenis media yang dikelompokkan dalam media audio, antara lain, radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam dan laboratorium bahasa. Dalam perkembangannya media audio berubah sesuai dengan kemajuan teknologi. Sekarang kita mengenal *audiotape*, *compact disk* (CD), MP3 dan MP4.

c. Media Audio-Visual

Bahan audio visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan pendidik berperan aktif dalam proses pembelajaran. Sebagai media pembelajaran dalam pendidikan dan pengajaran, media audio visual mempunyai sifat sebagai berikut, yaitu kemampuan untuk meningkatkan persepsi, kemampuan untuk meningkatkan pengertian, kemampuan untuk meningkatkan belajar, kemampuan untuk memberikan penguatan (*reinforcement*) atau pengetahuan hasil yang di capai, dan kemampuan untuk meningkatkan retensi (ingatan).

d. Multimedia

Multimedia adalah alat yang menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan grafik, teks, animasi, video dan audio.

Berdasarkan uraian mengenai jenis-jenis media pembelajaran menurut Asyhar (2011:44), peneliti dalam penelitian ini memfokuskan pada penggunaan media audio-visual. Hal ini karena media audio-visual lebih mudah membantu peserta didik memahami materi melalui gabungan suara dan gambar. Dengan demikian, peneliti memilih media audio-visual sebagai media pembelajaran untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik sesuai dengan tujuan penelitian

C. Media Pembelajaran Audio Visual

1. Pengertian Media Pembelajaran Audio Visual

Dalam proses pembelajaran, penggunaan media yang efektif sangat diperlukan untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik. Salah satu media yang sering digunakan adalah media pembelajaran audio visual. Media ini menggabungkan unsur suara dan gambar, sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Dengan adanya kombinasi antara aspek pendengaran dan penglihatan, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, audio visual berarti bersifat dapat didengar dan dilihat; alat pandang dengar. Media ini memiliki peran penting dalam proses pembelajaran karena menggabungkan elemen suara dan gambar. Kombinasi ini membantu mempermudah pemahaman materi oleh peserta didik. Dengan memanfaatkan alat pandang dengar, proses belajar menjadi lebih menarik dan efektif.

Menurut Kodir (2011: 249), sesuai dengan namanya, media ini merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar. Media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dengan melibatkan kedua indra utama, yaitu penglihatan dan pendengaran. Hal ini membuat penyajian bahan ajar kepada peserta didik semakin lengkap dan optimal. Oleh karena itu, media audio visual sering digunakan untuk menyampaikan materi yang kompleks agar lebih mudah dipahami.

Selanjutnya, Sanjaya (2015: 211) berpendapat bahwa media audio visual adalah media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat. Contoh media ini meliputi rekaman video, berbagai ukuran *film*, slide suara, dan lain sebagainya. Kombinasi suara dan gambar pada media ini membuat informasi lebih menarik dan mudah diterima oleh peserta didik. Dengan demikian, media audio visual dapat meningkatkan fokus dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Lebih lanjut, Febliza & Afdal (2015: 50) mengatakan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual adalah sebuah cara pembelajaran dengan menggunakan media yang mengandung unsur suara dan gambar. Dalam proses ini, indra penglihatan dan pendengaran peserta didik terlibat secara aktif, sehingga materi lebih mudah diserap. Media ini juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Oleh karena itu, pembelajaran dengan media audio-visual menjadi salah satu metode yang sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.

Bedasarkan pendapat dari beberapa ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual adalah media perantara yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran. Media ini menciptakan kondisi yang dapat membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan pendekatan ini, peserta didik tidak hanya menjadi lebih mudah memahami materi, tetapi juga lebih termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu, penggunaan media audio visual sangat penting dalam mendukung pencapaian tujuan belajar.

2. Karakteristik Media Pembelajaran Audio Visual

Media pembelajaran audio visual memiliki karakteristik khas yang membedakannya dari jenis media lainnya. Karakteristik ini berkaitan dengan kemampuannya dalam menyajikan informasi secara bersamaan melalui unsur audio (suara) dan visual (gambar atau video), sehingga dapat meningkatkan perhatian, pemahaman, dan retensi peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Menurut Windasari & Syofyan (2019: 5) karakteristik media audio visual antara lain:

- a. Mengatasi jarak dan waktu.
- b. Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu singkat.
- c. Dapat membawa peserta didik berpetualang.
- d. Dapat digunakan secara berulang.
- e. Pesan yang disampaikan mudah diingat.
- f. Mengembangkan daya pikir anak.
- g. Mengembangkan imajinasi.
- h. Memperjelas hal-hal yang abstrak.
- i. Berperan sebagai media utama untuk mendokumentasikan realita sosial yang akan dibahas di kelas.
- j. Mampu berperan sebagai *storyteller* yang dapat memancing kreativitas anak.

Adapun karakteristik media audio visual menurut Arsyad (2016: 31) sebagai berikut.

- a. Mereka biasanya bersifat linear.
- b. Mereka biasanya menyajikan visual yang dinamis.
- c. Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya.
- d. Mereka merupakan gambaran fisik dari gagasan real atau abstrak.

- e. Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.
- f. Umumnya mereka berorientasi pada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

Berdasarkan uraian pendapat dari beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media audio visual memiliki karakteristik mampu menyajikan materi secara menarik, mudah dipahami, merangsang imajinasi serta kreativitas peserta didik, dan dapat digunakan berulang kali sehingga mendukung pendidik dalam menyampaikan pembelajaran di kelas.

3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran Audio Visual

a. Fungsi Media Pembelajaran Audio Visual

Media pada awalnya hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual, realita kepada peserta didik dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana sehingga fungsi media bukan hanya mempertinggi daya serap tetapi juga potensi anak terhadap materi pembelajaran. Menurut Sanjaya (2012:207-209) fungsi dari media pembelajaran itu sendiri yaitu:

- 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa tertentu. Dimana guru dapat menjelaskan proses terjadinya gerhana matahari yang langka melalui hasil rekaman.
- 2) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa. Dengan menggunakan media dapat menambah motivasi belajar siswa hingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

b. Manfaat Media Audio Visual

Penggunaan media pembelajaran yang tepat memiliki peranan penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar, terutama dalam membangkitkan minat dan motivasi peserta didik. Salah satu jenis media yang dapat dimanfaatkan secara efektif adalah media audio visual. Media ini menggabungkan unsur suara dan gambar bergerak, sehingga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Manfaat media audio visual menurut Subandijah (1993: 5) adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas materi pelajaran sehingga tidak terjadi verbalisme pemahaman peserta didik.
- 2) Media pembelajaran dapat membantu membangkitkan kegairahan dalam belajar peserta didik.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi sifat pasif peserta didik dan menumbuhkan pemikiran yang dinamis dan sistematis yang nyata bagi peserta didik.
- 4) Media pembelajaran dapat mengefektikan keterbatasan waktu yang tersedia.

Selain pendapat Subandijah, beberapa ahli lain juga mengemukakan pandangannya mengenai manfaat media pembelajaran, adapun menurut Hamalik (2003: 15) dalam bukunya, *Encyclopedia of ducation Research* merinci manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret dalam berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- 2) Memperbesar perhatian peserta didik.
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan peserta didik.
- 5) Membutuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
- 6) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan bahasa.
- 7) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efesiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran, khususnya media audio visual, memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Media ini mampu memperjelas materi pelajaran dan membangkitkan motivasi serta minat belajar peserta didik. Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran yang tepat tidak hanya memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi, tetapi juga memperkuat pemahaman serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar.

4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran Audio Visual

Terdapat berbagai macam media pengajaran yang memberikan bantuan sangat besar kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar. Namun demikian, peran yang dimainkan pendidik itu sendiri juga menentukan terhadap efektifitas penggunaan media pengajaran. Peran ini tercermin dari kemampuan memilih aneka ragam media sesuai dengan situasi dan kondisi.

Dengan bermacam-macamnya jenis media, merupakan keleluasaan bagi pendidik untuk menggunakan media pengajaran dengan jenis apa saja yang disesuaikan dengan aspek yang diharapkan dari tujuan pembelajaran tanpa memperhatikan hal itu, mustahil proses belajar mengajar akan terbantu oleh adanya media pengajaran. Adapun macam-macam media audio visual menurut Sadiman (2011: 67) yaitu:

a. Televisi

Televisi adalah media yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio visual dengan disertai unsur gerak. Televisi yang digunakan untuk kepentingan pendidikan dengan mudah dapat dijangkau melalui siaran dan dapat dihubungkan melalui satelit. Televisi pendidikan adalah penggunaan video yang direncanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu tanpa melihat siapa saja yang menyiarkannya. Televisi pendidikan tidak hanya sekedar menghibur tapi yang penting adalah bersifat mendidik, karena itu ia memiliki ciri-ciri tersendiri antara lain yaitu dituntun oleh instruktur, sistematis, teratur, beraturan secara terpadu.

b. DVD/VCD

Digital Versatil/Video Disc disingkat dengan DVD. Video merupakan suatu alat yang dihubungkan dengan televisi. Cara kerja alat ini yaitu dengan memasukkan *Compack Disc* (CD) kedalam *Video Compack Disc* (VCD). Sedangkan Menurut Dudeney & Hockly (2007: 114) pengertian DVD ini adalah:

Digital Versatile/video disc is a tool that in a variety of data can be stored on it, but they have much greater capability and usually used as an alternative to video cassettes, which is becoming increasingly outdated and allow the viewer to choose from various language options. The video content on a DVD can be viewed on a computer with DVD viewing software installed or a DVD player,

Dari pendapat ahli di atas dapat diambil sebuah kesimpulan format DVD bukan hanya untuk video saja tetapi bisa dimanfaatkan dengan kegunaan lain seperti untuk menyimpan data bisa diatur bagaimana harusnya sebuah tampilan dalam video tersebut.

