

**PENGEMBANGAN MEDIA AJAR BERBENTUK AUDIOVISUAL BERBANTUAN POWTOON PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BANGUN RUANG SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Sartika Eka Fitri Lubis

Email : [sartikaefl2@gmail.com](mailto:sartikaefl2@gmail.com)

Universitas Negeri Medan

**Abstract:** *When teachers teach in class, some students have difficulty understanding math lessons and get bored and find them difficult. To overcome this, new and interesting teaching media are needed that can increase student creativity, one of which uses audiovisual media assisted by Powtoon. The RnD development method is used to test the effectiveness of this media, and the results show that the teaching media developed are suitable for use in class, with the description of material validation achieving 3.76, media validation achieving 3.7, display quality getting 3.8 achievements and effectiveness getting 3.87 achievements.*

**Keywords:** *Teaching Media, Audiovisual, and Powtoon.*

**Abstrak:** Saat guru mengajar di kelas, sebagian siswa mengalami kesulitan memahami pelajaran matematika dan bosan serta menganggapnya sulit. Guna atasi perkara ini, dibutuhkan media ajar terbaru dan menarik yang bisa menaikan kreativitas siswa, salah satunya memakai media berbentuk audiovisual berbantuan Powtoon. Metode pengembangan RnD dipakai guna uji efektifnya media ini, dan hasilnya memaparkan media ajar yang dikembangkan layak dipakai dikelas, dengan pejabaran validasi materi capaian 3.76, validasi media capaian 3.7, kualitas tampilan mendapat capaian 3.8 dan keefektifan mendapat capaian 3.87.

**Kata kunci :** Media Ajar, Audiovisual, dan Powtoon.

## PENDAHULUAN

Perkembangan IPTEK yang pesat seiring berjalannya waktu berdampak pada bermacam lapis kehidupan manusia, contohnya bidang pendidikan. Kini, fasilitas pendidikan semakin lengkap dan guru bisa memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) guna terapkan metode belajar yang menarik (Akmalia, 2021). Teknologi buka kesempatan buat kembangkan model, simulasi, dan buat ulang lingkungan kompleks, yang bisa bantu siswa temukan kekhasan mereka.

Guna naikan mutu dan jumlah pendidikan, bermacam pembaharuan dibuat di macam-macam unsur aspek pendidikan, contohnya di fasilitas pendidikan, inovasi belajar, dan kurikulum. Sebagai pondasi utama pendidikan, pendidik bertanggung jawab dalam buat belajar yang inovatif jadi siswa bisa belajar dengan tepat dalam individu atau kelompok (Laksmi, 2021). Dengan kecakapan yang dimilikinya, guru

mesti buat kondisi kelas yang interaktif, inovatif, kreatif, aktif dan tidak membosankan.

Hasil pengamatan awal di SD Swasta Nurhasnah, ditemukannya pemakaian media ajar di sekolah itu berupa PowerPoint. Padahal era kini, banyak tersedia media ajar yang dapat diakses secara online tanpa harus membeli seperti Slide Share, Prezi, Powtoon, dan banyak lagi. Guru bisa memanfaatkan media ajar berbasis TIK itu dalam belajar dikelas baik online atau offline, sebab bisa dipakai dimana saja. Sari (2022), memaparkan guna menciptakan kepribadian yang kreatif bisa dibuat dengan ciptakan kondisi yang baik ke semua siswa dengan beri kebebasan buat eksperikan kecakapannya dengan optimal. Guru bisa ajarkan kreativitas dan gali kecakapan siswa. Demikian itu, guna naikan kecakapan mereka pemakaian media ajar menjadi hal krusial dalam belajar.

Selain itu, hasil observasi di beberapa kelas, terdapat fakta guru masih pakai metode ajar yang konvensional dan media nya juga belum inovatif semacam memakai kertas saja. Itu tentu menjadi perkara dalam pemakaian media ajar yang sederhana dan belum maksimalkan teknologi. Alternatifnya dipakailah media ajar yang modern dan menyenangkan semacam media audiovisual berbantuan powtoon, yang mana media ini bisa bantu buat hidupkan suasana kelas dan belajar yang lebih baik lagi (Barbara, 2022).

