



Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Berbasis Kudapan Khas Suku Sasak pada Muatan Pelajaran IPA Kelas 5 SDN 1 Lembuak

Nurul Hidayati^{1*}, Siti Istiningsih², Muhammad Erfan³, Nurul Kemala Dewi⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v5i3.368>

Article Info

Received: 23 July 2024

Revised: 19 August 2024

Accepted: 22 August 2024

Correspondence:

Phone: -

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Berbasis Kudapan Khas Suku Sasak yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Tahapan dalam pengembangan media pembelajaran yaitu: 1) analisis: menganalisis kebutuhan, 2) Desain: merancang produk yang dikembangkan, membuat storyboard dan naskah video, 3) Pengembangan: pembuatan dan pengembangan dari rancangan storyboard dan naskah video dan validasi. Hasil validasi ahli media sebesar 84 % dengan kategori sangat valid dan ahli materi 72% dengan kategori valid. 4) Implementasi: dilakukan penerapan media pembelajaran untuk mengetahui kepraktisan dan efektifitas. Uji coba untuk mengetahui kepraktisan media yaitu menggunakan kelompok kecil dan kelompok besar. Hasil uji coba kelompok kecil sebesar 93,33% dengan kategori sangat praktis dan uji coba kelompok besar 89,68% dengan kategori sangat praktis. 5) Evaluasi: dilakukan penilaian terhadap hasil evaluasi siswa untuk melihat efektifitas produk. Berdasarkan hasil Uji N-Sign Score hasil perhitungan nilai rata-rata N-Gain Score sebesar 80,11 % dengan kategori efektif. Maka dapat disimpulkan media pembelajaran audio visual Powtoon berbasis kudapan khas suku sasak efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada muatan pelajaran IPA kelas 5 SDN 1 Lembuak.

Kata Kunci: Pengembangan, Audio Visual, Powtoon, ADDIE.

Citation: Hidayati, N, Istiningsih, S., Erfan, M., & Dewi, N. K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Berbasis Kudapan Khas Suku Sasak pada Muatan Pelajaran IPA Kelas 5 SDN 1 Lembuak. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*. 5(3), 362-369. Doi: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v5i3.368>

Pendahuluan

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang begitu pesat dalam dunia pendidikan menuntut adanya inovasi-inovasi baru dalam dunia pendidikan. Pengintegrasian teknologi di era digital dalam dunia pendidikan dapat dimanfaatkan salah satunya didalam proses pembelajaran. Teknologi dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran yang maksimal (Aisyah, 2021).

Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan salah satu muatan pelajaran yang ada di jenjang sekolah dasar. Tujuan diberikannya materi IPA pada siswa sekolah dasar yakni agar siswa mampu menghubungkan konsep dasar sains dengan kehidupan sehari-hari secara kontekstual (Erfan, 2020). Materi pelajaran IPA di sekolah dasar bersifat abstrak. Perlu adanya penyesuaian dengan tingkat kognitif anak dalam proses pembelajaran

Email: nurulhidayati2467@gmail.com

(Simanjuntak, 2022). Fase perkembangan kognitif anak menurut Piaget, mendeskripsikan perkembangan anak (manusia) menjadi empat fase yaitu, fase sensori motoris: 0 tahun-2 tahun, fase pra operasional: 2 tahun-7 tahun, fase operasional kongkrit 7 tahun-11 tahun, serta fase operasional formal berada pada usia diatas 11 tahun (Handika, 2022).

Melihat usia anak sekolah dasar yang berkisar antara usia 6-13 tahun apabila dikaitkan dengan pengklasifikasian perkembangan kognitif menurut Piaget, maka secara umum anak usia tersebut berada pada tingkat berfikir operasional kongkrit. Operasional kongkrit erat kaitannya dengan objek nyata. Untuk itu, dalam proses pembelajaran anak usia sekolah dasar perlu adanya alat bantu untuk memvisualisasikan konsep abstrak yang terdapat dalam materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam proses pembelajaran (Syifa, 2023).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pesan guna mencapai tujuan pembelajaran (Istiningasih, 2022). Media pembelajaran membantu mencapai kesuksesan belajar (Erfan, 2020). Media pembelajaran diklasifikasikan kedalam tiga kelompok yaitu media pembelajaran audio, visual, dan audio visual (Amnda & Wirdati, 2021). Media audio visual memadukan unsur gambar dan suara secara bersama yang merupakan gabungan antara media audio dan media visual (Kriswanto, 2021). Media audio visual Powtoon dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar yang menarik (Asih, 2021). Hal ini sejalan dengan pendapat Sabilla (2020) bahwa "salah satu jenis layanan online yang dapat menyampaikan pesan berupa video dengan menggunakan fitur animasi yang menarik adalah Powtoon".

