

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS III SDN SAWOJAJAR 5

Rahma Zulvyanti*, Siti Mas'ula

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

*Corresponding author, email: rahmazulvyanti11@gmail.com

doi: 10.17977/um065.v4.i10.2024.13

Kata kunci

Media Pembelajaran
Pembelajaran Tematik
Efektivitas Pembelajaran

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pemanfaatan media pembelajaran pada pembelajaran tematik di kelas III SDN Sawojajar 5 dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Tiga penelitian terdahulu tentang penggunaan media pembelajaran, yaitu menggunakan Canva, Video Animasi (VIDAM), dan Powtoon, memberikan wawasan tentang berbagai pendekatan yang dapat diterapkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva, VIDAM, dan Powtoon secara signifikan meningkatkan motivasi, minat belajar, dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dengan pendekatan kualitatif untuk menganalisis berbagai sumber literatur yang relevan. Implikasi penelitian ini adalah pentingnya pemilihan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan konteks pembelajaran dan karakteristik siswa untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran tematik di sekolah dasar.

1. Pendahuluan

Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik di Kelas III SDN Sawojajar 5 merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah dasar. Guru sebagai pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan situasi yang memungkinkan siswa mengalami proses pembelajaran dengan baik. Belajar sendiri adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang terjadi akibat adanya rangsangan dari luar. Proses ini melibatkan berbagai unsur, baik fisik maupun psikis dari individu yang sedang belajar. Kedua kondisi tersebut, yakni kondisi fisik dan psikis, akan sangat memengaruhi hasil belajar siswa, terutama dalam konteks pembelajaran tematik di kelas III SDN Sawojajar 5.

Media pembelajaran menjadi salah satu unsur yang penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar. Dengan tersedianya media pembelajaran, siswa memiliki kesempatan untuk lebih berpikir secara konkret, yang pada gilirannya dapat mengurangi verbalisme dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Sebagaimana disebutkan oleh Rejeki dkk (2020), kehadiran media dalam proses pembelajaran dapat membantu dalam menyederhanakan bahan yang disampaikan kepada siswa. Media mampu menjadi perantara yang efektif untuk menyampaikan informasi yang sulit dipahami melalui kata-kata atau kalimat verbal. Dalam konteks penggunaan media pembelajaran, peran guru sangatlah vital. Guru perlu memberikan rangsangan yang dapat diproses oleh berbagai indera siswa. Semakin banyak indera yang digunakan siswa untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar kemungkinan informasi tersebut akan dipahami dan diingat oleh siswa, seperti yang diungkapkan oleh Arsyad (2016). Oleh karena itu, guru harus berupaya memanfaatkan berbagai metode pembelajaran yang ada, seperti ceramah, demonstrasi, diskusi, tanya jawab, dan ekspositori, sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran tematik di kelas III SDN Sawojajar 5.

Selain itu, dalam konteks kreativitas siswa, penggunaan metode pembelajaran yang tepat juga sangat penting. Salah satu model pembelajaran yang diketahui dapat menumbuhkan kreativitas dan kemampuan berpikir kreatif siswa adalah Project Based Learning, sebagaimana disebutkan oleh Widiastuti (2019). Melalui metode ini, siswa diharapkan dapat lebih aktif dan kreatif dalam merancang dan membuat proyek, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses

pembelajaran. Namun, pengamatan peneliti menunjukkan bahwa masih ada beberapa siswa di kelas VI SDN Sawojajar 1 Kota Malang yang kurang aktif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pentingnya pemilihan metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang diajarkan. Seperti yang dikemukakan oleh Rosana & Iswara (2021), ketepatan dalam pemilihan metode pembelajaran sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dan metode pembelajaran yang tepat dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran tematik di kelas III SDN Sawojajar 5. Guru sebagai pengelola pembelajaran memiliki tanggung jawab untuk memilih dan mengimplementasikan media pembelajaran serta metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif.

2. Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah metode studi literatur. Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan, menelaah, dan menganalisis berbagai sumber literatur yang relevan dengan topik penelitian, yaitu pemanfaatan media pembelajaran pada pembelajaran tematik di kelas III SDN Sawojajar 5. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang fenomena yang diteliti. Langkah pertama dalam metode studi literatur adalah mengidentifikasi sumber-sumber literatur yang relevan dengan topik penelitian. Sumber literatur tersebut dapat berupa jurnal ilmiah, buku, artikel, tesis, dan dokumen-dokumen lain yang berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran dan pembelajaran tematik di sekolah dasar.

