



Pengembangan Video Pembelajaran Audio-Visual Berbasis Powtoon Materi Mengetahui Macam-Macam Pantun Kelas V SD

Devita Lutfi Laili Agustin*, Sutansi, Ferril Irham Muzaki

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: devita.lutfi1801516@students.um.ac.id

Paper received: 5-8-2022; revised: 25-8-2022; accepted: 28-8-2022

Abstract

Problems in learning Indonesian, especially the material of various kinds of pantun, occur at SDN Bakung 02, especially in class V. The purpose of this research and development is to develop learning media to overcome some of the problems that occur. This research uses research and development (R&D) research methods. While this research model uses the ADDIE research model with the data sources used, namely interviews, observations, questionnaires, and documentation. Based on the validation and research conducted, the results were very valid with 87.5 percent results (from material experts), 100 percent results (from media experts), 100 percent results (from teachers), and 100 percent results (from fifth-grade students).) so that it can be concluded that the products made can be tested without revision, practical, and interesting to use.

Keywords: learning Indonesian; pantun; research and development; ADDIE

Abstrak

Permasalahan pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi macam-macam pantun terjadi di SDN Bakung 02 khususnya di kelas V. Tujuan diselenggarakannya penelitian beserta pengembangannya yaitu untuk melakukan pengembangan media pembelajaran guna mengatasi beberapa masalah yang terjadi. Peneliti memanfaatkan metode penelitian research and development (R&D). Lebih lanjut peneliti memakai model penelitian ADDIE dengan sumber datanya yakni observasi, wawancara, penyebaran angket, beserta dokumentasi. Berdasarkan validasi dan penelitian yang dilakukan mendapatkan hasil sangat valid dengan hasil 87,5 persen, (dari pakar materi), hasil 100 persen (dari ahli media), hasil 100 persen (dari guru) dan hasil 100 persen (dari siswa kelas V) sehingga dapat disimpulkan bahwa produk yang dibuat bisa diuji coba tanpa revisi, praktis, dan menarik untuk digunakan.

Kata kunci: pembelajaran bahasa Indonesia; pantun; penelitian dan pengembangan; ADDIE

1. Pendahuluan

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) saat ini telah mengeluarkan kebijakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran tatap muka terbatas (PTM) dengan menghadirkan siswa ke sekolah sebanyak 50% dari jumlah keseluruhan siswa.

Adanya kebijakan pembelajaran tatap muka terbatas (PTM) mengharuskan para guru untuk lebih berinovatif menciptakan beragam kegiatan pembelajaran. Penciptaan inovasi pembelajaran yang satu diantara sekian banyak dapat dilakukan menggunakan media pembelajaran interaktif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kegiatan pembelajaran dapat dilalui secara efisien serta efektif apabila guru mampu memanfaatkan media pembelajaran saat aktivitas belajar mengajarnya.

Kata media diambil berdasarkan kata berbahasa latin yakni "medius" dengan artinya yakni pengantar ataupun perantara. Menurut pendapat Hamid (dalam Sejati, 2021) agar dapat tercipta suatu proses belajar yang sejalan dengan tujuan pembelajaran, media pembelajaran

dapat berguna dalam menyampaikan pesan dari berbagai sumber agar dapat merangsang pikiran, kemauan dan perasaan siswa. Adam dan Taufik (dalam Munir, 2015) berpendapat bahwa media pembelajaran ialah suatu hal baik berupa hal fisik maupun hal teknis yang dipakai saat tahap belajar mengajar supaya memberikan guru bantuan sehingga mempermudah guru saat melaksanakan penyampaian materi pelajaran pada siswa dengan demikian tujuan pembelajaran dapat terwujud. Dari sejumlah definisi terkait media itu, maka kesimpulannya media disebut dengan berbagai macam bentuk benda yang dapat dimanfaatkan sebagai alat dalam penyampaian materi atau informasi dalam kegiatan pembelajaran yang dapat merangsang pikiran siswa, membangun interaksi guru dengan siswa, menambah pengetahuan dan dengan demikian tujuan pembelajaran mampu terwujud secara optimal.