Kudapan tradisional merupakan bagian dari produk budaya bangsa Indonesia yang wajib untuk dilestarikan (Firdhiana, 2021). Di era kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat peranan kudapan tradisional sudah mulai tergantikan dengan munculnya jajanan cepat saji. Selain itu, peminat kudapan tradisional dari waktu ke waktu sudah mulai memudar (Firdhiana, 2021). Akibatnya, eksistensi kudapan tradisional tergeserkan dan siswa sulit untuk mengenali kudapan khas daerahnya (Nur, 2020). Untuk itu siswa perlu diperkenalkan kudapan khas suku sasak sebagai bentuk pelestarian produk budaya dan menjaga eksistensi warisan budaya agar tidak punah.

Berdasarkan hasil pra observasi di SDN 1 Lembuak masih minimnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Minimnya penggunaan media pembelajaran dapat dilihat ketika guru melakukan

proses pembelajaran pada muatan pelajaran IPA. Media pembelajaran yang digunakan masih bersifat satu arah. Guru lebih dominan sebagai sumber belajar serta siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan hanya spidol, papan tulis, dan buku bacaan.

Minimnya penggunaan media pembelajaran diduga karena keterbatasan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 5 minimnya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran. Kesulitan yang dialami guru yaitu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai antara isi materi dengan karakter siswa.

Minimnya penggunaan media pembelajaran dalam muatan pelajaran IPA di SDN 1 Lembuak apabila tidak diatasi maka akan menimbulkan dampak negatif. Salah satu dampak negatif yang akan ditimbulkan yaitu kurang efektifnya proses pembelajaran. Seperti yang dinyatakan oleh Hardiana (2023) bahwa disamping meningkatkan motivasi dan keinginan belajar secara mandiri, media yang baik akan menjadi alternatif untuk menghilangkan kebosanan siswa di kelas. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu, penelitian yang dilakukan oleh M. Ramdan Fadli (2023) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dengan Menggunakan Aplikasi POWTOON Pada Pembelajaran Tematik Tema Perubahan Cuaca Di Kelas 3 SD". Hasil penelitiannya masuk kategori sangat layak. Pengembangan Media Video Animasi Dengan Menggunakan Aplikasi sangat layak untuk digunakan.

Selanjutnya, penelitian oleh Maela Saskia Putri (2022) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon pada Tema Lingkungan Bersih, Sehat dan Asri Semester II Kelas 1 di SDN 25 Ampenan". Hasil penelitiannya menunjukkan media pembelajaran audio visual Powtoon sangat layak digunakan pada siswa kelas 1 tema Lingkungan Bersih, Sehat dan Asri. Lebih lanjut, penelitian yang dilakukan oleh Ahla Nisaurrahman (2023) dengan judul "Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Powtoon Pada Tema 9 Subtema 3 Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia Pembelajaran 3". Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media video pembelajaran Powtoon praktis dan layak untuk digunakan.

Penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual POWTOON Berbasis Kudapan Khas Suku Sasak Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas 5 SDN 1 Lembuak" perlu untuk dilakukan. Media pembelajaran ini nantinya

diharapkan dapat menjadi alternatif atau solusi dalam memilih media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif.