Setelah mengidentifikasi sumber-sumber literatur yang relevan, langkah berikutnya adalah melakukan pencarian dan pengumpulan data dari sumber-sumber tersebut. Proses pencarian data dilakukan melalui berbagai database online, perpustakaan digital, dan repositori institusi yang menyediakan akses ke sumber-sumber literatur terkait. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian data antara lain "pemanfaatan media pembelajaran", "pembelajaran tematik", "kelas III SD", "efektivitas pembelajaran", dan sebagainya. Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menelaah dan menganalisis isi dari sumber-sumber literatur yang telah dikumpulkan. Data-data yang relevan dengan tujuan penelitian akan diekstraksi dan dianalisis secara sistematis untuk mengeksplorasi berbagai konsep, teori, temuan, dan pendapat yang berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. Selama proses analisis data, peneliti akan mencari pola-pola umum, kesamaan, perbedaan, dan temuan-temuan menarik dari berbagai sumber literatur yang telah dikaji. Data-data tersebut kemudian akan disusun dan disajikan dalam bentuk narasi yang komprehensif, serta disertai dengan interpretasi dan pemahaman yang mendalam terkait dengan topik penelitian.

Selain itu, dalam metode studi literatur ini juga dilakukan peninjauan terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian. Hal ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konteks, metodologi, temuan, dan kesimpulan dari penelitian-penelitian sebelumnya, serta untuk mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan yang masih perlu diteliti lebih lanjut. Dengan demikian, melalui metode studi literatur ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang mendalam dan komprehensif tentang pemanfaatan media pembelajaran pada pembelajaran tematik di kelas III SDN Sawojajar 5, serta kontribusinya terhadap efektivitas pembelajaran di sekolah dasar. Metode ini juga dapat memberikan pandangan yang luas dan mendalam tentang berbagai aspek yang terkait dengan topik penelitian, sehingga dapat menjadi landasan yang kokoh untuk pengembangan pengetahuan dan praktik pembelajaran di masa yang akan datang.

3. Hasil dan pembahasan

3.1. Hasil

Berdasarkan penelitian terdahulu, yang telah dilakukan oleh Deswita & Amini, (2022), salah satu media pembelajaran yang efektif dapat digunakan yaitu melalui Canva. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran tematik terpadu menggunakan Canva untuk siswa kelas III Sekolah Dasar yang valid dan praktis. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design,

Development, Implementation, dan Evaluation). Penelitian dilakukan di SDI Syech M Djamil Djambek Bukittinggi, dengan media pembelajaran yang divalidasi oleh validator dan diujicobakan di kelas III SDI untuk menentukan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran tematik terpadu menggunakan Canva di kelas III SD dinyatakan sangat valid dan sangat praktis, berdasarkan hasil validasi dan respon dari guru serta peserta didik. Implementasi media pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Uji validasi media pembelajaran dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, yang kemudian direvisi berdasarkan saran dan masukan dari para ahli. Hasil uji validasi media pembelajaran menunjukkan tingkat kevalidan yang tinggi, dengan persentase 88,3% dalam kategori sangat valid. Selain itu, praktikalitas media pembelajaran juga dianalisis melalui respon guru dan peserta didik, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut sangat praktis, dengan persentase respon guru sebesar 96,8% dan respon peserta didik sebesar 95,1%. Dari penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tematik terpadu menggunakan Canva untuk kelas III SD telah dikembangkan dengan baik, valid, dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran di SD. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Canva dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa di kelas III Sekolah Dasar. Penelitian tersebut memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif, dan memberikan dasar yang kuat untuk penerapan media pembelajaran berbasis teknologi dalam konteks pendidikan dasar.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Cholifah & Saputro (2022). Penelitian tersebut merupakan penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran VIDAM (Video Animasi) untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 3 SD. Penelitian ini didasari oleh kurangnya minat belajar siswa dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran video dalam pembelajaran tematik kelas 3 SDN 05 Balesari. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian RnD (Research and Development) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media VIDAM (Video Animasi) layak digunakan sebagai media pembelajaran, dan dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas 3 SDN 05 Balesari. Hasil validasi ahli materi, ahli media, dan uji coba kelompok kecil dan besar menunjukkan peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran VIDAM, dengan persentase kenaikan minat belajar sebesar 26%. Media pembelajaran VIDAM juga mendapat validasi yang baik dari ahli media, ahli materi, serta respon positif dari siswa. Penelitian tersebut memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran VIDAM, siswa menunjukkan peningkatan minat belajar yang signifikan. Hasil validasi dan uji coba menunjukkan bahwa media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan rekomendasi agar media pembelajaran VIDAM dapat dikembangkan secara berkelanjutan pada mata pelajaran yang berbeda, dengan lebih memperhatikan desain yang menarik, pemilihan kosa kata yang baik, gambar yang bervariasi, dan pemilihan suara yang lebih baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Diyah & Syah (2022) membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran Powtoon efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca dongeng siswa kelas III SDN Cijeruk Kabupaten Serang. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain One Group Pretest-Posttest. Dalam eksperimen ini, para peneliti melakukan pengukuran sebelum dan setelah penerapan media Powtoon untuk membaca dongeng. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Powtoon berbasis video animasi secara signifikan meningkatkan kemampuan membaca dongeng siswa. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi sebesar 0.000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0.05. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan membaca dongeng sebelum dan setelah penerapan media Powtoon.