c. *Film*

Film sebagai media audio visual yang bersuara, *film* yang dimaksudkan disini adalah *film* sebagai alat audio visual untuk pelajaran, penerangan atau penyuluhan. Kelebihan *film* dapat menjelaskan kejadian alam, sejarah kehidupan orang-orang besar, mempelajari keterampilan dan sebagainya. Kekurangannya adalah *film* sarana hiburan, nilai pendidikannya hanya sekilas. *Film* yang dimaksudkan adalah serangkaian gambar yang diproyeksikan ke layar pada kecepatan tertentu sehingga menjadikan urutan tingkatan yang berjalan terus menerus sampai menggambarkan pergerakan yang nampak normal

d. LCD dan Speaker Aktif

1) LCD

Adapun LCD (*Liquid Crystal Display*) adalah teknik untuk menyajikan data dalam bentuk huruf-huruf Kristal yang tidak tembus cahaya apabila ada dalam medan listrik tertentu. LCD merupakan perlengkapan OHP untuk memproyeksikan informasi langsung melalui komputer. LCD mengubah tampilan komputer dari gambar elektronik menjadi layar proyeksi. Yang menarik dari penggunaan LCD ini adalah kemampuan menghasilkan kualitas gambar sama seperti penggunaan OHP biasa. Teknologi LCD juga dapat menampilkan gambar (*picture*), warna (*colours*) dan gerakan (*animated*). Dengan LCD pesan dirancang dalam komputer dan hasilnya diproyeksikan ke layar, tindakan menunjuk dilakukan dengan “*mouse*” pada komputer. Penggunaan LCD menuntut adanya rancangan program yang dikembangkan secara professional sehingga efektivitas penggunaan dapat tercapai dengan baik

2) Speaker Aktif

Speaker aktif ini adalah transedur yang mengubah sinyal elektrik ke frekuensi audio siaran dengan cara mengantarkan komponennya yang berbentuk selaput. Sistem pada speaker adalah suatu komponen yang membawa sinyal elektronik dan menyimpannya dalam CDs, tapes, dan DVDs, lalu mengembalikannya lagi kedalam bentuk suara aktual yang dapat kita didengar.

e. Komputer dan *Slide*

1) Komputer

Menurut Daryanto (2004: 15), dari asal katanya “*to compute*” komputer berarti alat penghitung. Sedangkan menurut Yogiarto Hartono, dosen tetap UGM, definisi komputer adalah alat elektronik, dapat memberikan informasi, menggunakan suatu program yang tersimpan di memori komputer, dapat menyimpan program dan hasil pengolahan, bekerja secara otomatis. Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronnik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit. Satu unit komputer terdiri atas 4 komponen dasar, yaitu input

(misalnya *keyboard* dan *writing pad*) *Central Prosesor Unit* (CPU) yaitu unit pemroses data yang di input, penyimpanan data (memori yang menyimpan data akan diproses oleh CPU baik secara permanen, *Read Only Memory* (ROM) maupun untuk sementara, *Random Acces Memory* (RAM), dan *output* (misalnya layar monitor, *printer* atau *plotter*). Komputer dewasa ini memiliki kemampuan untuk menggabungkan dan mengendalikan berbagai peralatan lainnya, seperti *CD player*, *video tape*, dan *audio tape*. Di samping itu, komputer dapat merekam, menganalisis, dan memberi reaksi kepada respons yang di input oleh pemakai atau peserta didik.

2) *Slide*

Slide adalah istilah lain disebut *film* bingkai, yaitu transparasi atau tembus pandang dengan ukuran 35mm, dibungkus bingkai dengan ukuran 2x2 inci, dibuat dari bahan karton atau plastic. Ukuran lainnya 2 1/2X2/inci dan 3 1X4 inci (*film* bingkai berwarna). Selain itu *slide* adalah sebuah area kerja pada aplikasi komputer yaitu *power point*, dimana di dalam presentasi jika *power point* dikuasai dengan baik maka slide yang di tampilkan dengan sedemikian rupa akan menjadi sebuah daya tarik yang menarik bagi yang menyaksikannya dalam ruang lingkup ini adalah peserta didik.

f. *Video Cassette Tape Recorder*

Video Cassette Tape Recorder sering juga disebut *Video Cassatte Recorder* (VCR) atau *Video Tape Recorder* (VTR). Alat ini dapat merekam gambar dan suara dalam waktu bersamaan pada saat-saat diperlukan, suara dan gambar yang telah direkam dapat ditampilkan kembali atau dihapus untuk diganti dengan yang lain bila diperlukan. Karena mempunyai sifat yang demikian maka VTR dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. VCR yang paling populer dan sering digunakan adalah pita kaset dengan format VHS yang jika digunakan untuk merekam dan menampilkan hasil rekaman maka hasilnya akan bagus.

Berdasarkan uraian oleh ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran audio visual sangat beragam dan masing-masing memiliki karakteristik serta fungsi yang berbeda. Media seperti televisi, DVD/VCD, *film*, LCD, speaker aktif, komputer, *slide*, dan *video cassette tape recorder* dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Keberagaman ini memberikan keleluasaan bagi pendidik untuk memilih media yang paling sesuai dengan materi, kondisi peserta didik, dan lingkungan pembelajaran guna meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

5. Pemilihan Media Pembelajaran Audio Visual

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran memegang peranan penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Menurut Musfiquon dalam (Fauziyah, 2014: 3) pemilihan media terdapat beberapa prinsip sebagai berikut: efisien, relevan serta produkti. Sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar, pendidik harus mempersiapkan semuanya terlebih dahulu terutama media. Media ini sangat penting dan sangat berperan baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya media peserta didik bisa lebih memahami suatu materi pembelajaran yang sulit untuk di nalar.

Ketika pendidik membuat media harus benar-benar menentukan media mana yang cocok untuk suatu materi agar bisa terlaksana pembelajaran yang efisien. Apabila pendidik memilih medianya salah, sangatlah berakibat fatal bagi peserta didiknya, bukannya peserta didik faham dengan materi tersebut malah peserta didik semakin bingung. Menurut Setyosari (2009: 25), terdapat beberapa kriteria dalam pemilihan media yaitu:

- a. Kesesuaian
Ketika memilih media harus disesuaikan dengan materinya. Seperti pendidik menginginkan peserta didiknya untuk menyalakan komputer, maka pendidik harus mempersiapkan media yang menunjukkan langkah-langkah untuk menyalakan komputer.
- b. Tingkat Kesulitan
Media yang disediakan oleh sekolah hanya buku dan papan tulis. Sedangkan di dalam buku biasanya gambarnya tidak jelas, kalimatnya terlalu panjang jadi susah untuk difahami oleh peserta didik. Terutama dalam pembelajaran TIK, di buku TIK biasanya ada gambar dan di lingkari langkah-langkah untuk menyalakan komputer, tetapi gambar dan tulisannya tidak jelas dan sulit di fahami oleh peserta didik. Maka pendidik harus memperjelasnya dengan medianya sendiri.
- c. Biaya
Dalam memilih media biaya ini menjadi permasalahan utama. Jangan memilih media mahal tapi tidak bisa bermanfaat untuk peserta didik, pilihlah media yang harganya relatif murah tapi memiliki banyak manfaat bagi peserta didik untuk mempermudah memahami suatu materi pelajaran.
- d. Ketersediaan
Biasanya masalah ketersediaan ini terjadi di sekolah yang fasilitasnya rendah. Ketika pendidik ingin menunjukkan cara menyalakan

komputer tetapi sekolahnya tidak memiliki komputer, maka pendidik harus memilih media lain seperti menggambarkan langkah-langkah untuk menyalakan komputer di papan tulis.

e. **Kualitas Teknis**

Media yang sangat baik dan sangat bermanfaat ketika media itu memiliki kualitas teknis yang baik pula. Apabila media memiliki kualitas teknis yang bisa digunakan untuk segalanya, untuk beberapa materi, maka media itu bisa dikatakan media yang memiliki kualitas teknis baik untuk memahami peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar. Pemilihan media harus memperhatikan prinsip efisiensi, relevansi, dan produktivitas. Selain itu, pendidik perlu memastikan media yang dipilih sesuai dengan materi, mudah dipahami, terjangkau, tersedia, dan memiliki kualitas teknis yang baik. Kesalahan dalam memilih media dapat menghambat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

6. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Audio Visual

Penggunaan media dalam pembelajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan, hal ini dapat dipahami mengingat proses belajar yang dialami peserta didik tertumpu pada berbagai kegiatan menambah ilmu dan wawasan untuk bekal hidup dimasa sekarang dan masa akan datang. Salah satu upaya yang harus ditempuh adalah bagaimana menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri peserta didik dengan menggerakkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif dan efisien. Dalam hal ini, media pengajaran merupakan salah satu pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar. Namun setiap media pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan, begitu pula dengan media audio-visual.

Dalam penggunaannya terdapat beberapa kelebihan media pembelajaran audio visual menurut Arsyad (2009: 48), antara lain:

- a. Dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari peserta didik ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktek, dan lain-lain. Dapat

- menampilkan tayangan sebagai pengganti alam sekitar dan dapat menunjukkan obyek yang biasanya tidak terlihat.
- b. Dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang.
- c. Di samping mendorong dan meningkatkan motivasi, media audiovisual dapat menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya. Seperti, tayangan kesehatan yang menyajikan proses berjangkitnya penyakit diare yang dapat membuat peserta didik sadar terhadap pentingnya menjaga kebersihan makanan dan lingkungan.
- d. Mengandung nilai-nilai positif yang dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok peserta didik.
- e. Menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung seperti lahar gunung berapi atau perilaku binatang buas.
- f. Dapat digunakan dalam kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok heterogen maupun perorangan.
- g. Dampak mempersingkat gambaran kejadian normal. Misalnya, bagaimana bunga mekar, dimulai dengan kuncup bunga dan diakhiri dengan kuncup yang sudah berbunga.

