

Pengembangan Media Powtoon Pada Materi Sumber Daya Alam Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Berfikir Logis Peserta Didik di Sekolah Dasar



Vina Yuniar (192071200013)

Pendidikan Guru MI

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

2023

Latar Belakang

1

MEDIA PEMBELAJARAN *POWTOON*

Aplikasi untuk membuat video animasi berbasis web yang membantu proses dalam pengembangan media pembelajaran agar lebih menarik

VIDEO ANIMASI

Suatu frame gambar yang bergerak seperti layaknya film dengan bantuan computer (Sadirman, 2011)

2

BERFIKIR LOGIS

kemampuan siswa untuk menarik kesimpulan yang sah menurut aturan **logika** dan dapat membuktikan kesimpulan itu benar (valid) sesuai dengan pengetahuan-pengetahuan sebelumnya yang sudah diketahui

4

3

MINAT BELAJAR

Dengan adanya media tersebut dapat meningkatkan minat belajar karena terdapat visual yang menarik yang membuat siswa tidak mudah bosan

5

HASIL OBSERVASI

MIN 2 Sidoarjo
Sumber Daya Alam

1

Rumusan Masalah

2

1. Bagaimana Kelayakan Pengembangan Media Powtoon Pada Materi Sumber Daya Alam Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Berfikir Logis Peserta Didik di Sekolah Dasar

1

2. Bagaimana Efektivitas Pengembangan Media Powtoon Pada Materi Sumber Daya Alam Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Berfikir Logis Peserta Didik di Sekolah Dasar

2

Tujuan Penelitian

3

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video animasi yang dapat membantu memproyeksikan gambaran macam-macam sumber daya alam dengan kemajuan teknologi, karena di era *society 5.0* pendidik harus bisa menggunakan metode pembelajaran yang lebih menarik. Dengan adanya media audio visual ini akan meningkatkan minat belajar peserta didik. Selain itu juga untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan hasil pengembangan video animasi berbasis *powtoon*



Metode Penelitian

4

Jenis penelitian = RnD (Research and Development

1

Model penelitian : (ADDIE)
Analisis-perancangan-pengembangan-implementasi-evaluasi

2

Subjek uji produk : 1. ahli materi , 2. ahli media, 3.ahli bahasa

3

Tekhnik pengumpulan data

1. Observasi
2. Angket/Kuisisioner
3. Dokumentasi
4. Pre test dan Post test

4



Tekhnik Analisis Data

5

1. Angket

Untuk menguji ke validan dari media pengembangan tersebut menggunakan *tekhnik analisis kuantitatif deskriptif* untuk mengolah data yang diperoleh dari skor penilaian yang telah diisi oleh validator apabila terdapat kekurangan atau saran dari ahli maka media harus di revisi sesuai masukan ahli

1.T tes

untuk mengetahui peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik melalui pre test dan post test menggunakan *tekhnik analisis perbandingan* dengan SPSS 25 untuk hasil uji efektivitas terhadap peserta didik (*paired sample test*)



Hasil & Pembahasan

6

Analisis

Kompetensi dasar	Indicator kompetensi
11.1 menjelaskan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan	11.1 menyebutkan jenis-jenis sumber daya alam di lingkungan 11.2 menjelaskan manfaat sumber daya alam 11.3 menjelaskan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan





Hasil & Pembahasan



Design

NO	Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi	Keterangan
1.			Dari masukan ahli media sebaiknya background diganti karena biasanya warna yg paling dominan itu yg pertama kali terfokus pada siswa yakni warna kuning dan juga ditambahkan salam pada pembuka.
2.			Pada pengelompokkan SDA sebaiknya ada teks dan ada gambar dari setiap kelompok untuk mempermudah siswa. Misalnya dari tumbuhan diberi gambar yg relevan.
3.			Gambar buah dan sayuran sebaiknya diperbesar yang nanti munculnya secara bergantian dan juga dikasih