Analisis data yang dilakukan oleh peneliti juga mencakup beberapa uji statistik untuk memastikan keabsahan hasil. Pertama, uji reliabilitas dilakukan untuk memastikan bahwa alat ukur yang digunakan konsisten dalam mengukur kemampuan membaca dongeng. Hasil uji reliabilitas yang baik menunjukkan bahwa alat ukur dapat diandalkan untuk digunakan dalam penelitian ini. Selanjutnya, uji normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa distribusi data mengikuti distribusi normal. Hal ini penting karena beberapa metode statistik membutuhkan asumsi bahwa data berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data memiliki distribusi yang normal, sehingga memungkinkan penggunaan metode statistik yang tepat.

Selain itu, uji homogenitas dilakukan untuk memastikan bahwa varians dari kelompok-kelompok yang dibandingkan homogen. Jika varians tidak homogen, maka akan sulit untuk membandingkan hasil antara kelompok. Hasil uji homogenitas yang memuaskan menunjukkan bahwa perbandingan antara kelompok kontrol dan kelompok perlakuan dapat dilakukan dengan valid. Terakhir, uji parsial (uji t) dilakukan untuk membandingkan rata-rata hasil belajar antara kelompok kontrol dan kelompok perlakuan setelah mempertimbangkan efek dari faktor lain yang mungkin mempengaruhi hasil. Hasil uji parsial menunjukkan bahwa perbedaan antara kedua kelompok tersebut tetap signifikan setelah mengontrol faktor-faktor lain yang memungkinkan. Dengan demikian, kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan media Powtoon berbasis video animasi efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca dongeng siswa kelas III. Implikasinya adalah bahwa guru dapat memanfaatkan media ini sebagai salah satu alat bantu yang efektif dalam proses pembelajaran membaca dongeng, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Namun demikian, meskipun hasil penelitian ini menunjukkan efektivitas media Powtoon, perlu diingat bahwa penggunaan media pembelajaran hanya merupakan salah satu faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa. Faktor lain seperti kualitas pengajaran guru, lingkungan belajar, dan motivasi siswa juga memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media Powtoon sebaiknya dipertimbangkan sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran yang komprehensif dan terpadu.