Berikut ini juga terdapat beberapa kekurangan yang dimiliki oleh media pembelajaran audio visual menurut Arsyad (2009: 50) diantaranya sebagai berikut :

- a. Dalam pengadaannya memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang banyak.
- b. Pada saat tayangan mulai disajikan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua peserta didik mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui tayangan tersebut.
- c. Pada media audio-visual ini terutama video pembelajaran yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali video ini dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

7. Macam-Macam Aplikasi Untuk Pembuatan Media Pembelajaran

Audio Visual

Berbagai sumber referensi tentang media pembelajaran yang telah lama diterbitkan mungkin sudah banyak yang tidak sesuai lagi dengan perkembangan media pembelajaran saat ini. Untuk media berbasis non teknologi yang diterapkan pada sekolah tatap muka masih dapat digunakan. Akan tetapi, terdapat pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dengan memanfaatkan berbagai aplikasi dalam pembuatannya, seperti yang dikemukakan oleh Rohmah (2021: 178):

- a. Aplikasi *Cap Cut*
Cap Cut merupakan aplikasi editor video yang dapat di *download* di *playstore* dengan menggunakan *mobile*. Fitur *Cap Cut* antara lain adalah melakukan penambahan dan pemotongan klip, menyesuaikan posisi sebagaimana yang diinginkan, menambah *sticker*, dan menambah musik sesuai kebutuhan. Aplikasi *Cap Cut* merupakan aplikasi yang cukup efektif digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis audio visual karena hanya dengan satu aplikasi editing ini sudah dapat menghasilkan video dengan kualitas yang baik.
- b. Aplikasi *Kinemaster*
Aplikasi *Kinemaster* merupakan sebuah aplikasi edit video dengan fitur yang lengkap. Aplikasi ini dapat digunakan oleh pendidik untuk membuat media audio visual. Aplikasi ini dapat di *download* di *Playstore* untuk penggunaan pada *Handphone* dan pada google untuk penggunaan pada PC.
- c. Aplikasi *Kahoot*
Kahoot merupakan sebuah aplikasi untuk membuat *game* berupa quiz interaktif yang dapat digunakan untuk pembelajaran di dalam kelas. Aplikasi ini bisa termasuk dalam media pembelajaran berbasis *game* edukasi. Aplikasi dapat dibuka melalui laman <https://kahoot.com/>. Aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar dan mendukung gaya belajar anak di era digital. Selain itu, *Kahoot* juga dapat memenuhi tuntutan kebutuhan generasi digital. (Mustikawati, 2019: 99)
- d. Aplikasi *Quizizz*
Aplikasi *Quizizz* adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk kuiz interaktif yang dapat digunakan untuk pembelajaran daring. Aplikasi ini dilengkapi dengan tema dan fitur yang menarik. Guru dapat membuat pertanyaan atau soal beserta kunci jawabannya melalui aplikasi ini.
- e. Aplikasi *Educandy*
Aplikasi *Educandy* merupakan aplikasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat permainan edukatif yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran secara daring. Aplikasi *Educandy* diantaranya bisa digunakan untuk pembelajaran bahasa.
- f. Aplikasi *Wordwall*
Aplikasi *Wordwall* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk media pembelajaran, melalui aplikasi ini bisa digunakan untuk game interaktif, guru dapat membuat pertanyaan yang kemudian dijawab oleh peserta didik. Hasil penilaian bisa langsung ditampilkan beserta dengan *timer* dalam menjawab sehingga diketahui siapa yang paling cepat dan benar jawabannya. Selain itu juga ada permainan *Random Wheel*, *Open the Box*, dan lain-lain.
- g. Aplikasi *Powtoon*
Aplikasi *Powtoon* merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat video animasi untuk pembelajaran. Sebelum membuat video guru dapat merumuskan terlebih dahulu video apa

yang akan dibuat beserta alur ceritanya. Manfaat aplikasi *Powtoon* adalah untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran, meningkatkan prestasi belajar, meningkatkan motivasi belajar, dan meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran. (Evi Deliviana, 2017: 1)

Berdasarkan berbagai aplikasi yang dapat digunakan untuk pembuatan media pembelajaran berbasis audio visual, peneliti memilih *Powtoon* sebagai media yang digunakan dalam penelitian ini. Hal ini dikarenakan *Powtoon* memiliki keunggulan dalam pembuatan video animasi yang menarik dan interaktif, serta dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, prestasi belajar, motivasi belajar, dan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran (Evi Deliviana, 2017: 1). Dengan demikian, *Powtoon* menjadi pilihan yang tepat dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

D. Media Pembelajaran Audio Visual Berbantuan *Powtoon*

1. Pengertian *Powtoon*

Powtoon adalah aplikasi berbasis web yang sederhana, digunakan untuk membuat animasi menarik secara cepat. Menurut Evi Deliviana (2017: 5) aplikasi *Powtoon* 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. Selanjutnya, Fardany & Dewi (2020: 102) mengemukakan bahwa *Powtoon* merupakan salah satu layanan online dengan fitur animasi yang efektif untuk menyampaikan pesan dalam bentuk video.

Aplikasi ini menjadi alternatif dalam pemanfaatan teknologi untuk menciptakan media pembelajaran interaktif, terutama untuk materi yang sulit, sehingga lebih menyenangkan dengan memadukan berbagai media seperti audio dan visual. Oleh karena itu, media ini sangat menarik untuk digunakan di kelas, sebagai alternatif media pembelajaran, agar peserta didik tidak merasa bosan, sekaligus memberikan variasi dalam metode pembelajaran bagi pendidik. Lebih lanjut, Swamy (2020: 2)

mengungkapkan bahwa “*Powtoon is a web-based software animation tool that allows users to create animated presentations by manipulating pre-objects, imported images, provided music, and user-generated voice-overs*”.

Media pembelajaran *Powtoon* adalah aplikasi berbasis web untuk membuat presentasi animasi yang berasal dari gambar yang diimpor, musik yang disediakan, dan rekaman suara yang dibuat pengguna.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, *Powtoon* adalah aplikasi berbasis web yang digunakan untuk membuat animasi menarik dalam bentuk video. Aplikasi ini menjadi alternatif media pembelajaran interaktif yang efektif, karena mampu menyampaikan materi secara menyenangkan dengan memadukan berbagai elemen seperti audio, visual, dan animasi. Dengan fitur-fitur tersebut, *Powtoon* dapat membantu meningkatkan perhatian peserta didik dan memberikan variasi metode pembelajaran bagi pendidik.

2. Kelebihan *Powtoon*

Keberhasilan belajar sangat ditentukan oleh media pembelajarannya. Oleh karena itu, dalam memilih media pembelajaran, tenaga pendidik harus tepat dan benar, karena akan mempermudah dalam mencapai tujuan dan memudahkan peserta didik dalam belajar. Dalam setiap media pembelajaran selalu ada kelebihan dan kekurangannya. Kelebihan aplikasi *Powtoon* sendiri ialah aplikasi yang bersifat interaktif dan menarik dalam hal audio ataupun visual. Aplikasi *Powtoon* meliputi semua aspek indra, penggunaan aplikasinya pun sangat mudah dan praktis karena peserta didik hanya mengklik saja link yang sudah diberikan oleh pendidik dan bisa dipelajari kapan pun dan di mana pun.

Menurut Evi Deliviana (2017: 3) *Powtoon* dapat memberikan feedback antara pendidik dan peserta didik. Beragam animasi yang disediakan pada aplikasi *Powtoon* juga dapat menarik perhatian peserta didik untuk lebih fokus dan memahami pembelajaran (Aziz, 2020: 43). Aplikasi *Powtoon* juga memberi kebebasan dalam menentukan tema belajar kepada peserta didik. Materinya pun disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami oleh

anak sekolah dasar. Durasi yang diberikan tidak terlalu panjang sehingga peserta didik tidak mudah bosan dan mengantuk. Kelebihan aplikasi *Powtoon* ialah penggunaannya yang sangat mudah dan tidak perlu mempunyai keahlian khusus dalam menggunakannya, karena caranya tak berbeda jauh dengan memutar video pada umumnya yang berada di laptop, komputer, DVD, dan lain sebagainya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan *Powtoon* terletak pada kemampuannya sebagai media pembelajaran interaktif yang efektif, karena mampu menyajikan materi secara menarik dan menyenangkan melalui kombinasi elemen audio, visual, dan animasi. Dengan fitur tersebut, *Powtoon* dapat meningkatkan perhatian peserta didik dan memberikan variasi metode pembelajaran bagi pendidik.

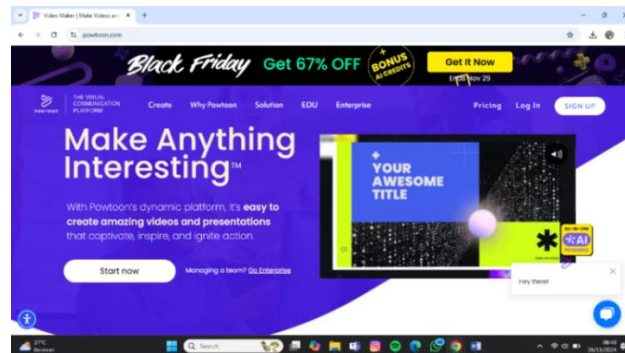
3. Kekurangan *Powtoon*

Di samping kelebihan pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon*, terdapat pula beberapa kekurangan dalam penggunaannya. Pertama, aplikasi media *Powtoon* masih harus dibuka secara online menggunakan internet. Sehingga, jika tidak menggunakan internet, *Powtoon* tidak bisa dibuka. Kedua, ketika ingin menyimpan file, aplikasi *Powtoon* ini memerlukan jaringan internet yang stabil dan baik, karena file video hasil edit memerlukan kapasitas memori yang cukup besar (Fitriyani, 2019: 108). Ketiga, aplikasi *Powtoon* masih berbayar jika menginginkan fitur yang lebih premium. Sehingga, jika aplikasi *Powtoon* tidak berbayar, fitur yang dapat digunakan terbatas. Keempat, aplikasi *Powtoon* ketika digunakan masih harus membutuhkan dukungan dari Sumber Daya Manusia (SDM) yang profesional. Kelima, aplikasi *Powtoon* mengharuskan pengguna atau pendidik dapat mengoperasikan dan memiliki kemahiran untuk menggunakannya.

4. Langkah-Langkah Pembuatan Powtoon

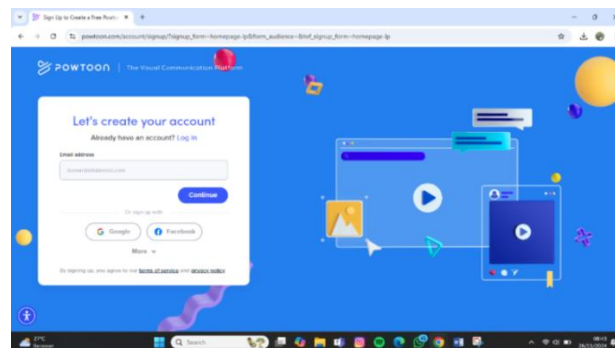
Powtoon merupakan aplikasi yang diakses secara online, untuk mengakses *Powtoon* terlebih dahulu membuat akun *Powtoon*. Adapun langkah-langkah pembuatan *Powtoon*, sebagai berikut.

- a. Pertama bukalah situs www.Powtoon.com setelah itu muncul tampilan seperti gambar dibawah ini.



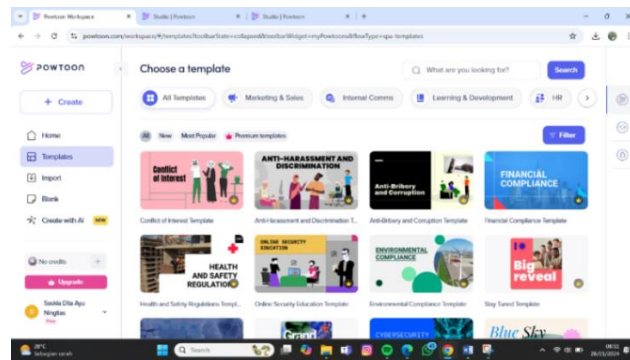
Gambar 1. Tampilan Awal Powtoon

- b. Klik “*START NOW*” tujuannya untuk mendaftar akun *Powtoon* jika belum memilikinya.