Selaras akan paparan di atas, media ajar yang dikembangkan adalah media berbentuk audiovisual berbantuan powtoon, yang mana powtoon sendiri website yang sediakan banyak kemudahan bagi pemakainya salah satunya animasi dan kartun yang unik. Peneliti membuat ini sebab selaras akan karakteristik siswa SD yaitu meniru, mengamati, dan tertarik akan hal unik. Jadinya, siswa lebih suka belajar dengan ini sebab selain edukatif, juga permudah siswa guna serap dan pahami materi yang disampaikan, yang berakibat ke arah hal positif semacam kenaikan mutu siswa dan pendidikan.

## **METODE STUDI**

Studi akan dilakukan di kelas V di SD Swasta Nurhasnah dan studi ini memakai metode studi pengembangan. Menurut Research and Development (RnD) ialah runtut yang dipakai guna kembangkan dan validasikan produk. Menurut Sugiyono

(2017), metode studi Research and Development (R&D) dipakai guna hasilkan produk yang lanjutnya di validkan dan dipakai disekolah, guna beri dorongan untuk naikan mutu pendidikan dengan memakai model Borl and Gall. Yulianto (2023), memparkan selama ini banyak produk media ajar berwujud cetak dan jarang berwujud digital, tapi era kini semua itu berubah dab bergeser jadi berwujud digital yang mudah di akses dan dipakai oleh siapapun. Selain dikembangkan, produk yang diciptakan juga dapatkan kevalidan dari para ahli yang akan menguji produk itu. Dalam studi ini, peneliti mesti terlibat dalam bermacam wujud studi. Peneliti mesti bisa buat keputusan daam susun desai dan kembangkan produk agar bisa hasilkan hal yang baik guna dipakai di sekolah dan dikelas. Selain mengembangkan, juga dibuat uji coba guna ketahui keefektifan dari produk yang dihasilkan.

Dalam studi pengembangan ini, ada sepuluh langkahnya, namun dalam studi ini cuma pakai enam prosedur yang akan diterapkan (Bungawati, 2023). Pertama analisis kebutuhan, di dalamnya ada perkara utama yang akan dikembangkan selaras akan pemakainya. Kedua, perencanaan produk didalamnyy ada cara buat produk. Ketiga, produk dikembangkan dan diujikan. Keempat, validasi produk di dalamnya ada validasi media dan materi. Kelima, revisi produk awal guna perbaiki produk yang sudah dibuat. Keenam, uji coba lapangan guna ketahui keefektifan produk yang dikembangkan agar bisa dipakai dikelas saat belajar.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Haifani (2023), memaparkan media ajar adalah hal krusial dalam belajar, sebab bila tanpa media belajar tidak akan berjalan baik. Dalam studi ini, bermaksud memaparkan hasil validasi, praktisi dan efektivitas dari media ajar berbentuk audiovisual berbantuan powtoon.

Dalam fase pelaksanaan studi ini, sebanyak 30 siswa dari kelas V menjadi subjek studi. Peneliti melakukan observasi terhadap guru matematika di SD Swasta Nurhasnah dan menemukan permasalahan minimnya media ajar dalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media ajar berbentuk audiovisual berbantuan Powtoon untuk materi bangun datar sebagai solusi untuk menghilangkan kebosanan dalam proses pembelajaran. Tujuan dari

pengembangan media ajar interaktif yang dilengkapi dengan banyak animasi adalah agar siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru. Harapannya, hal ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Setelah melakukan analisis kebutuhan, langkah selanjutnya adalah mengumpulkan referensi untuk mendukung pembuatan media yang sesuai dengan proyek yang akan dikembangkan. Materi yang akan ditampilkan dalam media ajar berbentuk audiovisual berbantuan Powtoon tentang bangun datar dipilih dengan memperhatikan hasil analisis kebutuhan. Garis besar isi media merupakan acuan dalam penulisan naskah. Pada tahap pra-produksi, peneliti menyiapkan peralatan yang dibutuhkan, termasuk komputer dengan internet browser, powtoon, koneksi internet, microphone, dan software pendukung seperti video movie maker, pinnacle studio, dan lain-lain. Tahap produksi dimulai dengan memilih animasi kartun berbentuk karakter yang sesuai dengan tokoh dalam cerita yang tersedia di bagian kiri template powtoon. Karakter ini disesuaikan dengan ide cerita untuk mendukung isi materi dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Produk yang berkualitas dihasilkan melalui tahap desain, produksi, dan validasi untuk mencapai kompetensi pembelajaran yang ditargetkan.