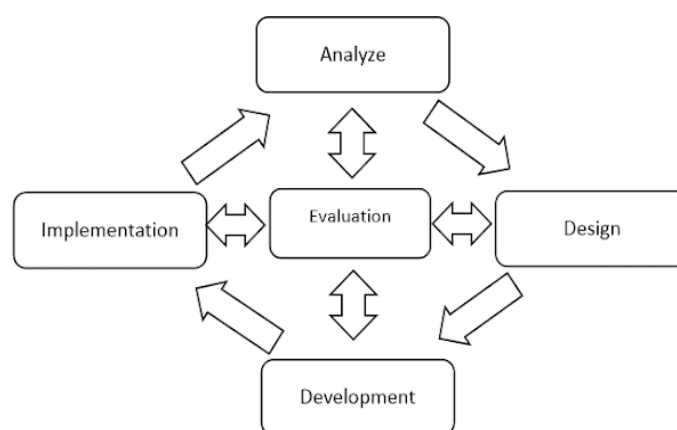
Bahasa Indonesia menjadi suatu mata pembelajaran wajib pada sekolah dasar (SD). Bahasa Indonesia memiliki beberapa aspek dalam pembelajarannya salah satunya yaitu aspek menulis serta membaca. Dalam rangka menambah keterampilan membaca dan menulis siswa sekolah dasar (SD) dapat dilakukan dengan cara mengenalkan apa saja macam-macam pantun yang ada di Indonesia. Pantun yaitu contoh dari salah satu hasil karya sastra nusantara yang perlu diajarkan, dikembangkan serta dipelajari untuk dijadikan warisan kebudayaan nasional bangsa Indonesia.

Puisi lama merupakan salah satu contoh peninggalan dari sastra Melayu. Contoh dari puisi lama diantaranya ialah pantun (Nugrahaningtyas, 2021). Menurut Andriani (dalam Wafa dkk., 2017) pantun adalah khazanah lisan yang berasal dari Melayu kuno yang meliputi 4 baris disertai rima a-b-a-b ataupun a-a-a-a. Menurut Supriadi (dalam Nugraha & Munir, 2011) berpendapat bahwa menurut isi di dalamnya pantun terbagi atas 2 yaitu pantun serius serta jenaka. Yang termasuk dalam pantun serius yaitu pantun nasehat, pantun agama, dan pantun kasih sayang. Menurut sasarannya pantun terbagi atas empat yaitu pantun remaja, pantun anak-anak, pantun orang tua, serta pantun pemuda.

Menurut hasil wawancara bersana guru kelas V SDN Bakung 02 Kabupaten Blitar ditemukan beberapa masalah terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu siswa kurang fokus terhadap pembelajaran dan ada juga siswa yang sulit untuk mengerti materi yang guru berikan salah satunya yaitu materi mengenal macam-macam pantun. Dalam pembelajaran mengenal macam-macam pantun terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam hal menentukan jenis pantun, isi pantun dan amanat yang terdapat di pantun tersebut. Masalah-masalah tersebut disebabkan karena aktivitas mengajar yang guru lakukan hanya memanfaatkan media yang berbentuk buku ajar yang dimiliki oleh siswanya saja (buku tematik dan buku pendamping tema). Karena beberapa alasan di atas, maka perlunya dilakukan penelitian dan pengembangan video pembelajaran audio-visual berbasis powtoon materi mengenal macam-macam pantun pada muatan Bahasa Indonesia kelas V SDN Bakung 02 Kabupaten Blitar. Tujuan atas terlaksananya penelitian beserta pengembangannya yakni untuk melakukan pengembangan media pembelajaran yang dapat mengatasi beberapa masalah yang terjadi yaitu kesulitan siswa dalam menentukan macam-macam panun dan menentukan amanat yang terdapat pada pantun.