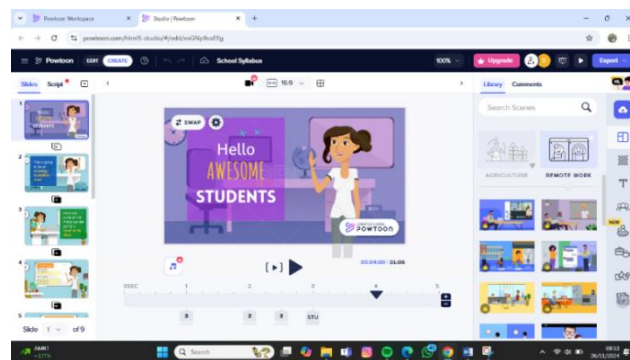
Gambar 2. Tampilan Daftar Powtoon

- c. Setelah mendaftar, kita akan diarahkan ke menu utama *Powtoon*, seperti gambar dibawah ini. Setelah itu klik “*Template*” untuk membuat proyek sesuai dengan keinginan.



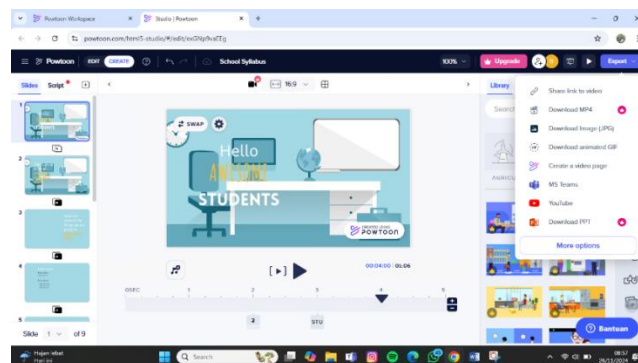
Gambar 3. Tampilan Menu Tamplate

- d. Setelah memilih *template* yang diinginkan, maka akan muncul tampilan kerja atau lembar kerja. Panel bagian tengah atau timeline yang digunakan untuk memasukkan gambar, teks dan masih banyak yang sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan. Jika ingin menambahkan slide baru, klik “*addslide*”.



Gambar 4. Tampilan Edit Powtoon

- e. Jika animasi sudah jadi, klik *preview and export*. Disana bisa memeriksa kembali animasi yang sudah dikerjakan.



Gambar 5. Tampilan Menyimpan Powtoon

- f. Setelah selesai mengerjakan, langkah terakhir mengklik *export*, Hasil tersebut bisa di *share* atau *upload* karya animasi yang sudah dikerjakan.
- g. Cara menggunakan *Powtoon* yaitu gunakan desktop atau PC karena aplikasi *Powtoon* sulit diakses melalui smartphone dan gunakan video dengan kualitas HD agar video tidak pecah ketika disimpan.

E. Pembelajaran IPAS

1. Pengertian IPAS

Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan harapan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Pada KTSP dan beberapa kurikulum pendahulunya, terdapat mata pelajaran IPA dan IPS. Menurut Fiteriani (2018: 6) IPA adalah mata pelajaran yang dalam proses mempelajarinya memerlukan kemampuan berfikir kritis dan analitis dalam diri peserta didik untuk memecahkan masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari mereka. Proses pembelajaran IPA yang dilakukan benar-benar dapat memaksimalkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar sehingga dapat mendukung peserta didik untuk memahami konsep pembelajaran IPA dan proses belajar yang dialami menjadi lebih bermakna.

Mata pelajaran IPS lebih untuk menekankan pada keterampilan yang harus dimiliki peserta didik dalam memecahkan masalah, baik masalah yang terdapat pada lingkup diri sendiri sampai dengan masalah yang sangat kompleks. Kedua mata pelajaran ini diajarkan secara terpisah. Namun, pada Kurikulum 2013 kedua mata pelajaran diajarkan secara bersamaan (holistik) dalam tema pembelajaran tertentu. Penilaiannya saja yang dilakukan secara terpisah. Kurikulum paradigma baru, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial pada sekolah dasar kelas tinggi diajarkan secara bersamaan dengan nama mata pelajaran ilmu pengetahuan alam social (IPAS). Pada kurikulum merdeka, IPA dan IPS dileburkan menjadi satu mata pelajaran yaitu IPAS.

Pada penelitian ini, materi yang digunakan yaitu Bab 8 “Bumiku Sayang, Bumiku Malang” Topik A Bumi Berubah. Materi ini termasuk ke dalam ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) karena membahas tentang berbagai bentuk bencana alam dan dampaknya terhadap kehidupan masyarakat, serta bagaimana manusia berinteraksi dan merespons kondisi lingkungan sosialnya.

2. Tujuan Mata Pelajaran IPAS

Melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang konsep-konsep ilmiah dan sosial, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, serta kemampuan memecahkan masalah. Pembelajaran IPAS memungkinkan peserta didik untuk memahami hubungan antara manusia, lingkungan, dan teknologi, sehingga mereka dapat berperan aktif dalam menjaga keseimbangan alam serta menciptakan solusi inovatif bagi permasalahan sosial di sekitarnya.

Selain itu, proses pembelajaran IPAS selaras dengan penguatan Profil Pelajar Pancasila, yang mencakup nilai-nilai berikut (Kemendikbud, 2022: 5):

- a. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia
- b. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak
- c. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata
- d. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu
- e. Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya

- f. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

3. Karakteristik IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki karakteristik khas yang membedakannya dari disiplin ilmu lainnya. Karakteristik ini mencerminkan sifat keilmuan IPAS yang terus berkembang seiring dengan perubahan zaman serta kebutuhan akan pendekatan yang lebih luas dalam memahami fenomena alam dan sosial. Berikut beberapa karakteristik utama IPAS menurut Kemendikbud (2022: 7).

- a. Bersifat dinamis. Pengetahuan dari zaman ke zaman terus mengalami perubahan, sehingga perlu dilakukan pengkajian.
- b. Pendekatan yang lebih holistik. Perlunya penggunaan sudut pandang yang luas berkaitan dengan disiplin ilmu lainnya untuk memperoleh pengetahuan baru.

4. Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Setiap Fase

Capaian pembelajaran peserta didik dikategorikan ke dalam beberapa fase yang disesuaikan dengan tahapan perkembangan kognitif dan sosial mereka. Setiap fase dirancang untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta kemampuan berkolaborasi dan berkomunikasi yang sesuai dengan tingkat usia dan jenjang pendidikan (Kemendikbud, 2022: 13). Adapun fase-fase tersebut meliputi:

- a. Fase A (Umumnya untuk kelas I dan II SD/MI/Program Paket A). Di fase ini, umumnya peserta didik bisa mengoptimalkan kemampuan indranya untuk mengamati, bertanya, mencoba, dan menceritakan pengalaman belajar yang telah diperolehnya terkait peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitarnya baik secara verbal maupun nonverbal dengan menggunakan berbagai media (gambar/symbol/karya).

Di akhir fase A, peserta didik diharapkan belajar untuk melakukan proses inkuiri, yaitu: mengamati dan mengajukan pertanyaan terkait apa yang ada pada dirinya maupun kondisi/fenomena/peristiwa sederhana yang terjadi di lingkungan sekitar rumah dan sekolah. Selanjutnya peserta didik mengusulkan ide/menalar, melakukan investigasi/penyelidikan/ percobaan, mengomunikasikan, menyimpulkan, merefleksikan, dan

mengaplikasikan pengalaman belajar dari proses inkuiri yang sudah dilakukannya.

- b. Fase B (Umumnya untuk kelas III dan IV SD/MI/Program Paket A). Pada Fase B peserta didik mengidentifikasi keterkaitan antara pengetahuan-pengetahuan yang baru saja diperoleh serta mencari tahu bagaimana konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial berkaitan satu sama lain yang ada di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari ditunjukkan dengan menyelesaikan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya peserta didik mengusulkan ide/ menalar, melakukan investigasi/ penyelidikan/ percobaan, mengomunikasikan, menyimpulkan, merefleksikan, mengaplikasikan dan melakukan tindak lanjut dari proses inkuiri yang sudah dilakukannya.
- c. Fase C (Umumnya untuk kelas V dan VI SD/MI/Program Paket A). Pada Fase C peserta didik diperkenalkan dengan sistem - perangkat unsur yang saling terhubung satu sama lain dan berjalan dengan aturan-aturan tertentu untuk menjalankan fungsi tertentu - khususnya yang berkaitan dengan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebhinekaan. Peserta didik melakukan suatu tindakan, mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari.

Pada penelitian ini, peneliti melibatkan peserta didik kelas V, maka Capaian Pembelajaran (CP) menggunakan fase C. Pada fase ini peserta didik diperkenalkan dengan sistem, yaitu perangkat unsur yang saling terhubung satu sama lain dan berjalan dengan aturan tertentu untuk menjalankan fungsi tertentu, khususnya yang berkaitan dengan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebinekaan. Dalam fase ini, peserta didik juga diarahkan untuk melakukan suatu tindakan, mengambil keputusan, atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari.

F. Penelitian Relavan

1. Dewi Yuliati dkk. (2019) “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Powtoon* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi IPS pada Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar Kecamatan Cluwak Kabupaten Pati”. Hasil dari penelitiannya yaitu media pembelajaran *Powtoon* berpengaruh

terhadap motivasi belajar IPS peserta didik kelas IV SDN Kecamatan Cluwak Kabupaten Pati. Media pembelajaran *Powtoon* berpengaruh terhadap motivasi belajar IPS. Hal ini berdasarkan perolehan nilai rata-rata (mean) *N-gain* score skala pengukuran motivasi pada kelas eksperimen dengan menerapkan media pembelajaran *Powtoon* yang memperoleh nilai 57%, termasuk dalam kategori cukup efektif.

2. Alberth Supriyanto (2022) “Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual *Powtoon* Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik pada Pelajaran Matematika di 21 Sekolah Dasar”. Hasil penelitiannya yaitu media pembelajaran audiovisual *Powtoon* memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik kelas III SDN 5 Grogol.
3. Syahna Apriani Syihabudin (2023) “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Berbantuan Aplikasi *Powtoon* Terhadap Motivasi Belajar IPA Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi pada materi zat dan campuran memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.
4. Putri Anggraeni (2022) “Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh media pembelajaran *Powtoon* sebesar 32% terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Rejomulyo Tahun Pelajaran 2021/2022.
5. Ibrahim & Suryanti (2022) “Efektivitas Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Penyesuaian Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan perolehan presentase hasil responden skala terbatas 77,3 %, uji validasi materi 80 %, uji validasi media 76,5 %. Dapat disimpulkan bahwa media ini menarik, sangat layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

G. Kerangka Pikir

Untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik, perlu digunakan media pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan mampu menarik perhatian. Selama ini pembelajaran cenderung berpusat pada pendidik dan minim variasi media, sehingga peserta didik mudah merasa bosan. Salah satu media yang dapat membantu mengatasi permasalahan tersebut adalah media audio visual berbantuan *Powtoon*.

