



Pengembangan Media Video Powtoon Berorientasi Model PBL Pada Pembelajaran IPA Untuk Siwa Kelas V SD

Selpa Mai Ningsih¹ Yanti Fitria²

¹Universitas Negeri Padang

ARTICLE INFO

Article History:

Received 18.03.2021

Received in revised form
12.05.2021

Accepted 05.07.2021

Available online

01.10.2021

ABSTRACT

This research aims to develop a practical and valid media video learning with Powtoon video in Science learning for fifth grade students SDN 08 Minangkabau oriented to Problem Based Learning (PBL). This research is included as Research and Development (R&D) using ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. This research is held on 2020/2021 academic year. Subjects of this research are three experts; material expert, media expert, and design expert, a fifth-grade teacher, and 16 fifth grade students. Instruments that are used in this research are expert validation sheet, teacher's questionnaire sheet, and student's questionnaire sheets. The result of this study shows that; 1) Media powtoon usage in Science learning oriented to Problem Based Learning (PBL) for fifth grade students SDN 08 Minangkabau is stated very valid by the experts with overall average score 92%, 2) Students and teacher's responds result shows that Science learning with Powtoon media get average score 91,6% and 97,05%, both of them are categorized as very practical. As the result, it can be concluded that media video powtoon usage is very valid and practical in learning Science for fifth-grade elementary school students.

Keywords:

Media Development, Powtoon, PBL, IPA, ADDIE Model

DOI 10.30653/003.202172.175



This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. © 2021.

PENDAHULUAN

Salah satu hal mendasar yang ada pada jati diri manusia adalah pendidikan. Sejalan dengan Pendidikan akan merubah kehidupan manusia dengan segala potensi yang dimilikinya sehingga dapat merubah tatanan hidup menjadi sebaik- baiknya manusia (Indra & Fitria, 2021; Silvana et al, 2020).

Pembelajaran IPA di sekolah dasar akan menjadi lebih aktif bila adanya pembelajaran yang melibatkan siswa dekat dengan lingkungan sekitarnya. Sejalan dengan pendapat (Indra & Fitria,

¹Corresponding author's address: Universitas Negeri Padang
e-mail: selva.mayningsih@gmail.com

²Corresponding author's address: Universitas Negeri Padang
yanti_fitria@fip.unp.id

2021) belajar yang baik adalah dengan lingkungan dan merasakan apa yang benar – benar terjadi di lingkungan sekitar, seluruh perasaan, kemampuan, dan keaktifan dalam proses berfikir.

Perkembangan IPTEK memberikan pengaruh bagi dunia pendidikan salah satunya media. Hal ini sependapat dengan (Yuanta, 2019) media merupakan suatu alat untuk menyampaikan informasi melalui proses interkasi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga pembelajaran lebih bermakna. Perkembangan IPTEK sekarang ini telah memasuki zaman komunikasi interaktif. Istilah multimedia menjadi salah satu solusi yang dapat digunakan pada zaman sekarang. Multimedia merupakan media yang dalam pembuatannya memanfaatkan komputer dan menghasilkan sebuah gambar, audio, animasi yang bergerak.

Hal yang menentukan baik atau tidaknya proses pembelajaran adalah guru. Menurut (Yulyani *et al.*, 2020) apabila guru memiliki kemampuan yang baik dan dapat menguasai kondisi kelas salah satunya pemahaman karakteristik siswa, maka hasil belajar yang dicapai pun baik. Selain itu faktor penentu ketercapaian pembelajaran juga ditentukan dengan pemilihan media yang tepat. Guru harus bijak dalam memilih media pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang aktif (Fitriyani, 2019). Video merupakan media yang dapat dikembangkan pada zaman sekarang. Video adalah media teknologi audio dan visual yang bergerak sehingga siswa mampu menerima, memahami dan mengingatnya.

Peneliti telah mewawancarai dan melakukan observasi hari Senin, 05- 06 Oktober 2020 di SDN 08 Minangkabau. Peneliti menemukan pembelajaran yang berlangsung masih bisa dikatakan monoton karena penggunaan media masih terbatas. Guru hanya menggunakan media gambar dari buku guru dan buku siswa. Guru belum bisa menggunakan fasilitas yang dapat menunjang proses pembelajaran menjadi lebih aktif dengan baik. Hal ini sangat disayangkan karena perkembangan teknologi yang berkembang saat ini tidak dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran dengan baik. Dampaknya pada proses pembelajaran terlihat dari gaya belajar peserta didik. Diantaranya adalah; peserta didik cepat merasakan bosan dan sering ribut dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut (Fitria, 2017) peserta didik kelas lima merupakan anak yang senang belajar dalam kelompok, mereka lebih suka mengeluarkan pendapat serta ide – ide yang timbul dari permasalahan nyata di lingkungan sekitarnya

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka sangat diperlukan pengembangan media video. Peneliti sangat tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Video Powtoon Berorientasi Model PBL Pada Pembelajaran IPA Untuk Siswa Kelas V SD”

METODE

Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian (Research and Development). Prosedur yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) menurut Branch (Fitria, 2017). Selanjutnya Produk di validasi oleh ahli kemudian di uji cobakan di SDN 08 Minangkabau.

Selanjutnya menghitung data hasil akhir validasi dari semua validator dan kemudian data diuji praktikalisasi media.

DISKUSI

Media video powtoon berorientasi PBL berisi tentang materi tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 1 manusia dan lingkungan. Pembuatan media merujuk pada kurikulum 2013 sehingga dihasilkan rancangan media video powtoon berorientasi model PBL pada pembelajaran IPA. Dimana anak usia sekolah sangat menyukai hal – hal yang baru.