2. Metode

Penelitian ini dalam pengembangannya menggunakan metode *penelitian reseach and development (R&D)*. *Reaserch and Development (R & D)* merupakan salah satu metode ilmiah untuk melakukan penelitian, merancang, memproduksi, serta melakukan pengujian validitas produk yang telah dikembangkan (Sugiyono, 2013). Model pengembangan saat menelitinya memakai model penelitian ADDIE. Tahapan yang dimiliki oleh ADDIE bisa dikatakan sangat sederhana dan terstruktur atau tersusun dengan sistematis. Berikut merupakan struktur model penelitian dan pengembangan ADDIE menurut (Tegeh, 2014) sebagai berikut:



Gambar 1. Struktur model penelitian dan pengembangan ADDIE

Jenis data yang digunakan yakni data kualitatif serta kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui angket validasi dari pakar media serta materi, guru dan siswa kelas V dalam rangka mencari tahu layak tidaknya video pembelajaran *audio-visual* dengan basis *powtoon*. Sedangkan data kualitatif didapatkan melalui observasi, wawancara, kritik, serta saran ahli media serta materi, guru serta siswa kelas V SDN Bakung 02 Kabupaten Blitar. Sumber datanya meliputi 2 jenis yakni data primer serta sekunder. Sumber data primer dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan diperoleh melalui para pakar yakni pakar media beserta materi, siswa kelas V beserta gurunya. Sedangkan data sekunder penelitian dan pengembangan ini didapatkan dari buku, skripsi, artikel, dan jurnal. Penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan memanfaatkan sejumlah teknik dalam mengumpulkan datanya yakni observasi, wawancara, kuesioner (angket), serta dokumentasi.

Setelah diperoleh data, maka dilakukan analisis kevalidan data. Tahap validasi dilakukan oleh validasi ahli materi, validasi ahli media, dan validasi pengguna. Validasi dari para ahli dilakukan agar produk video pembelajaran yang dibuat dapat bermanfaat dalam pembelajaran. Hal ini didapatkan dari saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli. Berdasarkan masukan dan saran serta penilaian dari para ahli bisa digunakan untuk memperbaiki atau merevisi produk. Analisis kevalidan data memanfaatkan rumus yang dilandaskan pada (Akbar, 2013), yaitu: nilai dari pencapaian skor dibagi nilai dari harapan skor.

Untuk mengukur kelayakan dan kemenarikan produk video pembelajaran *audio-visual* berbasis *powtoon* dapat diolah dengan menggunakan bantuan rumus Arikunto (dalam Arif, dkk 2015) yaitu nilai dari total tercapainya skor dibagi nilai dari total harapan skor. Kepraktisan media dianalisis secara kuantitatif dengan mengolah data hasil angket respon siswa dengan 5 pertanyaan, setiap pertanyaan memiliki 5 poin. Pengolahan data menggunakan kriteria kepraktisan (Putra, 2019). Adapun rumus dari kriteria kepraktisan yaitu nilai total skor yang diperoleh dibagi total pertanyaan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini berupa video pembelajaran *audio-visual* berbasis *powtoon* materi macam-macam pantun yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar (SD). Hasil akhir dari video pembelajaran ini yaitu berupa video dengan format MP4 yang dapat diakses dengan bantuan alat elektronik berupa handphone (HP) maupun laptop. Tampilan pada video pembelajaran ini dibuat dengan memperhatikan kemenarikan serta kepraktisan dari kegunaan video pembelajaran. Hal itu dilakukan dengan melengkapi berbagai animasi, teks, gambar, serta dilengkapi dengan audio pemaparan materi tentang macam-macam pantun.

