

Media Pembelajaran Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Keberagaman Budaya Berbasis Kearifan Lokal

Awalu Maratus Solikhah¹, Mumun Nurmilawati², Poppy Rahmatika Primandiri³
Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2,3}
Awalumara@gmail.com¹, Mumunnurmilawati68@gmail.com²,
Poppyprimandiri@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to develop powtoon learning media based on local wisdom on the subject of cultural diversity in Kediri to improve the learning outcomes of fourth grade students of SDN Sukoharjo. The problems underlying this study are the lack of use of learning media and teachers have not used technology-based learning media. This study uses the Research and Development (R&D) method, development studies type with formative testing according to Tessmer. With two steps, namely Preliminary and Prototyping. In preliminary there are two stages, namely analysis and design. While in prototyping there are five stages, namely self-evaluation, expert review, one to one, small group, field test. Product validation is carried out by expert material validators and media experts with an average percentage of 88%. The results of the trial through the one-to-one, small group, and field test stages show that the developed powtoon learning video is effective in improving student learning outcomes. This is indicated by an increase in the average value of learning outcomes from pre-test to post-test. Thus, learning videos are suitable for use as learning media to improve student learning outcomes on cultural diversity material.

Keywords: Learning media, Powtoon, Cultural diversity, Local wisdom, Learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *powtoon* berbasis kearifan lokal pada materi keberagaman budaya Kediri untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sukoharjo. Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran serta guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) tipe *development studies* dengan uji *formative* menurut Tessmer. Dengan dua langkah yaitu *Preliminary* dan *Prototyping*. Dalam *preliminary* terdapat dua tahap yaitu analisis dan desain. Sedangkan dalam *prototyping* terdapat lima tahap yaitu *self evaluation*, *expert review*, *one to one*, *small group*, *field test*. Validasi produk dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli media dengan rata-rata persentase sebesar 88%. Hasil uji coba melalui tahap *one-to-one*, *small group*, dan *field test* menunjukkan bahwa video pembelajaran *powtoon* yang dikembangkan efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dari *pre-test* ke *post-test*. Dengan demikian, video pembelajaran layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi keberagaman budaya.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Powtoon, Keragaman kebudayaan, Kearifan lokal, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Kurikulum yang digunakan saat ini yaitu kurikulum merdeka. Dalam kurikulum merdeka pendidik diberikan keleluasaan untuk menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan peserta didik, serta pembelajaran yang berkualitas. Kurikulum merdeka dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam, dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang memiliki tujuan untuk menumbuhkan minat dan bakat peserta didik sejak dini, dengan berfokus pada pengembangan karakter, materi esensial, dan kompetensi peserta didik (Sayekti, 2023). Pada sekolah dasar Pendidikan Pancasila menjadi peran penting untuk menumbuhkan generasi muda yang berkarakter Pancasila. Pendidikan karakter merupakan sistem pendidikan yang terdiri dari komponen pengetahuan, kesadaran, atau kesiapan bertindak untuk mengembangkan nilai – nilai reflektif percaya diri, rasional, logis, kritis analitis, kreatif, mandiri, bertanggung jawab pada peserta didik (Sukiyat, 2020). Karakteristik Pendidikan Pancasila dapat menghasilkan generasi penerus bangsa yang mampu berkontribusi positif untuk negara dan berjiwa Pancasila bagi kemajuan bangsa dan negara supaya menjadi lebih efektif dan bermanfaat bagi peserta didik dalam menanamkan nilai – nilai luhur Pancasila.