Powtoon merupakan aplikasi berbasis web untuk membuat animasi menarik dalam bentuk video (Evi Deliviana, 2017: 5). Media ini mampu menyajikan materi secara visual dan auditori sehingga peserta didik lebih fokus dan mudah memahami isi pembelajaran (Fardany & Dewi, 2020: 102). Dengan memadukan teks, gambar, animasi, suara, dan musik, *Powtoon* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Swamy, 2020: 2).

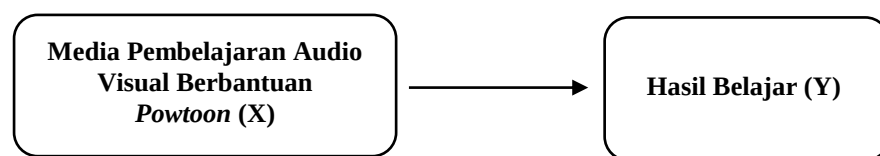
Langkah-langkah penggunaan media audio visual berbantuan *Powtoon* menurut Kisasih (2024: 66) meliputi: (1) pendidik menampilkan *Powtoon* atau video pembelajaran, (2) mengorganisasikan peserta didik dalam kelompok kecil, (3) peserta didik berinteraksi dan berkolaborasi, (4) menuliskan hasil diskusi, (5) menyajikan hasil diskusi, serta (6) membuat refleksi dan kesimpulan. Aktivitas ini memungkinkan peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berperan aktif dalam proses belajar.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, penggunaan media *Powtoon* terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Misalnya, penelitian oleh Syahna Apriani Syihabudin (2023) menunjukkan bahwa media animasi *Powtoon* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar IPA. Demikian pula, penelitian Ibrahim & Suryanti (2022) membuktikan bahwa media *Powtoon* efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi penyesuaian makhluk hidup. Hal ini diperkuat oleh Alberth Supriyanto

(2022) yang menyatakan bahwa media *Powtoon* dapat meningkatkan motivasi belajar matematika di sekolah dasar.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel X yaitu media audio visual berbantuan *Powtoon*, dan variabel Y yaitu hasil belajar IPAS. Hasil belajar yang diteliti berfokus pada ranah kognitif sesuai taksonomi Bloom revisi, yaitu menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6) (Shoimin, 2014: 197).

Berdasarkan penjelasan di atas memungkinkan dapat diketahui bahwa media pembelajaran audio visual berbantuan *Powtoon* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS. Hubungan antar variabel-variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar diagram kerangka pikir sebagai berikut.



Gambar 6. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan:

X = Variabel Bebas
Y = Variabel Terikat
→ = Pengaruh

Alur kerangka pikir pada gambar 6 dapat dideskripsikan bahwa media pembelajaran audio visual berbantuan *Powtoon* yang digunakan pada saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung dapat menciptakan kondisi bagi peserta didik dalam menguasai mata pelajaran IPAS, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

H. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir di atas, maka peneliti menetapkan hipotesis sebagai berikut.

1. H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media audio visual berbantuan *Powtoon* pada mata pelajaran IPAS terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sri Budaya tahun

ajaran 2024/2025.

- Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media audio visual berbantuan *Powtoon* pada mata pelajaran IPAS terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sri Budaya tahun ajaran 2024/2025.
2. Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar kelas eksperimen menggunakan media audio visual berbantuan *Powtoon* dengan kelas kontrol menggunakan media gambar Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Sri Budaya pada mata pelajaran IPAS tahun ajaran 2024/2025.
- Ho : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar kelas eksperimen menggunakan media audio visual berbantuan *Powtoon* dengan kelas kontrol menggunakan media gambar Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Sri Budaya pada mata pelajaran IPAS tahun ajaran 2024/2025.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Menurut Somantri dkk, (2018: 29) penelitian eksperimen merupakan kegiatan penelitian yang bertujuan untuk menilai pengaruh suatu tindakan pendidikan terhadap tingkah laku peserta didik atau menguji hipotesis tentang ada tidaknya pengaruh tindakan itu bila dibandingkan dengan tindakan lain. Peneliti melaksanakan penelitian menggunakan jenis metode eksperimen semu (*quasi experiment design*), menurut Sugiyono (2019: 67) eksperimen semu (*quasi eksperiment design*) adalah desain eksperimen yang memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Objek penelitian ini adalah penggunaan media audio visual berbantuan *Powtoon* (X) terhadap hasil belajar (Y). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sri Budaya. Penelitian ini menggunakan desain *non-equivalent control group desain*. Desain ini menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran audio visual berbantuan *Powtoon* sedangkan kelompok kontrol menggunakan media berupa gambar. Desain penelitian *non-equivalen control group design* dapat digambarkan sebagai berikut.

$$\frac{O_1 \times O_2}{O_3 \times O_4}$$

Gambar 7. Desain Penelitian

Keterangan:

- O_1 = Nilai pre-test kelompok eksperimen
 - X = Perlakuan penggunaan media *Powtoon*
 - O_2 = Nilai post-test kelompok eksperimen
 - O_3 = Nilai pre-test kelompok kontrol
 - O_4 = Nilai post-test kelompok kontrol
- Sumber: Sugiyono (2015: 219)

B. Setting Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester genap kelas V SD Negeri 1 Sri Budaya Tahun Pelajaran 2024/2025. Diawali dengan observasi pada bulan Oktober 2024.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Sri Budaya, beralamatkan di Desa Sri Budaya Kec. Way Seputih Kab. Lampung Tengah.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sri Budaya.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

- a. Membuat surat izin penelitian ke sekolah yang akan dilakukan penelitian yaitu SD Negeri 1 Sri Budaya.
- b. Peneliti melakukan penelitian pendahuluan di SD Negeri 1 Sri Budaya, peneliti bertemu dengan kepala sekolah, pendidik, dan tenaga kependidikan. Penelitian pendahuluan ini berupa observasi dan studi dokumentasi. Hal yang diobservasi meliputi kondisi sekolah, jumlah kelas, jumlah peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar pendidik.
- c. Peneliti melakukan observasi bersama koordinator kelas V SD Negeri 1 Sri Budaya, yaitu Ibu Eri Fitriyani, S.Pd.

- d. Peneliti menemukan permasalahan pada kegiatan pembelajaran yang kemudian dijadikan objek penelitian oleh peneliti.
- e. Peneliti menentukan subjek penelitian yakni kelas V A sebagai kelas eksperimen dan kelas V B sebagai kelas kontrol.
- f. Menganalisis elemen Capaian Pembelajaran (CP) pada fase C Kelas V Mata Pelajaran IPAS.
- g. Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpulan data yang berupa tes dalam bentuk *multiple-choice* (pilihan jamak).
- h. Melakukan uji instrumen di SD Negeri 1 Suko Binangun pada kelas V.
- i. Menganalisis data uji coba untuk mengetahui instrumen yang valid dan reliabel untuk dijadikan sebagai soal *pretest* dan *posttest*.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Memberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada kelas eksperimen dan kontrol.
- b. Memberikan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media audio visual berbantuan *powtoon*, sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan menggunakan pembelajaran konvensional.
- c. Memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik.

3. Pelaksanaan Penyelesaian

- a. Menganalisis data hasil tes dengan menghitung perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b. Interpretasi hasil perhitungan data.
- c. Membuat laporan hasil penelitian.
- d. Menyimpulkan hasil penelitian.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek yang diamati oleh peneliti. Penelitian membutuhkan sebuah objek untuk diamati. Menurut Sugiyono (2015: 117) populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin, hasil menghitung maupun pengukuran, kuantitatif maupun kualitatif daripada karakteristik tertentu mengenai ekumpulan objek yang lengkap dan jelas. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V pada dua kelas SD Negeri 1 Sri Budaya sebanyak 44 peserta didik dengan rincian tabel berikut.

Tabel 2. Data jumlah populasi peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sri Budaya 2024/2025

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Peserta Didik
		L	P	
1.	Kelas V A	10	12	22
2.	Kelas V B	13	9	22
	Total			44

Sumber: Dokumentasi pendidik kelas V SD Negeri 1 Sri Budaya Tahun Pelajaran 2024/2025

Pertimbangan dipilihnya dua kelas tersebut karena melihat data presentasi sumatif tengah semester. Kelas V A memiliki ketercapaian rendah yaitu 31,81%, sedangkan kelas V B memiliki ketercapaian tinggi yaitu 45,45%. Dalam penelitian ini, yang dijadikan kelas kontrol adalah kelas V B dan kelas eksperimen adalah kelas V A dengan jumlah masing-masing kelas sama yaitu 22 peserta didik. Kelas V A dijadikan sebagai kelas eksperimen dikarenakan memiliki persentase ketercapaian lebih rendah daripada kelas B.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang diambil dengan teknik tertentu. Sugiyono (2019: 124) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Arikunto dalam Rukajat (2018: 173) mengemukakan bahwa sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti dan apabila subjeknya

kurang dari 100, maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi.

Adapun pendapat dari Sugiyono (2019: 138) bahwa teknik pengambilan sampel pada dasarnya dikelompokkan menjadi dua yaitu *probability sampling* dan *nonprobability sampling*. Pada penelitian ini, peneliti memilih sampel dengan cara *nonprobability sampling*. *Nonprobability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Selanjutnya ada teknik dalam pengambilan sampel menurut Sugiyono (2019: 124) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik total sampling. Menurut Sugiyono (2019:82) teknik total sampling adalah teknik penentuan sampel yang mana semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel. Adapun sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V A dan kelas V B. Kelas eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas V A sebanyak 22 peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran audio visual berbantuan *Powtoon* sedangkan kelas V B sebanyak 22 peserta didik dijadikan sebagai kelas kontrol dengan media gambar sehingga total sampel pada penelitian ini adalah 44 peserta didik.

E. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang kedudukannya memberi pengaruh terhadap variabel terikat, dapat dimanipulasi, diubah, atau diganti (X) dan variabel terikat adalah variabel yang menjadi akibat dari pengaruh variabel bebas (Y). Terdapat dua macam variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran audio visual berbantuan *Powtoon* (X). Media pembelajaran audio visual

berbantuan *Powtoon* merupakan variabel yang menentukan hubungan antara fenomena yang diamati.

2. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar kelas V SD Negeri 1 Sri Budaya (Y). Hasil belajar adalah faktor yang peneliti amati untuk menentukan adanya perbedaan yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran audio visual berbantuan *Powtoon*.

F. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Definisi Konseptual Variabel

a. Variabel Bebas (Media Audio Visual Berbantuan *Powtoon*)

Media pembelajaran audio visual berbantuan *Powtoon* merupakan aplikasi berbasis *web* yang menyajikan presentasi berbentuk video animasi yang digunakan untuk memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memahami pelajaran. Hasil video *Powtoon* dapat diekspor ke *You Tube* dan *Power Point* untuk memudahkan peserta didik agar dapat memutar ulang materi pelajaran yang belum dipahami.

b. Variabel Terikat (Hasil Belajar)

Hasil belajar adalah kemampuan pencapaian peserta didik yang diperoleh melalui proses belajar. Hasil belajar yang diangkat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPAS yang difokuskan pada ranah kognitif yang meliputi pengetahuan dan pemahaman. Ranah kognitif peserta didik diukur melalui instrument tes yang diberikan kepada peserta didik pada awal dan akhir pembelajaran.

2. Definisi Operasional Variabel

a. Media Pembelajaran Audio Visual Berbantuan *Powtoon* (X)

Menurut Evi Deliviana (2017: 5) *Powtoon* adalah aplikasi berbasis *web* yang digunakan untuk membuat animasi menarik dalam bentuk video. Aplikasi ini menjadi alternatif media pembelajaran interaktif yang efektif, karena mampu menyampaikan materi secara

menyenangkan dengan memadukan berbagai elemen seperti audio, visual, dan animasi. Dengan fitur-fitur tersebut, *Powtoon* dapat membantu meningkatkan perhatian peserta didik dan memberikan variasi metode pembelajaran bagi pendidik. Adapun langkah-langkah penggunaan media pembelajaran audio visual berbantuan menurut Kisasih (2024: 66) *Powtoon* yaitu (1) pendidik menampilkan *Powtoon* atau video pembelajaran, (2) mengorganisasikan peserta didik dengan membagi kelompok kecil (5-6 orang), (3) peserta didik berinteraksi dan berkolaborasi dengan kelompok, (4) menuliskan hasil diskusi, (5) menyajikan hasil diskusi, dan (6) membuat refleksi dan kesimpulan.

b. Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPAS kurikulum merdeka pada peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sri Budaya tahun ajaran 2024/2025. Hasil belajar tersebut berupa nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jumlah 25 pertanyaan berbentuk pilihan jamak. Adapun indikator yang digunakan pada hasil belajar peserta didik menggunakan indikator pada ranah kognitif atau pengetahuan yaitu pada tingkat menganalisis (C4) dengan indikator soal menganalisis perubahan Bumi yang disebabkan oleh faktor alam, mengevaluasi (C5) dengan indikator soal mengevaluasi hubungan antara peristiwa alam dan bencana alam, menciptakan (C6) dengan indikator soal menghubungkan dampak bencana alam terhadap kehidupan.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah metode atau cara yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau data yang diperlukan dalam penelitian. Penggunaan teknik dan alat pengumpulan data untuk penelitian ini menggunakan teknik sebagai berikut.

1. Teknik Tes

Teknik tes adalah teknik penilaian yang biasa digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam pencapaian suatu kompetensi tertentu, melalui pengolahan secara kuantitatif yang hasilnya berbentuk angka. Tes pada umumnya difungsikan untuk mengukur kemampuan dengan jawaban benar atau salah. Jawaban benar akan mendapat skor dan jawaban salah tidak mendapat skor. Maka, hasil pengukuran yang menggunakan tes sebagai teknik pengambilan data ini termasuk kategori data kuantitatif. Teknik tes yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan tes uji sebelum (*pretest*) dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*) pada kelas eksperimen.

2. Teknik Non Tes

a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melihat langsung ke lapangan terhadap objek yang diteliti.

Menurut Sugiyono (2019: 310) menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan untuk penelitian yang berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik observasi dengan cara mengamati secara langsung aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan media audio visual berbantuan *Powtoon*.

b. Dokumentasi

Sumber informasi yang bukan dari manusia dalam teknik non tes ini yaitu dokumentasi, diantaranya foto, bahan statistik, dan dokumen.

Menurut Sugiyono (2019: 476) dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dalam penelitian ini, teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung

penelitian berupa profil sekolah, jumlah peserta didik, data hasil belajar peserta didik, serta dokumentasi proses pelaksanaan penelitian di SD Negeri 1 Sri Budaya.

H. Instrumen Penelitian

a. Instrumen Tes

Instrument tes adalah alat yang digunakan dalam pengumpulan data. Pada pengumpulan data pada penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen tes yang mengukur pada kemampuan kognitif peserta didik dengan fokus pada C4, C5, C6. Bentuk tes yang diberikan adalah tes objektif berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 19 soal. Tujuan agar mengetahui rentang peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media audio visual berbantuan *Powtoon*.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Tes Ranah Kognitif Pembelajaran IPAS

Capaian Pembelajaran	Indikator	Level Kognitif	Nomor Soal Yang Diajukan	Nomor Soal Yang Dipakai	Nomor Soal Yang Tidak Dipakai
Peserta didik mampu menjelaskan tentang perubahan Bumi yang disebabkan oleh faktor alam, hubungan antara peristiwa alam dan bencana alam, serta dampak bencana alam terhadap kehidupan	Menganalisis perubahan Bumi yang disebabkan oleh faktor alam	C4	1,2,3,4,5, 6,7,8,9,10	1,2,3,5,6, 7,8,9,10	4
	Mengevaluasi hubungan antara peristiwa alam dan bencana alam	C5	11,12,13, 14,15,16, 17,18,19, 20	11,12,13, 17,19,20	14,15,16,1 8
	Menghubungkan dampak bencana alam terhadap kehidupan	C6	21,22,23, 24,25	21,22,24, 25	23
Jumlah				19	6

Sumber: Analisis peneliti berdasarkan acuan dari CP pada Fase C kelas V mata pelajaran IPAS menurut BSKAP Kemendikbudristek (2022).

b. Instrumen Non tes

Teknik non tes salah satunya adalah observasi. Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Peneliti meminta bantuan kepada teman sejawat yaitu Anggita Sari, untuk menilai aktivitas peserta

didik saat peneliti melakukan penelitian di kelas eksperimen. Penilaian ini dilakukan berdasarkan rubrik penilaian observasi yang disediakan. Berikut ini adalah kisi-kisi dan rubrik penilaian yang digunakan untuk menilai aktivitas peserta didik.

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Aktivitas Belajar Peserta Didik dengan Media Pembelajaran Audio Visual Berbantuan *Powtoon*

No.	Langkah-langkah pembelajaran	Aspek yang diamati	Teknik penilaian	Bentuk penilaian
1	Pendidik menampilkan <i>Powtoon</i> atau video pembelajaran	Peserta didik memperhatikan tampilan <i>Powtoon</i> yang ditampilkan oleh pendidik pada proyektor.	Observasi	Rubrik
2	Mengorganisasikan peserta didik dengan membagi kelompok kecil (5-6 orang)	Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok dan bergabung dengan kelompok nya masing-masing.	Observasi	Rubrik
3	Peserta didik berinteraksi dan berkolaborasi dengan kelompok	Peserta didik berinteraksi dan berkolaborasi dengan kelompoknya untuk melakukan pemecahan masalah pada LKPD.	Observasi	Rubrik
4	Menuliskan hasil diskusi	Peserta didik menuliskan hasil diskusi tersebut pada LKPD yang sudah disediakan.	Observasi	Rubrik
5	Menyajikan hasil diskusi	Peserta didik menyajikan hasil diskusi dalam bentuk presentasi dan diskusi antar kelompok.	Observasi	Rubrik
6	Membuat refleksi dan kesimpulan	Peserta didik merangkum/membuat kesimpulan dan disusul dengan refleksi dari pendidik.	Observasi	Rubrik

Sumber: Analisis peneliti berdasarkan acuan dari Shoimin (2014)

Tabel 5. Rubrik Penilaian Aktivitas Penggunaan Media Audio Visual Berbantuan *Powtoon*

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Pendidik menampilkan <i>Powtoon</i> atau video pembelajaran	Peserta didik tidak aktif memperhatikan tampilan <i>Powtoon</i> yang ditampilkan oleh pendidik pada proyektor.	Peserta didik cukup aktif memperhatikan tampilan <i>Powtoon</i> yang ditampilkan oleh pendidik pada proyektor.	Peserta didik aktif memperhatikan tampilan <i>Powtoon</i> yang ditampilkan oleh pendidik pada proyektor.	Peserta didik sangat aktif memperhatikan tampilan <i>Powtoon</i> yang ditampilkan oleh pendidik pada proyektor.

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Mengorganisasikan peserta didik dengan membagi kelompok kecil (5-6 orang)	Peserta didik tidak aktif bergabung dengan kelompoknya masing-masing.	Peserta didik cukup aktif bergabung dengan kelompoknya masing-masing.	Peserta didik aktif bergabung dengan kelompoknya masing-masing.	Peserta didik sangat aktif bergabung dengan kelompoknya masing-masing.
Peserta didik berinteraksi dan berkolaborasi dengan kelompok	Peserta didik tidak aktif berinteraksi dan berkolaborasi dengan kelompoknya untuk melakukan pemecahan masalah pada LKPD.	Peserta didik cukup aktif berinteraksi dan berkolaborasi dengan kelompoknya untuk melakukan pemecahan masalah pada LKPD.	Peserta didik aktif berinteraksi dan berkolaborasi dengan kelompoknya untuk melakukan pemecahan masalah pada LKPD.	Peserta didik sangat aktif berinteraksi dan berkolaborasi dengan kelompoknya untuk melakukan pemecahan masalah pada LKPD.
Menuliskan hasil diskusi	Peserta didik tidak aktif menuliskan hasil diskusi tersebut pada LKPD yang sudah disediakan.	Peserta didik cukup aktif menuliskan hasil diskusi tersebut pada LKPD yang sudah disediakan.	Peserta didik aktif menuliskan hasil diskusi tersebut pada LKPD yang sudah disediakan.	Peserta didik sangat aktif menuliskan hasil diskusi tersebut pada LKPD yang sudah disediakan.
Menyajikan hasil diskusi	Peserta didik tidak aktif menyajikan hasil diskusi dalam bentuk presentasi dan diskusi antar kelompok.	Peserta didik cukup aktif menyajikan hasil diskusi dalam bentuk presentasi dan diskusi antar kelompok.	Peserta didik aktif menyajikan hasil diskusi dalam bentuk presentasi dan diskusi antar kelompok.	Peserta didik sangat aktif menyajikan hasil diskusi dalam bentuk presentasi dan diskusi antar kelompok.
Membuat refleksi dan kesimpulan	Peserta didik tidak aktif merangkum/membuat kesimpulan	Peserta didik cukup aktif merangkum/membuat kesimpulan	Peserta didik aktif merangkum/membuat kesimpulan	Peserta didik sangat aktif merangkum/membuat kesimpulan

Sumber: Analisis peneliti berdasarkan acuan dari Shoimin (2014)

Tabel 6. Keterangan Skor Penilaian Pada Rubrik

Skor	Keterangan
1	Perlu pendampingan
2	Cukup
3	Baik
4	Sangat baik

Sumber: Analisis peneliti berdasarkan acuan dari Shoimin (2014)

I. Uji Persyaratan Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Validitas adalah suatu indikator yang menunjukkan sejauh mana sebuah instrumen dianggap valid atau sahih. Uji validitas dalam penelitian ini akan di uji cobakan kepada peserta didik kelas V SD Negeri 1 Suko Binangun. Soal yang akan di uji berbentuk soal pilihan ganda berjumlah 25 butir soal. Penentuan validitas butir soal akan dilakukan dengan bantuan program SPSS 27 yang kemudian di identifikasi menggunakan indeks validitas untuk dapat diketahui validitasnya. Indeks validitas dapat dilihat pada Tabel 7 sebagai berikut.