Pada video pembelajaran ini memaparkan tentang materi macam-macam pantun pada kelas V sekolah dasar (SD). Materi macam-macam pantun tersebut terdiri dari pengertian pantun, ciri-ciri pantun, contoh-contoh pantun, serta bagaimana cara mengidentifikasi ciri-ciri pantun yang terdapat pada sebuah pantun. Pemaparan materi pada video pembelajaran ini selain ditulis dalam bentuk teks, peneliti juga mencantumkan audio berupa dubbing pemaparan materi. Hal ini dilakukan karena berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan sebelumnya, gaya belajar siswa kelas V SDN Bakung 02 Kabupaten Blitar memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Ada siswa yang mudah mempelajari materi dengan dilengkapi oleh gambar-gambar dan ada siswa yang mudah belajar dengan dilengkapi audio atau suara. Oleh karena itu, produk video pembelajaran ini dalam pembuatannya disesuaikan dengan gaya belajar siswa tersebut.

Produk video pembelajaran *audio-visual* berbasis *powtoon* ini dalam pembuatannya dilengkapi oleh buku petunjuk penggunaan serta dilengkapi soal-soal latihan. Buku petunjuk dibuat agar dalam penggunaan video pembelajaran ini tidak ada kesulitan. Sedangkan soal-soal latihan dibuat agar siswa dapat berlatih mengerjakan soal terkait macam-macam pantun. Selain itu adanya soal ini dapat membantu guru untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terkait materi tentang macam-macam pantun.

Setelah produk video pembelajaran *audio-visual* berbasis *powtoon* materi macam-macam pantun selesai dibuat, langkah selanjutnya yang dilakukan adalah melakukan validasi terhadap validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi ahli pengguna (guru), serta menyebarkan angket respon pada siswa kelas V SDN Bakung 02 Kabupaten Blitar. Kisi-kisi dari validasi ahli materi meliputi kebahasaan, isi, serta penyajian. Berdasarkan hasil nilai kevalidan dari ahli materi yang dianalisis dengan menggunakan rumus dari Akbar (2013) mendapatkan hasil sebesar 87,5%. Persentase hasil ini termasuk pada rentang nilai 85,01%-100,00%, sehingga dapat diartikan bahwa nilai yang didapatkan dari ahli materi tersebut termasuk pada

kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Selain dilakukan validasi terhadap ahli materi, juga dilakukan validasi terhadap ahli media. Kisi-kisi pada angket validasi ahli media terdiri dari penilaian aspek tampilan serta sistematika. Berdasarkan hasil perhitungan yang didapatkan dari penilaian ahli media yang dianalisis dengan menggunakan rumus dari Akbar (2013) mendapatkan hasil 100%. Persentase hasil ini termasuk pada rentang nilai 85,01%-100,00%, sehingga dapat diartikan bahwa nilai yang didapatkan dari ahli media tersebut termasuk pada kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Hasil dari validasi ahli materi dan ahli media disajikan pada Tabel berikut.

| No | Validator | Nilai Validasi | Kategori | Keterangan |
|----|-------------|----------------|--------------|-----------------|
| 1 | Ahli materi | 87,5% | Sangat valid | Dapat digunakan |
| 2 | Ahli media | 100% | | tanpa revisi |

Selain melakukan validasi terhadap ahli materi dan ahli media, produk video pembelajaran ini juga dinilai tingkat kepraktisan dan kemenarikannya. Kisi-kisi angket kepraktisan yang ditujukan untuk ahli pengguna (guru) merupakan gabungan dari kisi-kisi aspek kevalidan ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil perhitungan yang didapatkan dari angket kepraktisan yang dianalisis menggunakan rumus Putra (2019) mendapatkan nilai kepraktisan sebesar 100%. Hasil nilai ini masuk pada rentang 85,7%-100% yang dapat dikategorikan pada tingkat sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi. Hasil angket kepraktisan dipaparkan pada tabel berikut.