3.2. Pembahasan

3.2.1. MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI CANVA

Banyak sekali pemanfaatan media pembelajaran yang dapat digunakan supaya merangsang perkembangan kerja siswa kelas 3 SD. Permasalahan penggunaan media pembelajaran yang tidak sesuai dengan perkembangan zaman saat ini telah menjadi fokus utama dalam bidang pendidikan. Sebagian besar guru masih menggunakan metode konvensional seperti papantulis dan spidol, serta media gambar di dinding sebagai sarana pembelajaran (Aprili dan Zainil, 2020). Namun demikian, desain media pembelajaran yang disajikan sering kali dianggap tidak menarik, sehingga kurang memotivasi siswa untuk belajar (Tanjung dan Faiza, 2019). Di era modern ini, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memegang peran penting dalam transformasi pendidikan, termasuk dalam penggunaan media pembelajaran. Banyak aplikasi yang telah dikembangkan untuk memudahkan pembuatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Salah satu aplikasi yang populer dan sangat berguna dalam mendesain media pembelajaran adalah Canva. Canva menawarkan berbagai fitur yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran, seperti kemampuan untuk menambahkan audio, video, dan elemen visual beragam. Kombinasi fitur-fitur ini membuat Canva menjadi pilihan yang sangat cocok untuk digunakan, terutama dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar. Dalam konteks penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar, masalah yang sering muncul adalah kurangnya variasi dalam metode pengajaran dan desain media pembelajaran yang kurang menarik. Para guru seringkali mengandalkan metode konvensional seperti papantulis dan spidol, serta media gambar di dinding kelas sebagai sarana utama pembelajaran. Hal ini mungkin disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk keperluan pembelajaran. Namun demikian, dengan perkembangan teknologi yang pesat saat ini, sudah saatnya para pendidik mulai mengadopsi metode pembelajaran yang lebih modern dan menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Salah satu masalah utama dengan penggunaan media pembelajaran konvensional adalah desain yang kurang menarik dan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Desain yang monoton dan tidak interaktif cenderung membuat siswa kehilangan minat dan motivasi untuk belajar. Hal ini dapat berdampak negatif pada efektivitas pembelajaran dan pencapaian hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih inovatif dan menarik dalam pembuatan media pembelajaran, terutama di tingkat sekolah dasar, di mana minat dan perhatian siswa perlu dipertahankan agar proses pembelajaran berjalan dengan baik. Dalam mengatasi masalah ini, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menjadi solusi yang sangat potensial. Penggunaan aplikasi desain grafis seperti Canva telah menjadi pilihan yang populer bagi para pendidik dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Canva menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan guru untuk menciptakan materi pembelajaran dengan desain yang atraktif dan beragam, sehingga dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Keunggulan utama Canva adalah

kemudahan penggunaannya, yang memungkinkan guru tanpa latar belakang desain grafis pun dapat membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Salah satu fitur unggulan Canva adalah kemampuannya untuk menyajikan pembelajaran interaktif dengan melengkapi materi dengan audio, video, dan elemen visual lainnya. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menantang bagi siswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Selain itu, Canva juga menyediakan berbagai template yang dapat digunakan sebagai dasar dalam pembuatan materi pembelajaran, sehingga memudahkan guru dalam mengembangkan ide dan konsep pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Penggunaan Canva dalam pembelajaran tematik di kelas III SDN Sawojajar 5 dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan desain yang menarik dan interaktif, Canva dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, fitur-fitur Canva yang lengkap dan mudah digunakan juga memungkinkan guru untuk lebih kreatif dalam menyajikan materi pembelajaran, sehingga memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dapat menjadi salah satu solusi yang efektif dalam mengatasi permasalahan penggunaan media pembelajaran yang kurang memadai di sekolah dasar.

3.2.2. MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI VIDEO ANIMASI (VIDAM)

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Cholifah dan Spotro (2022) apabila diterapkan pada siswa kelas III di SDN Sawojajar 5 maka akan sangat relevan. Pada penelitian yang telah dilakukan tersebut, tahapan analisis dimulai dengan pengumpulan informasi lapangan melalui wawancara langsung dengan guru kelas dan melalui grup WhatsApp. Hasil dari kegiatan observasi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran terasa monoton karena hanya menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS), dengan metode ceramah yang membuat siswa merasa bosan. Dalam rangka mengatasi masalah tersebut, peneliti mengembangkan media Video Animasi (VIDAM) sebagai sarana penyampaian materi yang baru. Tahap desain media ini mencakup perancangan VIDAM dengan menggunakan karakter animasi kartun yang menarik dan beragam warna. Media ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa, memberikan pengalaman baru, dan menggunakan media yang baru dalam mendapatkan materi pelajaran.