Activate

Hasil & Pembahasan

8

Development

Tabel 6. Instrument uji ahli materi

NO	Uji validitas ahli materi	Percentage
1.	Tahap I	54%
2.	Tahap II	81%

Tabel 7. Instrument uji ahli media

NO	Uji validitas ahli media	percentage
1.	Tahap I	53%
2.	Tahap II	84%

Tabel 8. Instrument uji ahli Bahasa

NO	Uji validitas ahli Bahasa	Percentage
1.	Tahap I	75%
2.	Tahap II	75%



Hasil & Pembahasan

9

Implementation

tabel 9. Data angket uji perseorangan

Jumlah peserta didik	Jumlah skor peserta didik setiap indicator	Total soal keseluruhan
1	10	10

tabel 10. Data angket uji kelompok kecil

Jumlah peserta didik	Jumlah skor peserta didik Setiap indikator	Total soal keseluruhan
7	70	70

tabel 11. Data angket uji kelompok besar

Jumlah peserta didik	Jumlah skor peserta didik Setiap indikator	Total soal keseluruhan
25	250	250



Hasil & Pembahasan

10

Evaluation

Tabel 12. Paired sample statistic

	Mean	N	Std. deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pre test	66.40	25	14.686	2.937
post test	85.60	25	10.832	2.166

Tabel 13. Paired sample correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretest & post test	25	.787	.000

Tabel 14. Paired sample test

	Mean	Std. Deviation	Std. Error mean	Lower	Upper	t	df	Sig. 2 (tailed)
Pair 1 pretest-post test	-19.200	9.092	1.818	-22.953	-15.447	-10.559	24	.000



Kesimpulan

11

1. Tingkat kelayakan media pembelajaran menggunakan media video animasi ini dikatakan layak untuk digunakan, karena dapat dibuktikan dengan adanya hasil uji coba produk kepada para ahli. Berikut hasil yang diperoleh untuk menguji kelayakan media pembelajaran menggunakan video animasi: a. Hasil dari validasi ahli materi memiliki prosentase kevalidan sebesar 81% b. Hasil validasi ahli media memiliki prosentase kevalidan sebesar 84%. c. Hasil validasi ahli bahasa mempunyai kevalidan sebesar 75% yang artinya media pembelajaran video animasi dalam materi sumber daya alam ini valid.

2. Tingkat Keefektifan media pembelajaran yang menggunakan video animasi ini didapat dari hasil belajar peserta didik menggunakan uji lapangan dengan analisis perbandingan atau uji T menggunakan SPSS 25. Hasil analisis uji t terhadap pre-test nilai rata-rata 66,4 dan post-test 85,6. Karena nilai sig. (2- tailed) atau p-value uji 1 sebesar 0,00 yang artinya $< 0,05$ maka dapat diartikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan terhadap media pembelajaran. Dengan demikian media pembelajaran yang menggunakan video animasi ini dapat dikatakan layak untuk digunakan dan mempunyai kualitas yang baik. Dikarenakan penerapan media pembelajaran menggunakan video animasi dapat mempermudah peserta didik untuk memproyeksikan gambaran tentang pengelompokan sumber daya alam beserta manfaatnya sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan berfikir logis peserta didik di kelas IV SDN Kalanganyar.



Dokumentasi

12



Gambar 1. Validasi ahli

Gambar 2. Implementasi video animasi di sekolah



Referensi

13

Andhini, N. F. (2017). Prosedur Pengembangan Model ADDIE. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 39–54.

Ariana, R. (2016). 濟無No Title No Title No Title. 1–23.

Cherly Ana Safira, Agung Setyawan, & Tyasmiarni Citrawati. (2020). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas III SDN Buluh 3 Socah. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 10(1), 23–29. <https://doi.org/10.37630/jpm.v10i1.277>

Hartina, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas Viii Smp/Mts. *Skripsi UIN Raden Intan Lampung*, 30.

Heckman, J. J., Pinto, R., & Savelyev, P. A. (BAB 3). (1967). Penelitian R&D. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 71–84.

Herliani, E., & Heryati, E. (2017). Pembelajaran 7 . Pengembangan Potensi Peserta Didik. *Pengembangan Potensi Peserta Didik*, 147–167.

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28–37.

Iskandar. (2019). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII.2 DI MTs NEGERI PINRANG. *Central Library of State of Islamic Institute ParePare*, 18–138. <http://repository.iainpare.ac.id/1182/1/17.0211.011.pdf>



TERIMA KASIH :')