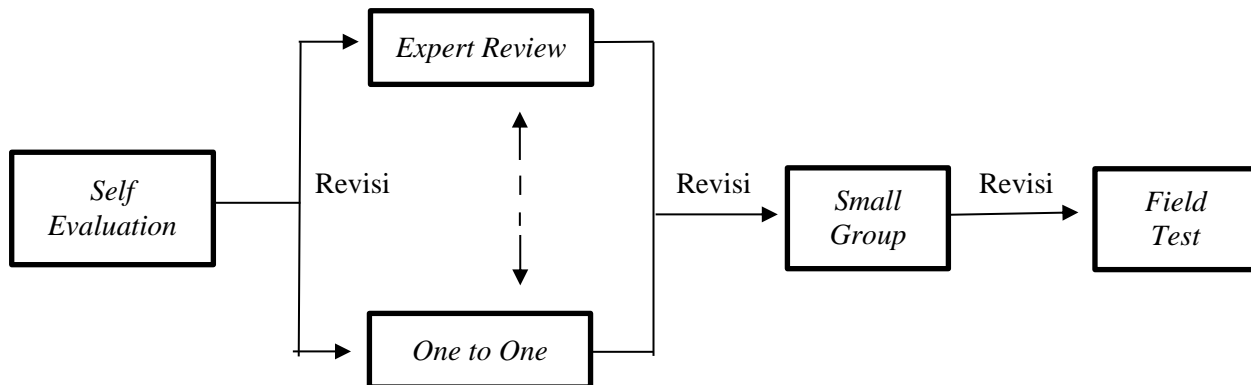
Keragaman budaya Indonesia sangat penting dipelajari oleh siswa agar siswa lebih memahami keberagaman budaya Indonesia. Dalam konteks pemahaman masyarakat majemuk, selain kebudayaan kelompok suku bangsa, masyarakat Indonesia juga terdiri dari berbagai kebudayaan yang bersifat kewilayahan yang berasal dari pertemuan berbagai kebudayaan kelompok suku bangsa yang ada di daerah tersebut (Mulyana, 2020). Nilai dan sikap dari kebudayaan Indonesia yang sesuai dengan karakter bangsa dapat dijadikan cara untuk menanamkan karakter siswa di sekolah. Kearifan lokal dapat diartikan sebagai budaya asli yang berkembang di sebuah daerah oleh masyarakat. Saidah & Aka (2020) berpandangan kearifan lokal merupakan suatu kekayaan lokal yang berkaitan dengan pandangan hidup yang mengakomodasi kebijakan berdasarkan tradisi yang berlaku dalam suatu daerah.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Sukoharjo Kecamatan Kayen Kidul, didapatkan permasalahan mengenai hasil belajar siswa kelas 4 terhadap keberagaman budaya khususnya kearifan lokal daerah masih tergolong relatif rendah. Hal tersebut dikarenakan minimnya penggunaan media pembelajaran yang belum berjalan secara optimal sehingga menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi. Hal tersebut dibuktikan dari data nilai ulangan harian siswa. Dari 26 siswa hanya 6 siswa yang memenuhi nilai KKM, sedangkan 20 siswa lainnya mendapatkan nilai dibawah KKM. Hasil observasi ini didukung oleh hasil wawancara dengan guru kelas 4.

Berdasarkan permasalahan di atas dibutuhkan solusi yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran terkait materi kebudayaan daerah yang menarik untuk siswa kelas 4. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *powtoon*. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan tepat dapat membangun semangat belajar siswa dan menghilangkan rasa bosan siswa dalam pembelajaran.

Powtoon adalah suatu layanan online yang didalamnya terdapat fitur animasi untuk membuat media pembelajaran (Putri, Y. A & Maryani, 2020). Fitur animasi yang disediakan antara lain animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang sangat mudah (Astika, dkk. 2019). Setiap konten yang ada di dalam media pembelajaran didesain menggunakan aplikasi *powtoon*, kelebihan dari aplikasi *powtoon* dapat memberikan penyajian yang berbeda dari media pembelajaran lainnya. Media pembelajaran *powtoon* ini dapat mengubah situasi pembelajaran yang membosankan menjadi jauh lebih menarik dan menyenangkan, karena penyajian media pembelajaran dari aplikasi *powtoon* ini memiliki tampilan yang berbeda dari lainnya, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan.

METODE



Penelitian yang dilakukan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) tipe *development studies* dengan uji formative menurut Tessmer. Tahapan penelitian pengembangan (*Development Research*) tipe *development studies* dibagi menjadi dua tahap yaitu *preliminary* dan *prototyping*. pada tahap *preliminary* terdapat dua tahapan utama yaitu analisis dan desain. Sedangkan pada tahap *prototyping* terdapat lima tahapan yaitu self evaluation, expert review, one-to-one, small group, dan field test. Pada tahap desain ini peneliti akan melakukan perancangan desain media pembelajaran yang nantinya kan menghasilkan sebuah produk video pembelajaran *powtoon* yang disebut dengan *prototipe* awal. Media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu video pembelajaran *powtoon* dengan materi Keberagaman Budaya Indonesia berbasis Kearifan Lokal