| No | Penilai | Nilai Kepraktisan | Kategori | Keterangan |
|----|---------|-------------------|--------------|------------------------------|
| 1 | Guru | 100% | Sangat valid | Dapat digunakan tanpa revisi |

Setelah melakukan validasi ahli materi, ahli media serta penilaian kepraktisan, dilakukan kegiatan uji coba yang dilakukan dengan siswa kelas V SDN Bakung 02 Kabupaten Blitar. Kegiatan ini dilakukan untuk menilai tingkat kemenarikan dari produk video pembelajaran audio-visual berbasis *powtoon*. Uji coba ini dilakukan dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil yang menggunakan subjek 3 siswa dalam penilaiannya menggunakan rumus Arikunto (2015) mendapatkan nilai tingkat kemenarikan sebesar 100% yang dapat dikategorikan sangat menarik dan dapat digunakan tanpa revisi. Sedangkan uji coba kelompok besar dengan subjek sebanyak 15 siswa mendapatkan nilai sebesar 100% yang dapat dikategorikan sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi.

Kegiatan uji coba yang dilakukan siswa merasa senang serta antusias mengikuti kegiatan tersebut dari awal hingga akhir. Siswa menunjukkan respon positif terhadap penggunaan video pembelajaran *audio-visual* berbasis *powtoon* materi macam-macam pantun. Pada kegiatan akhir uji coba, siswa kelas V diminta untuk mengerjakan soal latihan tentang materi macam-macam pantun. Pemberian soal latihan ini digunakan untuk mengukur tingkat kephahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Berdasarkan hasil yang ditunjukkan, dapat diketahui bahwa pengembangan produk video pembelajaran *audio-visual* berbasis *powtoon* materi macam-macam pantun memiliki nilai kevalidan, kepraktisan, dan kemenarikan sehingga dapat digunakan sertaditerapkan pada kegiatan pembelajaran dikelas utamanya pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Pantun.

3.2. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan berdasarkan prosedur penelitian dan pengembangan yang diadaptasi dari prosedur pengembangan ADDIE. Adapun langkah-langkah dari ADDIE yaitu *analys, desighn, development, implementation* dan *evaluation*. Dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan video pembelajaran audio-visual berbasis *powtoon* mengalami beberapa hambatan. Pertama pada tahap pembuatan video pembelajaran, penyelesaian pembuatan video pembelajaran memerlukan waktu yang cukup lama karena dalam pembuatannya memerlukan beberapa desain gambar yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Selain itu, dalam pembuatan *dubbing* memerlukan waktu yang tepat agar tidak keganggu dengan suara-suara dari luar. Kedua pada saat uji coba produk terdapat beberapa siswa yang kesulitan saat melakukan *scanning qr-code* karena ada beberapa *handphone* siswa yang tidak mendukung untuk melakukan *scanning*. Selain beberapa hambatan di atas, terdapat pula kemudahan dalam kegiatan penelitian dan pengembangan. Pertama yaitu pada saat melakukan analisis data hasil uji coba ang mana menggunakan perhitungan sederhana sehingga dapat memudahkan proses analisis data. Kedua, guru kelas V sangat mendukung adanya kegiatan penelitian ini sehingga dapat mempermudah guru dalam menjelaskan materi yang kurang dipahami oleh siswa.

Video pembelajaran audio-visual berbasis *powtoon* materi mengenal macam-macam pantun dikembangkan menjadi salah satu *alternative media* pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi mengenal macam-macam pantun. Pengembangan video pembelajaran ini dilakukan karena berdasarkan wawancara yang telah dilakukan di UPT SDN Bakung 02 Kabupaten Blitar didapatkan hasil bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia kurang berjalan lancar sehingga menyebabkan siswa tidak fokus pada materi yang sedang dijelaskan oleh guru. Elemen-elemen yang terdapat pada video pembelajaran ini sangat bervariasi diantaranya yaitu teks, gambar, suara, dan animasi. Pemilihan elemen-elemen tersebut mempunyai fungsi masing-masing. Elemen teks berfungsi untuk penyampaian materi tentang macam-macam pantun, elemen gambar berfungsi untuk memberikan kesan visual sehingga akan membuat tampilan video lebih menarik, elemen audio berfungsi untuk membantu penyampaian materi sehingga materi yang berupa teks bisa lebih jelas, elemen yang terakhir yaitu elemen animasi yang berfungsi sebagai penarik perhatian siswa sehingga bisa sangat membantu tampilan pada video. Selain elemen-elemen tersebut, pada akhir video terdapat link *google form* latihan soal tentang macam-macam pantun.