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang secara sengaja dilakukan untuk memperbaiki, menghasilkan, menemukan, mengembangkan, maupun menguji efektivitas suatu produk yang lebih baru, bermakna, unggul, efektif dan efisien (Afriyal, et al., 2021). Pada penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE. Menurut (Istiningsih, 2021) model penelitian ADDIE terdiri dari 5 tahapan, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Hasil dan Pembahasan

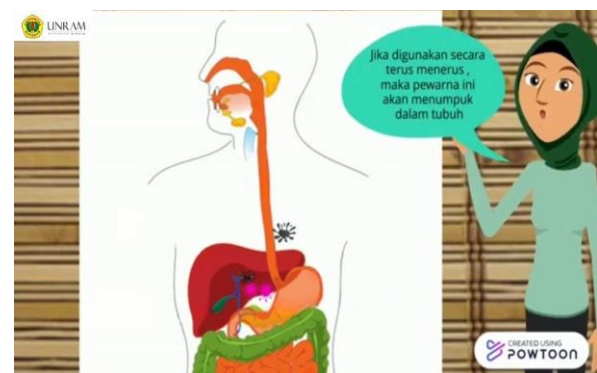
Produk hasil penelitian dan pengembangan ini yaitu media pembelajaran audio visual Powtoon berbasis kudapan khas suku sasak pada muatan pelajaran IPA Kelas 5 SDN 1 Lembuak. Pengembangan media pembelajaran ini telah dilaksanakan melalui berbagai tahapan. Pada penelitian ini menggunakan model ADDIE. Langkah-langkah model ADDIE yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* (Istiningsih, 2022). Adapun Langkah-langkah model penelitian dan pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:

1. Analisis (Analysis)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu menganalisis permasalahan yang ditemukan di sekolah yaitu analisis kebutuhan. Tujuan dari analisis kebutuhan yaitu untuk mengetahui dan mengelompokkan permasalahan yang ditemukan khususnya mengenai media pembelajaran yang digunakan di sekolah. Analisis kebutuhan yaitu sekolah membutuhkan media pembelajaran karena guru kelas 5 dalam proses pembelajaran IPA masih menggunakan media pembelajaran yang bersifat satu arah dan guru masih dominan sebagai sumber belajar. Media pembelajaran yang digunakan yaitu buku tema, papan tulis, dan spidol. Oleh karena itu, berdasarkan hasil analisis maka perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran IPA. Media pembelajaran audio visual mampu menarik perhatian siswa karena memberikan pengalaman yang nyata kepada siswa (Susilo, 2020).

2. Desain (Design)

Pada tahap ini yaitu merancang bentuk dan konsep dari produk media pembelajaran audio visual yang akan dikembangkan berupa *story board* dan naskah video yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pengembangan media pembelajaran audio visual. *Story board* memuat *slide*, tampilan visual dan audio serta keterangan. Papan *story board* terdiri dari *slide opening*, kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi, *quiz*, dan penutup. Sedangkan, naskah video berisi uraian materi dalam bentuk adegan, urutan tempat, dan dialog yang disusun untuk dijadikan sebagai acuan dalam proses pengembangan media audio visual. Berikut hasil rancangan storyboard.





3. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan terdiri dari pembuatan dan pengembangan rancangan dari *story board* dan naskah video yang direalisasikan menjadi media pembelajaran audio visual Powtoon berbasis kudapan khas suku sasak pada muatan pelajaran IPA kelas 5 SDN 1 Lembuak dan kemudian dilakukan proses validasi kepada ahli media dan ahli materi. Hasil validasi ahli media disajikan pada table 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Skor
1	Tampilan Media	20
2	Penyajian Media	39
Jumlah Skor		59
Skor Maksimal		70
Persentase		84%
Kategori		Sangat Layak

Berdasarkan tabel 1 diketahui persentase kelayakan media pembelajaran audio visual Powtoon berbasis kudapan khas suku sasak sebesar 84%.

Tabel 2. Kualifikasi Tingkat Kelayakan

Tingkat pencapaian (skor)	Interpretasi
81%-100%	Sangat layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup layak
21%-40%	Tidak layak
0%-20%	Sangat tidak layak

(Istiningsih, 2021)

Berdasarkan kualifikasi tingkat kelayakan perolehan skor pada tabel 2 Berdasarkan dasar pengambilan keputusan tersebut tingkat kelayakan, 84% dikategorikan sangat layak.

