
Penerapan Media Audio Visual Berbasis Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS

Fida Nuraisyah¹, Arief Hidayat Afendi², Nur Asyiah³

Universitas Muhammadiyah Cirebon

E-mail: fidanuraisyah8@gmail.com¹, Arief.Hidayat@umc.ac.id², Nur.asyiah@umc.ac.id³

Article History:

Received: 21 Juli 2024

Revised: 03 Agustus 2024

Accepted: 05 Agustus 2024

Keywords: Media, Powtoon, Learning Outcomes

Abstract: *This study discusses the application of learning media in improving the learning outcomes of IPAS fourth grade students of SD Negeri 1.Gebang. This study aims to determine whether the use of powtoon-based audio-visual media can improve learning outcomes in IPAS subjects. The method used is classroom action research using the cycle model of Kemmis and Taggart which consists of 2 cycles. The subjects of this study were 36 students. data collection techniques include observation, learning outcomes tests and documentation. The research instruments used teacher activity observation sheets and student activity observation sheets and written tests at the end of learning. The results showed an increase in activity and learning outcomes of students in Natural and Social Sciences subjects. This is evidenced by the increase in teacher activity in cycle I of 73.75% increased by 12.5% in cycle II to 86.25% and student activity in cycle I of 68.75% increased by 16.25% in cycle II by 85%. The increase in learning outcomes can be seen from the increase in the average of each cycle. In the pre-cycle, the average score was 54 which increased to 76 in cycle I then increased to 85.14 in cycle II. This shows that the application of powtoon-based audio-visual media can improve the learning outcomes of IPAS fourth grade students of SD Negeri 1 Gebang.*

PENDAHULUAN

Program kurikulum merdeka belajar merupakan kurikulum yang dirancang untuk memberikan kebebasan kepada peserta didik dan guru untuk dapat mempermudah dalam mengeksplorasi pemahaman, memberikan fasilitas penemuan, perilaku dan keahlian. Isu tersebut diperkuat dengan pandangan yang dikemukakan oleh (Khoirurrujal, et al., 2022) menyatakan bahwasanya, kurikulum merdeka belajar dapat melatih kebebasan dalam berpikir peserta didik dan memerdekakan guru dalam mengajar. contoh penerapan digitalisasi di sekolah dasar antara lain menerapkan serta melaksanakan pembelajaran dengan akses internet dan perangkat teknologi. Namun kenyataannya guru masih banyak yang tidak memanfaatkan teknologi, banyak faktor yang membuat peserta didik memiliki hasil belajar yang rendah, pertama sulit memahami materi

pembelajaran karena kegiatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru, kedua media pembelajaran kurang menarik sehingga peserta didik mudah bosan dan lebih memilih mengobrol atau mengganggu temannya. dan ketiga kurang adanya minat belajar karena peserta didik tidak berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini membuat peserta didik kurang bersemangat dalam belajar sehingga nilai yang diperoleh dibawah standar ketuntasan belajar.

Berdasarkan observasi awal terbukti dengan rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Gebang dengan jumlah peserta didik kelas IV dari 36 peserta didik hanya 5 yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 31 peserta didik tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Menurut (Suharyati, sains dalam Nada Syifa, et. al., 2020) dengan jelas menyatakan bahwa sains adalah suatu konsep ilmiah yang berkaitan dengan alam dan kehidupan manusia. IPAS merupakan mata pelajaran yang penting untuk membekali siswa dengan pemahaman dasar tentang fenomena alam dan kehidupan, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan memecahkan masalah. Namun, minat dan hasil belajar siswa terhadap IPAS di sekolah dasar seringkali rendah. Faktor penyebabnya antara lain metode pembelajaran yang monoton, keterbatasan media pembelajaran yang menarik, dan belum optimalnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

Dengan mempertimbangkan masalah di atas, guru harus menggunakan media pembelajaran baru yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era teknologi saat ini. Dengan demikian, mereka dapat meningkatkan dorongan belajar peserta didik. Salah satu kemajuan *Powtoon* adalah media pembelajaran berbasis web yang dapat menjadi solusi untuk digunakan di sekolah dasar. *Powtoon* menyajikan materi dalam bentuk video presentasi yang terdiri dari berbagai animasi yang menarik, yang dapat memperjelas materi dan meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan dari media animasi interaktif telah dikemukakan dengan jelas oleh (Airlanda, Puspitasari. 2021) bahwa tujuan media video animasi interaktif adalah memuat materi yang disusun sedemikian rupa sehingga menjadi produk media yang unik bagi peserta didik. Salah satu aplikasi video animasi yang sudah dikenal di dunia pendidikan dan mulai sering digunakan sebagai sarana pembelajaran adalah *Powtoon*.