Tahap merancang (*design*) dilakukan tahap *development*. Pada tahap ini media video powtoon berorientasi model PBL pada pembelajaran IPA dirancang berdasarkan tahap perkembangan anak usia sekolah dasar.

Secara umum hasil validasi media video powtoon berorientasi model PBL dapat digambarkan pada tabel 3 sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Analisis validasi ke tiga media

No	Aspek yang divalidasi	Persentase (%)	Keterangan
1	Aspek Materi	92,8	Sangat Valid
2	Aspek Bahasa	95	Valid
3	Aspek Desain	93	Sangat Valid
Rata-rata		90%	Sangat Valid

Tabel 1 di atas menunjukkan bahwa media video powtoon berorientasi model PBL pada pembelajaran IPA memenuhi kriteria sangat valid dengan persentase 90%. Hal ini berarti bahwa media video powtoon berorientasi model PBL yang dikembangkan sudah memenuhi kebutuhan siswa dan dapat digunakan sebagai sumber belajar pada pembelajaran IPA khususnya peserta didik kelas V SD.

Secara umum, hasil praktikalitas angket respon guru dan peserta didik dapat digambarkan dalam tabel 2 berikut:

Tabel 2 Hasil Praktikalitas respon guru dan peserta didik

NO	Uji Coba	Persentase	Kategori
1.	Guru	91,66 %	Sangat Praktis
2.	Peserta Didik	97,05 %	Sangat Praktis
3.	Rata – rata	93,45 %	Sangat praktis

Tabel 4 di atas menunjukkan bahwa media video berorientasi model PBL berbantu aplikasi powtoon memenuhi kriteria sangat praktis dengan persentase 94,35 % . Hal ini berarti bahwa media video berorientasi model PBL berbantu aplikasi powtoon pada pembelajaran IPA yang dikembangkan sudah memenuhi kebutuhan peserta didik dan dapat digunakan sebagai sumber belajar IPA khususnya untuk peserta didik kelas V SDN 08 Minangkabau. PBL akan menjadikan pembelajaran lebih aktif dan bermakna dan materi yang dibahas menyesuaikan dengan masalah nyata peserta didik.

Problem Based Learning adalah suatu konsep belajar yang membantu guru mengaitkan permasalahan nyata sehingga peserta didik dapat merasakan langsung apa yang sedang dipelajarinya.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan dengan validator menunjukkan bahwa media video berorientasi model PBL berbantu aplikasi powtoon pada pembelajaran IPA pada tema 8 subtema 1 yang telah divalidasi mendapatkan hasil sangat valid dengan rata-rata 90%. Angka tersebut didapatkan dari rata-rata nilai dari 3 validator, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Dari validator ahli materi mendapatkan rata-rata 92,8 dengan kategori sangat valid, terdapat 13 aspek yang dinilai. Dalam media materi telah disesuaikan dengan kurikulum, Kompetensi Dasar dan indikator yang akan dicapai. Dari validator ahli bahasa mendapatkan

rata-rata 95 dengan kategori sangat valid. Dari validator ahli desain mendapatkan rata-rata 83,5 dengan kategori sangat valid. Hal itu sesuai dengan media yang memiliki tampilan yang bagus, memiliki warna, suara, gambar, yang bersisipan audio dan mempengaruhi pemahaman peserta didik.

Berdasarkan hasil praktikalitas yang diisi oleh guru dan peserta didik mendapatkan rata-rata 94,35 dengan kategori sangat praktis. Hasil praktikalitas respon guru mendapatkan nilai rata-rata 91,66 dengan kategori sangat praktis. Hasil praktikalitas respon peserta didik mendapatkan rata-rata 97,05 dengan kategori sangat praktis.

SIMPULAN

Berdasarkan diskusi di atas, hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Validitas Media Video Powtoon Berorientasi Model PBL Pada Pembelajaran IPA Untuk Siswa Kelas V SD dinyatakan valid dengan persentase yang diperoleh 90% yang berarti media video powtoon layak digunakan sebagai sumber belajar siswa kelas V SDN 08 Minangkabau.
2. Praktikalitas Media Video Powtoon Berorientasi Model PBL Pada Pembelajaran IPA Untuk Siswa Kelas V SD yang digunakan oleh guru dan peserta didik dinyatakan sangat praktis dengan persentase yang diperoleh 94,35% yang berarti media video dapat digunakan sebagai sumber ajar yang digunakan oleh guru dan peserta didik.

REFERENSI

- Fitria, Y., & Idriyeni, I. (2017). Development of Problem-Based Teaching Materials for the Fifth Graders of Primary School. *Ta'dib*, 20(2), 99. <https://doi.org/10.31958/jt.v20i2.747>
- Fitria, Y. & I. W. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan dan Literasi Sains*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Hellsa, Y & Firia.Y. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Science Ter-integrasi Mathematics berbasis PBL. *Seminar Nasional: Jambore Konseling 3*, 00(00), XX-XX. <https://doi.org/10.1007/XXX>
- Purwanto,N. (2013). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung:Remaja Rosdakarya.
- Silvina, A., Hendra, H., & Rona, T. S. (2020). *Pengembangan Media Ular Tangga Pintar Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sdn No 29 Rantau Batu Pasar*. 7(1), 50-53. <https://doi.org/10.30653/003.202171.153>
- Yuanta, F. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 91-100. XXX-XX-0000-00
- Yulyani, Kazumaretha, T., Arisanti, Y., Fitria, Y., & Desyandri. (2020). IMPLEMENTASI KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK DI SEKOLAH DASAR Yulyani , Tiara Kazumaretha , Yossa Arisanti , Yanti Fitria , Desyandri Surel : yulyanipgsd17@gmail.com PENDAHULUAN Pendidikan di sekolah merupakan pengembangan potensi yan. *School Education Journal*, 10(2).