Validasi ahli materi dilaksanakan untuk mengetahui kevalidan materi media pembelajaran audio visual Powtoon berbasis kudapan khas suku sasak pada muatan pelajaran IPA yang telah dikembangkan. Terdapat empat aspek yang dinilai yaitu pembelajaran, materi, bahasa, dan strategi pembelajaran. Hasil validasi ahli materi disajikan pada table 2 sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Skor
1	Pembelajaran	7
2	Materi	23
3	Bahasa	9
4	Strategi Pembelajaran	8
Jumlah Skor		47
Skor Maksimal		65
Persentase		72%
Kategori		Layak

Berdasarkan tabel 3 diketahui persentase kelayakan materi pembelajaran pada pengembangan media pembelajaran audio visual Powtoon berbasis kudapan khas suku sasak sebesar 72%. Berdasarkan tabel 2 Tingkat kelayakan 72% dikategorikan layak.

4. Implementasi (Implementation)

Pada tahap implementasi, dilakukan uji coba terhadap media pembelajaran audio visual kepada siswa. Penerapan media pembelajaran ini terbagi menjadi 4 tahap. Tahap 1, uji coba untuk mengetahui kepraktisan media dengan menggunakan kelompok kecil dan kelompok besar, tahap 2 *pretest*, tahap 3 proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran audio visual menggunakan kelompok besar, dan tahap 4 kegiatan *posttest*. Menurut Ulwawiyah (2019) jumlah subjek uji coba untuk kelompok kecil dapat dilakukan pada 4-14 responden, sedangkan untuk uji coba kelompok besar dapat dilakukan pada 15-50 responden. Pada penelitian ini angket diberikan kepada 6 orang siswa untuk uji coba skala kecil dan 16 siswa untuk uji coba skala besar. Hasil kepraktisan media disajikan dalam table 4 dan 5 berikut ini:

Tabel 4. Hasil Angket Kepraktisan Siswa (Uji Coba Skala Kecil)

No	Aspek	Skor
1	Materi mudah dipahami	29
2	Bahasa yang digunakan jelas	28
3	Media menarik	28
4	Media inovatif	27
Jumlah Skor		112
Skor Maksimal		120

Presentase	93,33 %
Kategori	Sangat Praktis

Tabel 5. Hasil Kepraktisan Siswa (Uji Coba Skala Besar)

No	Aspek	Skor
1	Materi mudah dipahami	72
2	Bahasa yang digunakan jelas	74
3	Media menarik	75
4	Media inovatif	66
Jumlah Skor		287
Skor Maksimal		320
Presentase		89,68 %
Kategori		Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji coba lapangan dapat diketahui perolehan hasil persentase respon siswa pada tahap uji coba skala kecil dan uji coba skala besar terhadap media pembelajaran audio visual Powtoon yaitu mendapatkan hasil 93,33% untuk uji coba kelompok kecil dengan kategori sangat praktis dan 89,68% untuk uji coba kelompok besar dengan kategori sangat praktis.

5. Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi dilakukan setelah tahap implementasi selesai dilaksanakan. Evaluasi yang diterima berdasarkan komentar dan saran yang diberikan oleh siswa yang terdapat pada lembar angket respon siswa setelah dilakukan uji coba media pembelajaran audio visual dengan menggunakan kelompok kecil dan kelompok besar. Data untuk nilai keefektifan media diperoleh dari hasil belajar siswa dengan perlakuan sebelum menggunakan media pembelajaran audio visual Powtoon dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Untuk melihat hasil belajarnya dilakukan dengan memberikan *pretest* sebelum pembelajaran dan *posttest* pada akhir pembelajaran. Soal *pretest* dan *posttest* diberikan sebanyak 20 soal dalam bentuk pilihan ganda. Analisis data menggunakan uji N-gain score. Sebelum dianalisis menggunakan uji N-gain score, dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas. Adapun dasar pengambilan keputusan uji normalitas Shapiro Wilk yaitu apabila nilai Sig > 0,05 maka data berdistribusi normal dan apabila nilai Sig < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal. Uji normalitas dibantu dengan SPSS 22. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 6 berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Nilai Pretest dan Posttest

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.950	22	.321
Posttest	.915	22	.060