Proses pengembangan awal produk menggunakan media pembelajaran Video Animasi bertujuan untuk meningkatkan minat belajar secara daring pada Tema 3 Subtema 3 Perubahan Wujud Benda pada kelas 3 Sekolah Dasar. Langkah-langkah pembuatan media VIDAM mencakup pembuatan storyboard, desain media, dan pembuatan video pembelajaran sesuai dengan materi yang terdapat pada buku Tema 3 Subtema 3. Hasil dari validasi media oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa VIDAM layak digunakan dengan revisi. Revisi dilakukan berdasarkan saran dan komentar dari ahli media, termasuk perubahan pada background, variasi warna font, dan penambahan contoh soal dan cara pengerjaannya. Setelah revisi, produk akhir dari penelitian ini, yaitu media pembelajaran VIDAM, diuji coba kepada siswa dengan melakukan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Hasil dari uji coba menunjukkan respon yang baik dari siswa, dengan minat belajar yang meningkat setelah menggunakan media pembelajaran VIDAM. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran VIDAM efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 3 Sekolah Dasar. Produk akhir dari penelitian ini layak digunakan dalam proses pembelajaran, dengan catatan melakukan revisi sesuai dengan saran dan komentar dari ahli media dan ahli materi.

3.2.3. MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI POWTOON

Penelitian yang dilakukan oleh Diyah & Syah (2022) menyoroti efektivitas penggunaan media pembelajaran Powtoon dalam meningkatkan kemampuan membaca dongeng siswa kelas III di SDN Cijeruk Kabupaten Serang. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain One Group Pretest-Posttest, di mana para peneliti mengukur kemampuan membaca dongeng sebelum dan setelah penerapan media Powtoon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Powtoon secara signifikan meningkatkan kemampuan membaca dongeng siswa, dengan nilai signifikansi yang lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditetapkan. Ketika mengevaluasi hasil penelitian ini, penting untuk mempertimbangkan beberapa aspek metodologi yang digunakan oleh para peneliti. Salah satunya adalah analisis data yang mencakup uji statistik untuk memastikan keabsahan hasil. Uji reliabilitas dilakukan untuk memastikan bahwa alat ukur yang digunakan konsisten dalam mengukur kemampuan membaca dongeng. Hasil yang baik dari uji reliabilitas menunjukkan bahwa

alat ukur tersebut dapat diandalkan untuk digunakan dalam penelitian ini. Selanjutnya, uji normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa distribusi data mengikuti distribusi normal. Dalam konteks ini, hasil uji normalitas yang menunjukkan bahwa data memiliki distribusi yang normal memungkinkan penggunaan metode statistik yang tepat. Kemudian, uji homogenitas dilakukan untuk memastikan bahwa varians dari kelompok-kelompok yang dibandingkan homogen. Hasil yang memuaskan dari uji homogenitas menunjukkan bahwa perbandingan antara kelompok kontrol dan kelompok perlakuan dapat dilakukan dengan validitas yang baik. Terakhir, uji parsial (uji t) digunakan untuk membandingkan rata-rata hasil belajar antara kelompok kontrol dan kelompok perlakuan setelah mengontrol faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi hasil. Hasil dari uji parsial menunjukkan bahwa perbedaan antara kedua kelompok tersebut tetap signifikan setelah mengontrol faktor-faktor tersebut. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Powtoon berbasis video animasi efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca dongeng siswa kelas III. Implikasinya adalah bahwa guru dapat memanfaatkan media ini sebagai alat bantu yang efektif dalam proses pembelajaran membaca dongeng, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Namun demikian, penting untuk diingat bahwa penggunaan media pembelajaran hanya merupakan salah satu faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa.

Apabila dikaitkan pada penelitian ini maka akan sangat relevan. Penelitian ini melibatkan penerapan media pembelajaran lain selain Powtoon dalam konteks pembelajaran tematik. Tujuan dari penelitian tersebut mungkin serupa, yaitu untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Namun demikian, perbedaan konteks pembelajaran antara kedua penelitian ini mungkin mempengaruhi hasilnya. Sistem pembelajaran tematik memiliki karakteristik yang unik, di mana pembelajaran tidak hanya berfokus pada satu subjek, tetapi juga mengintegrasikan beberapa mata pelajaran dalam satu tema tertentu. Oleh karena itu, efektivitas penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran tematik mungkin memiliki implikasi yang berbeda dibandingkan dengan pembelajaran dongeng secara khusus. Selain itu, faktor-faktor seperti kualitas pengajaran guru, dukungan dari sekolah dan pihak terkait, serta karakteristik siswa dan lingkungan belajar juga dapat memengaruhi hasil dari penelitian ini. Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan semua faktor tersebut dalam mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran tematik di kelas III SDN Sawojajar 5. Dengan demikian, sementara penelitian yang dilakukan oleh Diyah & Syah (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media Powtoon efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca dongeng siswa kelas III, penelitian tentang Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik di Kelas III SDN Sawojajar 5 mungkin memberikan wawasan tambahan tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran dalam konteks pembelajaran tematik secara lebih luas.