Kediri. Tahap awal pembuatan media dimulai dari pengumpulan data dan analisis materi pelajaran berdasarkan kurikulum yang berlaku. Pelaksanaan penelitian studi lapangan dilaksanakan pada tanggal 15 Mei 2024, dengan melakukan pengamatan kegiatan pembelajaran PPKN khususnya pada kelas IV SDN Sukoharjo. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu pedoman wawancara, lembar angket, dan tes pretest dan posttest. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Uji Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

1. Uji Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Skor	Persentase	Kategori
1.	Teks, Audio, Visual	12	80%	Sangat valid
2.	Media	12	80%	Sangat valid
4.	Manfaat	18	90%	Sangat Valid
Rata – rata			83,33%	Sangat valid

Dari hasil tiga aspek tersebut meperoleh hasil persentase rata-rata yaitu 83,33%, dengan kategori sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Uji Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor	Persentase	Kategori
1.	Relevansi	23	92%	Sangat valid
2.	Kelengkapan Sajian	14	93,33%	Sangat valid
3.	Kesesuaian Sajian	9	90%	Sangat valid
Rata – rata			91,77%	Sangat valid

Dari hasil tiga aspek yang diperoleh menghasilkan nilai rata-rata sebesar 91,77%. Maka dapat dikatakan materi dalam video pembelajaran powtoon sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Hasil Uji Kepraktisan Video Pembelajaran *Powtoon*

1. Angket Respon Guru

No.	Aspek Penilaian	Skor	Persentase	Kategori
1.	Materi	13	86,66%	Sangat praktis
2.	Isi	14	93,33%	Sangat praktis

3.	Durasi video	18	90%	Sangat praktis
	Rata – rata		90%	Sangat praktis

Rata-rata nilai yang diperoleh yaitu 90%, dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut membuktikan bahwa video pembelajaran *powtoon* tidak hanya efektif, akan tetapi juga praktis dari sisi penggunaannya oleh tenaga pendidik.

2. Angket respon Siswa One-to-One

No.	Aspek Penilaian	Skor	Persentase	Kategori
1.	Tampilan video	24	80%	Sangat praktis
2.	Materi	24	80%	Sangat praktis
3.	Ketertarikan	32	80%	Sangat praktis
	Rata – rata		80%	Sangat praktis

Rata-rata dari ketiga aspek tersebut menunjukkan angka persentase yang sama yaitu 80%, dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran *powtoon* pada tahap *one-to-one* memiliki tingkat efektivitas yang tinggi dan layak digunakan dalam membantu proses pembelajaran siswa.

3. Angket Respon Siswa Small Group

No.	Aspek Penilaian	Skor	Persentase	Kategori
1.	Tampilan video	76	84%	Sangat praktis
2.	Materi	72	80%	Sangat praktis
3.	Ketertarikan	98	81,67%	Sangat praktis
	Rata – rata		81,89 %	Sangat praktis

Berdasarkan hasil keseluruhan data yang diperoleh, hasil rata-rata dari ketiga aspek tersebut menunjukkan persentase 81,89% dengan kategori sangat praktis. Hal tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran *powtoon* yang telah dikembangkan sudah sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran, karena telah mampu memenuhi aspek kepraktisan pada uji coba small group.

4. Angket Respon Siswa Field Test

No.	Aspek Penilaian	Skor	Presentase	Kategori
1.	Tampilan video	317	81,28%	Sangat praktis
2.	Materi	316	81,02%	Sangat praktis
3.	Ketertarikan	387	74,42%	Praktis

Rata – rata	78,90%	Praktis
-------------	--------	---------

Keseluruhan dari nilai rata-rata ketiga aspek tersebut 78,90% masuk dalam kategori praktis. Dapat diartikan media yang dikembangkan sudah cukup baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

C. Hasil Keefektifan Video Pembelajaran *Powtoon*

1. Keefektifan One-to-One

Tes	Tuntas	Tidak Tuntas
<i>Pre Test</i>	1	1
<i>Post Test</i>	2	0

Dapat dilihat bahwa pada saat *pre test* hanya satu siswa yang dapat dinyatakan tuntas, sedangkan satu siswa lainnya belum tuntas. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa sebelum diberikan video pembelajaran *powtoon*, tingkat pemahaman siswa masih rendah. Setelah penayangan video pembelajaran *powtoon* pada materi keberagaman budaya Indonesia, terdapat kenaikan nilai yang signifikan. Kenaikan nilai tersebut dilihat dari hasil *post test* siswa. Pada tahap *post test* dua siswa berhasil mencapai nilai ketuntasan.