Berdasarkan hasil uji normalitas di peroleh hasil nilai sig pretest 0,321 dan nilai sig posttest 0,06 yang dimana kedua nilai sig tersebut > 0,05. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut maka data nilai pretest dan posttest siswa berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji coba efektivitas menggunakan uji coba N-sign score. Hasil efektifitas terhadap media pembelajaran audio visual Powtoon dapat dilihat pada tabel 7. berikut ini:

Tabel 7. Hasil Perhitungan Uji N-Gain Score Terhadap Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon

Kelas	Statis	Std Error
NGain_Score	Mean	.8011
	Std.Deviation	.12916
	Minimum	.50
	Maximum	1.00

Berdasarkan tabel hasil perhitungan uji N-Gain score tersebut, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain score sebesar 80,11 atau 80,11% termasuk dalam kategori efektif. Dengan nilai N-Gain Score minimal 50% dan maksimal 100%.

Berdasarkan hasil analisis pada tahap pertama yaitu analisis, dapat disimpulkan dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Media pembelajaran yang efektif salah satunya yaitu media audio visual. Media audio visual adalah alat dalam menyampaikan informasi yang memiliki dua karakter yaitu karakter audio dan visual, media ini memiliki kemampuan yang lebih baik dari media lainnya dalam proses pembelajaran (Aeniyah, 2021). Selain mampu menarik perhatian siswa media audio visual lebih efektif, memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata, dan siswa mampu memahami lebih cepat karena memanfaatkan penggunaan audio dan visual (Aeniyah, 2021).

Pada tahap desain, yaitu merancang *story board* dan naskah video sebagai pedoman dalam membuat media pembelajaran audio visual. Tujuan dibuatnya

story board adalah memberikan gambaran mengenai urutan cerita dari video audio visual yang akan dikembangkan. Selain itu, tujuan dibuatnya naskah yaitu sebagai pedoman peneliti dalam membatasi materi dalam proses pembuatan media pembelajaran audio visual.

Pada tahap pengembangan, Pada tahap pengembangan, media pembelajaran mulai dikembangkan sesuai *story board* dan naskah yang telah di rancang pada tahap desain. Produk dibuat dengan menggunakan aplikasi Powtoon berbentuk media audio visual. Setelah produk media audio visual selesai dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.

Validasi merupakan proses validasi yang dilakukan oleh dosen ahli media dengan mengisi lembar angket validasi untuk menilai kesesuaian media dengan aspek-aspek yang dinilai. Tujuan validasi media adalah untuk menilai tingkat kevalidan dari suatu produk media yang telah dikembangkan. Hasil validasi penilaian oleh ahli media mendapat nilai presentase sebesar 84%, maka validitas media pembelajaran audio visual Powtoon berbasis kudapan khas suku sasak pada muatan pelajaran IPA termasuk dalam kategori sangat valid. Tidak ada masukan dan kritikan yang diberikan oleh ahli media. Hasil validasi penilaian oleh ahli materi mendapat nilai presentase sebesar 72%, maka validitas materi pada media pembelajaran audio visual Powtoon berbasis kudapan khas suku sasak pada muatan pelajaran IPA termasuk dalam kategori valid. Kritik dan saran yang diberikan oleh validator ahli materi yaitu sebaiknya materi mengenai cara memelihara organ pencernaan pada manusia dimasukkan kedalam materi pada media pembelajaran audio visual yang dikembangkan.

Pada tahap implementasi, dilakukan uji coba media pembelajaran audio visual Powtoon di kelas V SDN 1 Lembuak. Uji coba bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan efektifitas dari sebuah produk yang telah dikembangkan. Dari angket respon siswa di peroleh hasil persentase kepraktisan media audio visual Powtoon berbasis kudapan khas suku sasak pada muatan pelajaran IPA yaitu uji coba kelompok kecil dengan persentase 93,33% dengan kategori sangat praktis, dan uji coba kelompok besar memperoleh skor 89,68% dengan kategori sangat praktis.