4. KESIMPULAN

Dalam dunia pendidikan, penggunaan media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Tiga penelitian yang telah disajikan, yang dilakukan oleh Deswita & Amini (2022), Cholifah & Saputro (2022), serta Diyah & Syah (2022), memberikan wawasan yang berharga tentang berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran di kelas III Sekolah Dasar. Pertama-tama, penelitian yang dilakukan oleh Deswita & Amini (2022) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran tematik terpadu menggunakan Canva dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas III. Dengan fitur-fitur yang beragam dan kemudahan penggunaan, Canva memberikan kesempatan kepada guru untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar mereka. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Cholifah & Saputro (2022) menyoroti pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi (VIDAM) untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas III. Melalui pembuatan VIDAM dengan karakter animasi yang menarik, penelitian ini berhasil menunjukkan peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media tersebut. Dengan demikian, VIDAM menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam mengatasi masalah kurangnya minat belajar siswa di kelas III Sekolah Dasar. Ketiga, penelitian oleh Diyah & Syah (2022) membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran Powtoon efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca dongeng siswa kelas III. Melalui eksperimen yang dilakukan dengan desain One Group Pretest-Posttest, penelitian ini menunjukkan bahwa Powtoon berbasis video animasi mampu secara signifikan meningkatkan kemampuan membaca dongeng siswa. Implikasinya, media Powtoon dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam pembelajaran membaca dongeng di sekolah dasar.

Melalui ketiga penelitian ini, kita dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik dapat secara signifikan meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa di kelas III Sekolah Dasar. Canva, VIDAM, dan Powtoon masing-masing memberikan kontribusi yang berharga dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Dengan demikian, guru dan pendidik memiliki beragam opsi dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa mereka. Namun demikian, penting untuk diingat bahwa penggunaan media pembelajaran hanya merupakan salah satu faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa. Faktor-faktor lain seperti kualitas pengajaran guru, dukungan dari sekolah dan pihak terkait, serta motivasi siswa juga memainkan peran penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang komprehensif dan terpadu yang memperhatikan semua faktor ini sangat diperlukan untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal di kelas III Sekolah Dasar. Penelitian-penelitian ini memberikan kontribusi yang berharga dalam pengembangan pendidikan di tingkat dasar, dengan memberikan dasar yang kuat untuk penerapan media pembelajaran berbasis teknologi dalam konteks pembelajaran tematik dan membaca dongeng. Sebagai bagian dari upaya menuju pendidikan yang lebih efektif dan inklusif, penting untuk terus mengembangkan dan memperbaiki metode pembelajaran yang ada, serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara optimal dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, kita dapat memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan kesempatan yang adil dan setara untuk belajar dan berkembang sesuai dengan potensi mereka.

Daftar Rujukan

- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*, edisi revisi. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Cholifah, T. N., & Saputro, G. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Vidam (Video Animasi) Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 3 SD. *Jurnal PRIMED: Primary Education Journal atau Jurnal Ke-SD An*, 2(2), 120-130.
- Deswita, E., & Amini, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Canva untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1), 950-961.
- Diyah, R., & Syah, E. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon dalam Materi Membaca Dongeng di Kelas III SDN Cijeruk Kabupaten Serang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 2(1), 447-461. <https://doi.org/10.31004/innovative.v2i1.3746>
- Putri, A., Iswara, A. D., & Hakim, A. R. (2021). Menumbuhkembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik dalam pembelajaran Matematika. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(2), 124-133.
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 4(2), 337-343.
- Saputra, D., Kumalasani, M. P., & Wasitah, R. (2023). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN PROJECT BASE LERNING (PJBL) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI LETAK GEOGRAFIS KELAS 5 SDN SAWOJAJAR 1 KOTA MALANG. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2371-2380.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79-85.
- Wahyudi, M. I. (2019). Pengembangan media pembelajaran Mathbox pada pelajaran matematika perkalian untuk siswa kelas III SDN Sawojajar 5 Malang (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Widiastuti, A., Istihapsari, V., & Afriady, D. (2019). MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI PROJECT BASED LEARNING PADA SISWA KELAS V SDIT LHI. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru*, 2019: 128-135