2. Keefektifan Small Group

Tes	Tuntas	Tidak Tuntas
<i>Pre Test</i>	3	3
<i>Post Test</i>	5	1

Pada tahap *pre test* ini terlihat jumlah siswa tuntas dengan siswa belum tuntas dapat dikatakan seimbang. Jumlah siswa tuntas tiga orang dan siswa belum tuntas 3 orang. Hal ini menunjukkan pada tahap *pre test*, hanya 50% siswa yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil dari *post test* menunjukkan adanya peningkatan dari sebelumnya, dengan jumlah lima orang siswa telah mencapai ketuntasan. Sedangkan siswa yang belum tuntas hanya satu orang. Dengan demikian, tingkat ketuntasan mencapai 83,33%.

3. Keefektifan Field Test

Tes	Tuntas	Tidak Tuntas
<i>Pre Test</i>	17	9
<i>Post Test</i>	23	3

Hasil *pre test* terlihat jumlah siswa yang tuntas sejumlah 17 siswa, sedangkan siswa yang tidak tuntas 9 siswa. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa sebelum digunakannya video pembelajaran

powtoon, tingkat pemahaman siswa terhadap materi dapat dikatakan masih rendah. Hasil *post test* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Dari 26 siswa di kelas IV, 23 siswa telah tuntas mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sedangkan jumlah siswa yang belum tuntas hanya 3 siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan video pembelajaran *powtoon* pada materi keberagaman budaya Indonesia kelas IV SDN Sukoharjo Kabupaten Kediri maka dapat disimpulkan. Video pembelajaran *powtoon* pada materi keberagaman budaya Indonesia dinyatakan sangat valid. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai oleh validator. Perolehan dari validasi ahli media yaitu 84%. Sedangkan perolehan dari validasi ahli materi yaitu 92%. Video pembelajaran *powtoon* pada materi keberagaman budaya Indonesia dinyatakan sangat praktis. Hal ini dilihat dari perolehan angket respon guru dan respon siswa. Pada hasil angket respon guru terhadap video pembelajaran *powtoon* memperoleh hasil presentase sebesar 90%. Hasil presentasee dari *one-to-one* (2 siswa kelas V) memperoleh hasil 80%. Hasil dari *small group* (6 siswa kelas V) yaitu 81,33%. Sedangkan untuk hasil dari *field test* (seluruh siswa kelas IV) yaitu 82,3%. Video pembelajaran *powtoon* pada materi keberagaman budaya Indonesia dinyatakan sangat efektif. Hal tersebut dilihat dari hasil perolehan hasil dari nilai *pre test* dan *post test* siswa. Pada *pre test one-to-one* (2 siswa kelas V) mendapat hasil presentase 50%, sedangkan pada *post test one-to-one* memperoleh hasil presentase 100%. Pada *pre test small group* (6 siswa kelas V) memperoleh hasil presentase 50%, sedangkan pada *post testsmall group* memeperoleh hasil 83%. Hasil *pre test field test* (seluruh siswa kelas IV) memperoleh 61%, sedangkan pada *post test field test* memperoleh hasil 88%.

DAFTAR RUJUKAN

- Astika, I. K., Sumantri, M., & Rahmawati, Y. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis Powtoon untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 115–126.
- Mujiwati, E. S., Aka, K. A., & Saidah, K. (2019). Implementasi kearifan lokal masyarakat Indonesia sesuai nilai religius di sekolah dasar. *Prosiding SEMDIKJAR* (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran), 3, 98–110.
- Mulyana, A. (2020). *Kebudayaan dan dinamika masyarakat majemuk di Indonesia*. *Jurnal Sosiologi dan Antropologi*, 12(1), 45–60.
- Putri, Y. A., & Maryani, N. (2020). Pemanfaatan media Powtoon dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 682–689.
- Sayekti, L. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.

Sukiyat, P. (2020). Metode reflektif dalam pendidikan karakter: Menumbuhkan nilai-nilai moral di sekolah. *Jurnal Pendidikan Karakter dan Metodologi*, 5(1), 16–22. syekhnurjati.ac.id/researchgate.net/publication/348111515