Evaluasi adalah tahapan menilai kualitas dari sebuah produk yang telah dikembangkan. Evaluasi memiliki beberapa tujuan yaitu, mengetahui sikap siswa secara keseluruhan terhadap kegiatan pembelajaran, mengetahui dampak peningkatan kemampuan siswa, dan peningkatan kompetensi

siswa sebagai dampak penerapan suatu produk yang telah dikembangkan (Cahyadi, 2019).

Tahap evaluasi dalam penelitian ini diperoleh dari kritik, saran, penilaian respon siswa, dan tes terhadap media pembelajaran audio visual Powtoon. Berdasarkan hasil respon siswa bahwa media pembelajaran audio visual powtoon menarik, inovatif, dan mudah dipahami. Media pembelajaran audio visual Powtoon menarik dan tidak membuat siswa merasa jenuh (Hanipah, 2022). Selain itu media pembelajaran audio visual efektif untuk diimplementasikan karena mampu menarik dan lebih baik dalam penyampaianya sehingga mampu membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa (Rahmadhani, 2022).

Uji efektifitas memperoleh skor persentase 80,11% dengan kategori efektif. Media pembelajaran dikatakan efektif apabila ditunjukkan dengan pemerolehan nilai gain dalam kategori sedang dan dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa setelah media pembelajaran diimplementasikan. Berdasarkan data yang diperoleh secara keseluruhan rata-rata nilai gain yaitu 0,8 dengan kategori tinggi $N \text{ gain} \geq 0,7$ sehingga media yang dikembangkan dikatakan sangat efektif.

Secara keseluruhan, media pembelajaran berupa media pembelajaran audio visual powtoon berbasis kudapan khas suku sasak yang telah dikembangkan dan memperoleh tanggapan yang baik dari validator maupun respon siswa dengan kategori sangat layak, sehingga dapat menunjang dalam proses pembelajaran. Peserta didik memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap media pembelajaran audio visual Powtoon (Maulidah, 2021). Media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi Powtoon layak untuk digunakan pada muatan pelajaran IPA (Kotimah, 2024).

Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terhadap pengembangan media pembelajaran audio visual Powtoon berbasis kudapan khas suku sasak pada muatan pelajaran IPA kelas 5 SDN 1 Lembuak dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis kudapan khas suku sasak ini menggunakan desain yang berisi 5 tahapan, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Media pembelajaran audio visual juga melalui tahap revisi dari ahli media dan ahli materi. Tingkat kelayakan media pembelajaran audio visual Powtoon berbasis kudapan khas suku sasak pada muatan pelajaran IPA termasuk kategori layak. Tingkat kevalidan yang

didapatkan dari ahli media 84% dengan kategori sangat valid. Tingkat kevalidan dari validasi ahli materi mencapai 72% dengan kategori valid. Tingkat respon peserta didik dalam kelompok kecil mencapai 93,33% termasuk kategori sangat layak dan respon peserta didik dalam kelompok besar 89,68% termasuk kategori sangat layak. Hasil uji efektifitas yang telah dilakukan menggunakan uji coba N-sign score berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* terhadap media pembelajaran audio visual Powtoon berbasis kudapan khas suku sasak memperoleh nilai persentase rata-rata sebesar 80,11%. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran audio visual Powtoon berbasis kudapan khas suku sasak pada muatan pelajaran IPA kelas 5 SDN 1 Lembuak efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Ucapan Terima kasih

Terimakasih kepada dosen pembimbing yang telah banyak membantu, memberikan arahan, dan masukan dalam menyelesaikan karya ilmiah ini. Ucapan terimakasih pula kepada kepala sekolah, guru, dan siswa kelas 5 SDN 1 Lembuak dan semua pihak yang terkait dalam proses penelitian.