Video pembelajaran audio-visual berbasis *powtoon* dalam pengoperasiannya dapat melalui *handphone*, *laptop* maupun komputer tanpa menggunakan aplikasi tambahan. Video pembelajaran ini dilengkapi dengan kartu *Qr-Code* maupun link yang dapat langsung terakses dengan video pembelajaran. Video pembelajaran ini dalam penggunaannya memanfaatkan teknologi yang dikemas semenarik mungkin agar siswa ketika proses pembelajaran berlangsung tidak cepat merasa bosan. Tidak hanya memuat materi pembelajaran tentang macam-macam pantun, video pembelajaran ini juga dilengkapi dengan latihan soal yang terdapat pada akhir video. Latihan soal ini bertujuan untuk menukur tingkat pemahaman siswa terkait materi yang telah disampaikan melalui video sehingga dapat membuat siswa menjadi lebih bersemangat ketika pembelajaran.

Pengembangan video pembelajaran audio-visual berbasis powtoon ini melalui beberapa tahap penilaian yaitu penilai dari ahli materi, ahli media dan pengguna (guru dan siswa). Ahli materi dalam penilaiannya menilai aspek kebahasaan, isi dan penyajian. Hasil yang didapatkan dari validasi ahli materi yaitu sebesar 87,5% yang dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi. Namun, terdapat saran yang disampaikan oleh ahli materi yaitu memperlambat animasi dari video supaya siswa mampu untuk paham dengan sajian materinya. Ahli media dalam penilaiannya menilai aspek tampilan dan sistematika yang memperoleh hasil sebesar 100% yang dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi. Media video pembelajaran ini juga dinilai kepraktisannya oleh guru kelas V UPT SDN Bakung 02 Kabupaten Blitar. Guru dalam hal ini menilai aspek penilaian gabungan dari aspek penilaian ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian kepraktisan yang dinilai oleh guru sebesar 100% yang dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi.

Setelah dilakukan penilaian oleh para ahli (ahli materi dan ahli media) serta guru, maka dilakukan uji coba video pembelajaran. Uji coba ini dilakukan pada siswa kelas V yang bertujuan untuk melihat seberapa menariknya video pembelajaran audio-visual yang sedang dikembangkan ini. Uji coba dilakukan 2 tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan 3 siswa kelas V. Uji coba kelompok kecil mendapatkan hasil sebesar 100% sehingga dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran ini sangat menarik. Selanjutnya uji coba kelompok besar dilakukan dengan 16 siswa yang mendapatkan hasil sebesar 100% sehingga dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran ini sangat menarik. Pada pelaksanaan kedua uji coba mendapatkan respon yang positif dari siswa kelas V UPT SDN Bakung 02 Kabupaten Blitar. Saat kegiatan uji coba sedang berlangsung kegiatan pembelajarannya berjalan dengan tertib dan siswa sangat antusias. Mereka mendengarkan paparan materi pada video pembelajaran dengan sungguh-sungguh dan pada akhir kegiatan siswa mengerjakan soal latihan yang terdapat pada akhir video.