Selaras akan hasil validasi, ahli media memberikan konklusi media ajar berbentuk audiovisual berbantuan powtoon memenuhi kriteria validitas dari segi tiga aspek yang dianalisis. Dalam validasi materi mendapat capaian 3.76, validasi media mendapat capaian 3.7, kualitas tampilan mendapat capaian 3.8 dan keefektifan mendapat capaian 3.87. Demikian itu, secara keseluruhan media ajar berbentuk audiovisual berbantuan powtoon valid dan layak dipakai dalam belajar dikelas terkhusus materi bangun datar.

Selaras observasi di lapangan, faktanya banyak siswa SD Swasta Nurhasnah lebih suka belajar dengan media ajar berbentuk audiovisual berbantuan powtoon daripada hanya mendengarkan saja, yang mana hanya terpaku ke buku dan pemakaian media konvensional. Selaras akan paparan itu, mesti dibuat pengembangan media ajar berbentuk audiovisual berbantuan powtoon, sebab powtoon punya kehebatan semacam bisa dipakai dimana saja, lanjut bisa dibuat singkat guna permudah siswa pahami materi dengan mudah, pemakaian bahasa

yang sederhana dan tidak rumit, meskipun ada kekurangan juga semacam butuh perangkat pendukung guna operasikan media ini semacam LCD dan speaker guna tampilkan produk yang dikembangkan.

## **KESIMPULAN**

Selaras evaluasi oleh ahli yang kompeten di bidangnya, studi pengembangan media ajar berbentuk audiovisual berbantuan Powtoon untuk materi bangun ruang pada siswa kelas V dalam pembelajaran matematika yang dilakukan oleh peneliti dipaparkan valid. Pada penilaian validasi materi, media, tampilan, dan keefektifan, masing-masing mendapat capaian 3,76, 3,7, 3,8, dan 3,87. Analisis validasi oleh para ahli menyatakan bahwa media ajar audiovisual Powtoon pada pembelajaran matematika dengan materi bangun ruang dipaparkan valid dan layak dipakai.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Akmalia, R., Fajriana, F., Rohantizani, R., Nufus, H., & Wulandari, W. (2021). Development of powtoon animation learning media in improving understanding of mathematical concept. *Malikussaleh Journal of Mathematics Learning (MJML)*, 4(2)
- Barbara, N. K. R., & Bayu, G. W. (2022). Powtoon-based animated videos as learning media for science content for grade IV elementary school. *International Journal of Elementary Education*, 6(1), 29-37.
- Bungawati, B., & Rahmadani, E. (2023). Development of Powtoon Based Science Learning Media in Elementary Schools. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 11(2)
- Haifani, M. F. (2023). The Impact of Powtoon Learning Media on Students' Critical Thinking Skills in Learning Basic Accounting. In *Proceeding International Conference on Religion, Science and Education*.
- Laksmi, N. K. P., Yasa, I. K. A., & Mirayani, K. A. M. (2021). The Use Of Animation Video As Learning Media For Young Learners To Improve Efl Students' motivation In Learning English. *Lingua*, 17(1), 42-52.
- Sari, N. K. C. P. (2022). Powtoon Animation Video Based on Contextual Approach in

*PENGEMBANGAN MEDIA AJAR BERBENTUK AUDIOVISUAL BERBANTUAN POWTOON  
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BANGUN RUANG  
SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR*

- Elementary School Mathematics Learning. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(2).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian: Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yulianto, F., & Indriayu, M. (2023). Audiovisual Learning Media Based on Local Wisdom Values of the Baduy Tribe Community to Grow Student Character. *International Journal of Elementary Education*, 7(1).