Tabel 7. Klasifikasi Validitas Soal

No.	Nilai Validitas	Keterangan
1	0,800 – 1,00	Sangat Tinggi
2	0,600 – 0,800	Tinggi
3	0,400 – 0,600	Cukup
4	0,200 – 0,400	Rendah
5	0,00 – 0,200	Cukup Rendah

Sumber: Arikunto (2018: 214)

Kriteria yang digunakan dalam uji validitas adalah jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir instrumen dinyatakan valid, sebaliknya jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka butir instrumen dinyatakan tidak valid (*drop out*). Dapat diketahui hasil analisis data uji validitas soal pada Tabel 8 sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

No Soal	Jumlah Soal	Keterangan
1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 17, 19, 20, 21, 22, 24, 25	19	Valid
4, 14, 15, 16, 18, 23	6	Tidak Valid

Tabel 8 di atas menunjukkan bahwa dari 25 soal terdapat 19 soal yang dinyatakan valid dan 6 soal tidak valid. Pengujian dengan ketentuan validitas $r_{hitung} > r_{tabel}$, dengan $r_{tabel} = 0,444$ dengan $n=22$. Sehingga 19 soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian. Hasil uji validitas lebih rinci dapat dilihat pada lampiran 22 halaman 131.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah serangkaian pengukuran yang memiliki konsistensi bila pengukuran itu dilaksanakan secara berulang. Arikunto (2018: 239) menjelaskan bahwa reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Pengujian reliabilitas instrumen tes pada penelitian ini akan dibantu dengan program SPSS 27 yang kemudian diidentifikasi menggunakan indeks reliabilitas untuk dapat diketahui reliabilitasnya. Indeks reliabilitas dapat dilihat pada Tabel 9 sebagai berikut.

Tabel 9. Klasifikasi Reliabilitas Soal

No.	Koefisien Korelasi r	Kriteria Validitas
1.	0,600 – 0,800	Sangat tinggi
2.	0,400 – 0,600	Tinggi
3.	0,200 – 0,400	Cukup
4.	0,00 – 0,200	Rendah
5.	0,600 – 0,800	Sangat rendah

Sumber: Arikunto (2018: 241)

Penentuan soal reliabel atau tidak reliabel ditentukan dengan melakukan uji reliabilitas 19 soal yang valid menggunakan program SPSS 27. Hasil analisis reliabilitas soal tes kemampuan berpikir kritis ditunjukkan pada Tabel 10 sebagai berikut.

Tabel 10. Hasil Uji Reliabilitas

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
,910	19

Sumber: Peneliti 2025

Nilai reliabilitas instrumen tes dilihat dari Tabel 10 ditentukan oleh nilai *Cronbach's Alpha* yang merupakan nilai reliabilitas soal yaitu 0,910 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa instrumen tes soal reliable (lampiran 23 halaman 132).

3. Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal dibutuhkan dalam untuk membedakan kemampuan

masing-masing peserta didik. Menurut Arikunto (2018: 226) daya pembeda soal adalah kemampuan soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Berikut klasifikasi nilai daya pembeda soal.

Tabel 11. Klasifikasi Daya Pembeda Soal

Indeks Daya Pembeda	Klasifikasi
Negatif	Tidak Baik
0,00 – 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Baik sekali

Sumber: Arikunto (2018: 226)

Merujuk pada hasil perhitungan menggunakan program SPSS 27 tersebut, diketahui hasil uji daya beda soal seperti pada tabel sebagai berikut.

Tabel 12. Rekapitulasi Hasil Uji Daya Beda Soal.

No.	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
1.	Cukup	9	1
2.	Baik	1, 2, 5, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 17, 19, 20, 21, 24, 25	15
3.	Baik Sekali	3, 6, 22	3

Sumber : Peneliti 2025

Berdasarkan tabel 12, diketahui analisis uji daya pembeda soal diperoleh terdapat 3 soal dalam kategori baik sekali, 15 soal dalam kategori baik, dan 1 soal dalam kategori cukup (lampiran 24, halaman 133). Setelah menguji daya beda soal peneliti menggunakan soal dalam kategori cukup sampai baik sekali dan memenuhi r_{tabel} 0.444 sebagai soal *pretest* dan *posttest*. Sedangkan soal dalam kategori kurang sekali dan tidak memenuhi r_{tabel} 0.444 didrop dari daftar soal, hal ini dikarenakan soal dengan kategori kurang sekali dan kurang dari r_{tabel} memiliki daya pembeda yang lemah sekali, sehingga jika digunakan tidak dapat menjadi penentu mana peserta didik yang kurang mampu atau tidak tahu dengan peserta didik yang mampu.

4. Uji Tingkat Kesukaran

Taraf kesukaran soal digunakan untuk mengetahui level atau tingkat kesukaran pada setiap butir soal yang kemudian diklasifikasikan berdasarkan indeks kesukaran. Semakin rendah indeks yang diperoleh,

maka semakin sulit soal tersebut dan berlaku sebaliknya. Berikut ini klasifikasi nilai tingkat kesukaran

Tabel 13. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal

Besar Tingkat Kesukaran	Interpretasi
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2018: 235)

Merujuk hasil perhitungan menggunakan program SPSS 27, diketahui hasil taraf kesukaran soal seperti berikut.

Tabel 14. Hasil Uji Tingkat Kesukaran

No.	Tingkat Kesukaran	Nomor Soal	Jumlah Soal
1.	Mudah	1, 2, 5, 10, 19, 21	6
2.	Sedang	3, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 17, 20, 22, 24, 25	13

Berdasarkan tabel 14, diketahui analisis uji taraf kesukaran soal yang diperoleh terdapat 6 soal dalam kategori mudah, kemudian 13 soal dalam kategori sedang (lampiran 25, halaman 134). Setelah menguji taraf kesukaran soal peneliti menggunakan soal dalam kategori mudah sampai sedang sebagai *pretetst* dan *posttest*.

J. Teknik Analisis Data Penelitian

1. Analisis Data Aktivitas Belajar Peserta Didik

Penulis menggunakan lembar observasi untuk mengetahui aktivitas peserta didik dengan menggunakan media audio visual berbantuan *Powtoon* saat proses pembelajaran berlangsung. Rumus yang digunakan untuk menganalisis data aktivitas belajar sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100$$

Hasil observasi aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Powtoon* kemudian dikategorikan sebagai berikut.

Tabel 15. Kriteria Keaktifan Peserta Didik

Presentase	Keaktifan Peserta Didik
>80	Sangat aktif
60-79	Aktif
50-59	Cukup
<50	Kurang

Sumber: Trianto (2011: 243)

2. Analisis Data Hasil Belajar Peserta Didik

Pada Penelitian ini, penulis menggunakan rekapitulasi soal tes untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model Scramble pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Rumus yang digunakan untuk menganalisis data hasil belajar sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100$$

Tabel 16. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar.

No.	Presentase	Kriteria
1.	≥ 80	Baik sekali
2.	70-79	Baik
3.	60-69	Cukup
4.	50-59	Kurang baik
5.	≤ 50	Sangat kurang

Sumber: Trianto (2011: 241)

3. Uji Persyaratan Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif. Analisis ini dilakukan untuk mendapatkan data menjadi sebuah informasi. Sebelum diuji hipotesis, data yang didapat dari penelitian harus diuji persyaratan terlebih dahulu. Berikut merupakan uji prasyarat analisis data yang digunakan dalam penelitian ini.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah untuk menguji apakah variabel independen dan variabel dependen berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan menggunakan program SPSS 27 dengan uji *Shapiro Wilk*, jika nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal dan jika nilai signifikansi $< \alpha = 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua sampel berasal dari populasi dengan variansi yang sama atau tidak. Uji homogenitas pada penelitian ini akan dibantu dengan program SPSS 27. Dari hasil penghitungan melalui program SPSS akan didapatkan apabila hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (sig) pada *based on mean* $> \alpha = 0,05$ atau lebih besar dari 0,05 maka data bersifat homogen. Sedangkan apabila hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (sig) pada *based on mean* $< \alpha = 0,05$ atau lebih kecil dari 0,05 maka data bersifat tidak homogen.

c. Uji *N-gain*

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest*, dan peningkatan pengetahuan (*N-gain*). dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik mengenai materi yang diajarkan, sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengetahui gambaran mengenai pengetahuan peserta didik setelah pembelajaran berakhir. Hasil *pretest* dan *posttest* dibandingkan sehingga diketahui pengaruh pembelajaran yang telah dilakukan, untuk mengetahui peningkatan pengetahuan, adapun klasifikasi nilai *N-gain* sebagai berikut.