Daftar Pustaka

- Aeniyah, W., & Meilana, S. F. (2021). Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Putra Jaya. *Jurnal Educatio*, 889-890.
- Afrizal, D., Kusniawan, W., Tartiburrohman, F., Fajrul, M., Munauwarah, R., & Setiawan, F. (2021). Analisis Kebijakan Pendidikan Mengenai Perkembangan dan Peningkatan Profesional Profesi Guru. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 219.
- Amnda, V., & Wirdati. (2021). Pengaruh Media Audio Visual pada Materi Shalat terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Islam*, 556.
- Aisyah, N., Supriyani, Y., & Hawaliyah, N. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA melalui Penggunaan Media Komputer Interaktif dan Metode Demonstrasi. *Jurnal Ideas*, 12.
- Asih, A. T., Yudiana, K., & Ujjanti, P. R. (2021). Inovasi Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Powtoon pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 377.
- Cahyadi, R. A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Islamic Education Journal*, 37.
- Erfan, M., Maulyda, M. A., Hidayati, V. R., & Ratu, T. (2020). Profil Kemampuan Pembedaan Rangkaian Seri dan Paralel Calon Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains & Matematika*, 14.
- Erfan, M., Widodo, A., Umar, Radiusman, & Ratu, T. (2020). Pengembangan Game Edukasi "Kata Fisika" Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar pada Materi Konsep Gaya. *Jurnal Pendidikan*, 32-33.
- Fadli, M. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dengan Menggunakan Aplikasi Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Tema Perubahan Cuaca Dikelas 3 SD. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu*, 1445-1462.
- Firdhiana, S., & Anggapuspa, M. L. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi Mengenal Jajanan Khas Kota Probolinggo Sebagai Media Edukasi Anak Usi 6-12 Tahun. *Jurnal Barik*.
- Handika, Zubaidah, T., & Witarsa, R. (2022). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 132-136.
- Hanipah, A., & Saputra, E. R. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas IV. *Jurnal Pedagogik*, 58.
- Hardiana, B. N., Tahir, M., & Istiningsih, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak Pada Materi Bahasa Indonesia Kelas II SDN 7 Sakra. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*.
- Istiningsih, S., Darmiany, Astria, F. P., & Erfan, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Di Era New Normal. *Journal Of Elementary Education*, 913-914.
- Istiningsih, S., Darmiany, Dwi, M. O., A., P. D., & Nurmawanti, I. (2022). Pengembangan Media Gambar Berseri Pop Up Box Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Cerita Fiksi Untuk Pendidikan Inklusi Kelas IV SD Negeri 1 Darek. *Jurnal Elementary*, 18.

- Kotimah, E. K. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Audio Visual Berupa Video Animasi Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*.
- Kriswanto, H., Maria, P., Adinuhgra, S., & Widhianti, G. (2021). Pentingnya Penggunaan Media Audio Visual Dalam Menciptakan Semangat Belajar SEKAMI. *Jurnal Pastoral Kateketik*, 51.
- Maulidah, S., Nulhakim, L., & Hendracipta, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Menggunakan Powtoon. *Jurnal Ilmiah Indonesia*.
- Nisaurrahman, A., Sukmanasa, E., & Novita, L. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Powtoon Pada Tema 9 Subtema 3 Pelestarian Keakayaan Sumber Daya Alam di Indonesia Pembelajaran 3. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 1208.
- Nur, A. M., Djirong, A., & Arifin, I. (2020). Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Jajanan Tradisional Khas Sulawesi Selatan di Kota Makassar. *Jurnal Seni Rupa dan Desain*.
- Putri, M. S., Tahir, M., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon pada Tema Lingkungan Bersih, Sehat dan Asri Semester II Kelas 1 SDN 25 Ampenan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 237.
- Rahmadhani, V. A., & Quro, U. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Animaker Terhadap Prestasi Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Cakrawala Pendas*.
- Sabilla, A. F., Irianto, S., & Badarudin. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Menggunakan Animasi Powtoon di Kelas IV SD Universitas Muhammadiyah Purwokerto. *Jurnal Ilmiah wahana Pendidikan*, 357.
- Simanjuntak, K., & Siregar, R. S. (2022). Perkembangan Kognitif Peserta Didik dan Implementasi dalam Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 119.
- Susilo, S. V. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 109.
- Syifa, N., & Julia, J. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Inovasi Pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi Sebagai Alat Bantu Pencapaian Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 283.
- Ulwawiyah, L. I. (2019). Pengembangan Bahan Ajar dan Implementasi Online Assesment pada Mata Pelajaran Teknik Animasi 2D & 3D untuk kelas XI MM di SMKN 1 Soko Mojokerto. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*.