4. Simpulan

Penelitian dan pengembangan video pembelajaran audio-visual berbasis powtoon materi macam-macam pantun muatan Bahasa Indonesia kelas V di SDN Bakung 02 Kabupaten Blitar bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi terkait macam-macam pantun. Video pembelajaran ini telah melalui proses validasi yaitu dari para ahli yaitu validator ahli materi, validator ahli media dan guru sebagai pengguna serta uji kemenarikan dan kepraktisan yang dilakukan dengan siswa kelas V SDN Bakung 02 Kabupaten Blitar. Berdasarkan hasil dari validasi para ahli serta guru dan uji kemenarikan serta kepraktisan yang dilakukan dengan siswa kelas V didapatkan hasil yaitu video pembelajaran audio-visual berbasis powtoon sangat valid, menarik, serta praktis apabila digunakan dalam kegiatan pembelajaran terutama pada kegiatan pembelajaran macam-macam pantun.

Validasi yang dilakukan oleh ahli materi mendapatkan hasil persentase kevaliditas sebesar 87,5% sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa video pembelajaran audio-visual berbasis powtoon termasuk kategori sangat valid. Pada validasi ahli media mendapatkan hasil persentase validitas sebesar 100% sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa video pembelajaran audio-visual berbasis powtoon termasuk kategori sangat valid. Sementara pada validasi guru sebagai pengguna mendapatkan hasil persentase validitas sebesar 100% dan termasuk kategori sangat valid dan praktis. Hasil angket respon yang dilakukan dengan siswa

kelas V mendapatkan hasil persentase sebesar 100% dan dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran audio-visual berbasis powtoon sangat menarik.

Dari persentase validasi dan hasil angket respon siswa kelas V, video pembelajaran audio-visual berbasis powtoon dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran tanpa revisi, namun terdapat beberapa masukan dan saran dari para validator agar media lebih baik. Kemudian uji kemenarikan yang dilakukan oleh siswa mendapatkan hasil persentase kemenarikan sebesar 100% dan termasuk kategori sangat menarik. Berdasarkan angket respon siswa terhadap video pembelajaran audia-visual berbasis powtoon pada tahap uji coba skala kecil memperoleh kemenarikan sebesar 100%, dan untuk uji coba skala besar memperoleh kemenarikan sebesar 100%. Berdasarkan persentase dari angket respon siswa dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran audia-visual berbasis Powtoon termasuk dalam kategori menarik dan dapat digunakan pembelajaran.

Daftar Rujukan

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Fitriyani, N. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104–114.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. PT. Alfabeta.
- Nugraha, M. ., & Munir, R. (2011). *Pengembangan Aplikasi QR Code Generator dan QR Code Reader dari Data Berbentuk Image*. 148–149.
- Nugrahaningtyas, M. S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Pantun melalui Media Power Point Bernarasi pada Siswa Kelas V Semester 1 SDN Cangkol 2 Tahun Pelajaran 2020/2021. *Educatif: Journal of Education Research*, 3(2), 1–14.
- Pakpahan, A.F., Ardiana, D.P.Y., Mawati, A.T., Wagi, E.B., Simarmata, J., Mansyur, M.Z., ... & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (1st ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Permendikbud No.24. (2016). *Permendikbud No. 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Dasar*. Mendikbud.
- Purwono, J., Yutmini, S., & Anitah, S. (2014). *PENGUNAAN MEDIA AUDIO-VISUAL PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1. 2(2)*.
- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. UIN Sumatra Utara.
- Sejati, A. (2021). *PENGEMBANGAN POP-UP BOOK BERBASIS QR CODE MATERI BANGUN RUANG DENGAN PENGUATAN KARAKTER RASA INGIN TAHU DI KELAS V SEKOLAH DASAR*.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. PT. Alfabeta.
- Tegeh, I. M. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Wafa, A., Djuanda, D., & Sunaengsih, C. (2017). Penerapan Permainan "Pantun Cerdas" Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa IV-A SDN Padasuka I Pada Materi Membuat Pantun. 2(1).
- Wahyuni, I. (2018). *Pemilihan Media Pembelajaran*. 1–14.