Tabel 17. Klasifikasi *N-gain*

<i>N-gain</i>	Kriteria
$0,7 \leq N-gain \leq 1$	Tinggi
$0,3 \leq N-gain$	Sedang
$N-gain < 0,3$	Rendah

Sumber: Arikunto (2018: 184)

d. Uji Hipotesis Penelitian

1. Uji Regresi linier sederhana merupakan regresi yang memiliki satu variabel independen (X) dan variabel dependen (Y).
Pengujian untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media audio visual berbantuan *Powtoon* terhadap hasil belajar IPAS peserta

didik kelas V SD Negeri 1 Sri Budaya. Uji regresi linier sederhana pada penelitian ini akan dibantu dengan program SPSS 27. Dengan ditetapkan taraf signifikan 5% atau $\alpha = 0,005$ maka kaidah keputusannya yaitu: jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka H_0 diterima yang berarti tidak signifikan, sedangkan jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti signifikan. Sehingga dirumuskan hipotesis yaitu:

Rumusan Hipotesis:

H_a = Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media audio visual berbantuan *Powtoon* pada mata pelajaran IPAS terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sri Budaya tahun ajaran 2024/2025.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media audio visual berbantuan *Powtoon* pada mata pelajaran IPAS terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sri Budaya tahun ajaran 2024/2025.

2. Uji t

Uji t digunakan untuk menguji ada tidaknya perbedaan penggunaan media audio visual berbantuan *Powtoon* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji t pada penelitian ini akan menggunakan program SPSS 27. Dari hasil penghitungan melalui program SPSS 27 akan diperoleh nilai t_{hitung} yang akan ditafsirkan menggunakan kaidah pengujian. Kaidah uji t akan merujuk pada pendapat Muncarno (2017) yang dilakukan dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} . Taraf signifikansi yang digunakan yaitu 5% atau 0,05 dengan kaidah keputusan apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima, sedangkan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak, sehingga dirumuskan hipotesis yaitu:

Rumus Hipotesis:

H_a = Terdapat perbedaan hasil belajar kelas eksperimen menggunakan media audio visual berbantuan *Powtoon* dengan kelas kontrol menggunakan media gambar Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Sri Budaya pada mata pelajaran IPAS tahun ajaran 2024/2025.

H_o = Tidak terdapat perbedaan hasil belajar kelas eksperimen menggunakan media audio visual berbantuan *Powtoon* dengan kelas kontrol menggunakan media gambar Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Sri Budaya pada mata pelajaran IPAS tahun ajaran 2024/2025.

V. KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan penelitian ini yaitu:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media audio visual berbantuan *Powtoon* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Sri Budaya tahun ajaran 2024/2025, hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana yang hasilnya terdapat pengaruh yang signifikan. Selain itu, keterlaksanaan media audio visual berbantuan *Powtoon* dapat disimpulkan berhasil dilaksanakan dengan kategori sangat aktif. Kemampuan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS dapat disimpulkan meningkat setelah diberikan perlakuan media audio visual berbantuan *Powtoon*.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen menggunakan media audio visual berbantuan *Powtoon* dengan kelas kontrol menggunakan media gambar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sri Budaya pada mata pelajaran IPAS tahun ajaran 2025/2025. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan Uji-T. Hasil belajar peserta didik pada kelas yang menggunakan media *Powtoon* terbukti lebih baik dibandingkan dengan kelas yang menggunakan media gambar, karena *Powtoon* mampu menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik khususnya peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sri Budaya, yaitu sebagai berikut:

1. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat berperan lebih aktif, percaya diri, dan meningkatnya rasa ingin tahu dengan memanfaatkan media audio visual berbantuan *Powtoon*. Keaktifan tersebut diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar.

2. Pendidik

Pendidik disarankan untuk menggunakan media audio visual berbantuan *Powtoon* sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif. Dalam penerapannya, pendidik sebaiknya melibatkan peserta didik secara langsung agar mereka lebih termotivasi dan mudah memahami materi.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah sebaiknya memberikan dukungan berupa penyediaan sarana dan prasarana yang memadai agar pendidik dapat menerapkan media audio visual berbantuan *Powtoon* secara optimal dalam proses pembelajaran.

4. Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian mengenai media audio visual berbantuan *Powtoon* dengan permasalahan, variabel, maupun lokasi penelitian yang berbeda, sehingga hasil penelitian dapat lebih bervariasi dan memperkaya kajian ilmiah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & Syastra, M. T. 2015. *Utilization of information technology-based learning media for class X students of SMA Ananda Batam*. *CBIS Journal*, 3(2), 78–90. <https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis/article/view/400>
- Akrim, M. 2018. *Media Learning in Digital Era*. 231(Amca), 458–460. <https://doi.org/10.2991/amca-18.2018.127>
- Amka. 2018. *Media Pembelajaran Inklusi*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Anggraeni, P. 2022. Pengaruh media pembelajaran *powtoon* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V sekolah dasar. <http://digilib.unila.ac.id/64107/1/ABSTRAK.pdf>
- Arikunto, S. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Arsyad, A. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Aziz, F. 2020. Pengembangan cerpen tematik tema menyayangi tumbuhan dan hewan menggunakan aplikasi *powtoon* berbasis video. *Dimar*, 2(1), 035–052. <https://ejournal.stit-almubarak.ac.id/index.php/DIMAR/article/view/28>
- Danim, S. 1995. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto. 2004. *Pengenalan Dasar Ilmu Komputer*. Bandung: Yrama Widya.
- Dewi, N. A. P., Utami, S., & Pradnyandari, K. A. D. R. (2022). *Fashion For Alpha Generation*. *Viswa Design: Journal of Design*, 1(1), 32–41. <https://doi.org/10.59997/vide.v1i1.899>
- Dewi, Y., Santoso, & Gunawan, S. 2022. Pengaruh penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap motivasi dan hasil belajar materi IPS pada siswa kelas IV sekolah dasar kecamatan cluwak kabupaten pat. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(20), 132–144. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7134076>
- Dimyanti, & Mudjiono. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Dudeney, G., & Hockly, N. 2007. *How To Teach English With Technology*. England: Pearson Education.
- Elmawati, P., Musfirah, & Pasinggi, Y. S. 2021. Pengaruh penggunaan media video animasi *powtoon* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar kelas lima di Kabupaten Barru. *Pinisi Journal of Education*, 1(3), 9–19.
- Etistika Y W, Dwi A S, & Amat N. 2016. Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan. *Jurnal Pendidikan*, 1, 263–278. <http://repository.unikama.ac.id/840/32/263-278> Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global .pdf. diakses pada; hari/tgl; sabtu, 3 November 2018. jam; 00:26, wib.
- Evi Deliviana. 2017. *Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat Dan Problematikanya*. Makasar: Badan Penerbit UNM.
- Fardany, M. M., & Dewi, R. M. 2020. Pengembangan media pembelajaran *powtoon* berbasis pendekatan saintifik pada mata pelajaran ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 8(3), 101–108. <https://doi.org/10.26740/jupe.v8n3.p101-108>
- Fauziyah, N. 2014. Penggunaan media miniatur dalam model pembelajaran berdasarkan masalah pada materi gaya dan momen di kelas X Tgb 3 SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 1(1), 3. <https://core.ac.uk/download/pdf/230734678.pdf>
- Febliza, A., & Afdal, Z. 2015. *Statistika Dasar Penelitian Pendidikan*. Pekanbaru: Adefa Grafika.
- Fiteriani, I. and B. B. 2018. Analisis perbedaan hasil belajar kognitif menggunakan metode pembelajaran kooperatif yang berkombinasi pada materi ipa di min bandar lampung. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* , 4.2, 1–30. <http://dx.doi.org/10.24042/terampil.v4i2.2224>
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan media pembelajaran audio-visual *powtoon* tentang konsep diri dalam bimbingan kelompok untuk peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 06(01), 104–114. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/950>
- Hamalik, O. 2001. *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, O. 2003. *Media Pendidikan* (Cetakan VI). Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Ibrahimi, U. N. M., & Suryanti, M. P. 2022. Efektivitas pembelajaran berbasis *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar materi penyesuaian makhluk hidup dengan lingkungannya mata pelajaran ipa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar*, 7(10). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php>

/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/47485/39745

- Kemendikbud. 2022. Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
- Kisasih, A. S. (2024). Penggunaan media *powtoon* dengan menggunakan pendekatan saintifik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas v sdn 2 mata ie aceh besar. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/36843/>
- Kodir, A. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Lestari, N. D., Hermawan, R., & Heryanto, D. 2018. Pengembangan media pembelajaran menggunakan *powtoon* untuk pembelajaran tematik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, III No. II(Iii), 1–12. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v3i3.20748>
- Ma'rifah, S. 2018. 'Helper' jurnal bimbingan dan konseling FKIP UNIPA. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31–46.
- Manurung, A. S. 2022. Pengaruh media pembelajaran audiovisual *powtoon* terhadap motivasi belajar siswa pada pelajaran matematika di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4346–4355.
- Mustikawati, F. E. 2019. Fungsi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 99–104.
- Nursyifa, A. 2019. Transformasi pendidikan ilmu pengetahuan sosial dalam menghadapi era revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 51. <https://doi.org/10.32493/jpkn.v6i1.y2019.p51-64>
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rohmah, N. 2021. Media pembelajaran masa kini: aplikasi pembuatan dan kegunaannya. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 176–181.
- Sadiman, A. S. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sanjaya, W. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya, W. 2015. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

- Setyosari, P. 2009. *Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran*. Malang: Panitia Sertifikasi Guru Rayon.
- Shoimin, A. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Sobarningsih, I., & Muhtar, T. 2022. Kompetensi pedagogik guru abad ke-21: sebuah tinjauan peran guru pada generasi z. *Journal of Syntax Literate*, 7(5). <https://openurl.ebsco.com/openurl?sid=ebsco:plink:scholar&id=ebsco:gcd:156900974&crl=c>
- Somantri, A., Djumhana, N., & Hendriani, A. 2018. Penerapan metode eksperimen kelas V sd. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, III(2), 29. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v3i2.14065>
- Subandijah. 1993. *Pengembangan dan Inovasi Kurikulum*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. 2010. *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosd Karya.
- Sugiyono, P. D. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyanti, S., Sari, M. K., & Rulviana, V. 2021. Media *powtoon* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(2), 322–328. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1468>
- Swamy, D. 2020. *Using powtoon on learning english language*. *Mukt Shabd Journal*, IX, 1-11.
- Syah, M. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Syihabudin, S. A. 2023. Pengaruh penggunaan media animasi berbantuan aplikasi *powtoon* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V sekolah dasar. *Nusa Putra University*. <http://repository.nusaputra.ac.id/id/eprint/859>
- Tafonao, T. 2018. Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Trianto, T. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahidin, U., & Ahmad Syaefuddin. 2018. Pendidik dalam perspektif pendidikan

islam. *Edukasi Islami: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(01), 47–66. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v5i2.556>

Wibawanto, W. 2017. *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.

Widodo, H. 2015. Potret pendidikan di Indonesia dan kesiapannya dalam menghadapi. *Cendikia*, 13(2), 293–307. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v13i2.250>

Windasari, T. S., & Syofyan, H. 2019. Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 1–12. <https://doi.org/10.21009/jpd.v10i1.11241>