Powtoon merupakan aplikasi yang terkoneksi internet atau aplikasi website yang dapat menyajikan presentasi atau presentasi dokumen. Tampilan video berisi berbagai animasi berbeda yang mampu menarik perhatian siswa. Menurut (Adkhar dalam Deliviana Evi, 2017) menjelaskan salah satu keunggulan *Powtoon* adalah penggunaan cukup sederhana dan tidak memerlukan keahlian khusus, Selain itu, sudah memiliki banyak pilihan animasi seru dan menarik di aplikasi *Powtoon* sehingga pengguna tidak perlu lagi membuat animasi. Video animasi interaktif ini akan digunakan dalam pembelajaran IPAS.

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi tantangan ini dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan memotivasi. Pemanfaatan teknologi seperti *Powtoon* selaras dengan kebijakan pemerintah dalam mendorong sekolah-sekolah untuk menerapkan pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik semakin dibutuhkan untuk menjawab tantangan rendahnya hasil belajar peserta didik di tingkat sekolah dasar terhadap mata pelajaran IPAS. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dari fakta dan penelitian sebelumnya, maka diperlukan upaya untuk memecahkan permasalahan pembelajaran tersebut. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan pembelajaran tersebut adalah dengan melakukan inovasi pembelajaran, dengan menggunakan media pembelajaran *Powtoon* dalam kegiatan belajar mengajar.

LANDASAN TEORI

Menurut (Ahmad Susanto dalam Eka Purnama, 2020:8) "hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar". Menurut (Jihad et al. Dalam Rio Aritanto et. al, 2018:123), hasil belajar didefinisikan sebagai pencapaian bentuk perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran yang biasanya menetap dari domain kognitif, afektif, dan psikomotor. Oleh karena itu, berdasarkan pemahaman di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil akhir dari proses belajar yang ditunjukkan dengan perubahan tingkah laku yang terdiri dari komponen kognitif (pengetahuan), afektif (perilaku), dan psikomotorik (keterampilan).

Menurut (Wasliman dalam Eka Purnama, 2020:13) berbagai faktor mempengaruhi hasil belajar siswa.

- a. Faktor internal: Ini adalah faktor yang berasal dari siswa sendiri, seperti kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, dan kondisi fisik dan kesehatan.
- b. Faktor eksternal: Ini adalah faktor yang berasal dari luar siswa, seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat. Faktor-faktor ini mempengaruhi hasil belajar siswa.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu :

- a. Kecerdasan Anak: Kemampuan intelegensi anak sangat memengaruhi seberapa cepat atau lambat siswa memproses informasi. Kecakapan Itu membantu pendidik menentukan apakah siswa mampu mengikuti pelajaran dan meramalkan keberhasilan siswa.
- b. Kemauan Belajar: Guru harus berusaha untuk memberi anak-anak keinginan dan semangat untuk belajar. karena, pada dasarnya, seorang anak yang tidak mau belajar karena mereka belum mengerti betapa pentingnya belajar. Kegiatan itu akan berdampak pada hasil belajar yang dicapai jika anak memiliki kemauan yang tinggi.
- c. Model atau media penyajian materi pelajaran: Model dan media juga penting jika menarik, tidak membosankan, menyenangkan, dan mudah dipahami bagi siswa.
- d. Suasana Pengajaran: Suasana pengajaran yang baik akan memungkinkan komunikasi yang baik antara siswa dan guru, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. untuk menumbuhkan sikap aktif siswa selama pembelajaran.
- e. Guru memiliki kemampuan untuk menggerakkan, merencanakan, dan melaksanakan proses pembelajaran. Oleh karena itu, tidak mengherankan bahwa tingkat keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam proses perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran.

Salah satu faktor yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu adanya penyajian media pembelajaran pada proses pembelajaran. Menurut (Gerlach dan Ely dalam Erni Rusli, 2019) "media apabila didefinisikan secara luas sebagai manusia, materi, atau peristiwa yang membentuk situasi di mana siswa dapat memperoleh pengetahuan, kemampuan, atau perspektif. Namun, kata "media" mencakup segala sesuatu yang digunakan untuk mengirimkan pesan dari pengirim ke penerima untuk mendorong pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa selama proses belajar.

Menurut (Rumiani, dalam Eka purnama, 2020), kata "media" berasal dari bahasa Latin "medio", yang berarti "antara". Media adalah bentuk jamak dari kata "medium", yang berarti "perantara" atau "pengantar." Kata tersebut dapat digunakan secara khusus sebagai alat komunikasi dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi berupa materi ajar kepada siswa oleh pengajar, meningkatkan keterlibatan siswa. Media pembelajaran adalah alat

yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, guru, dan bahan ajar. Dimungkinkan untuk mengatakan bahwa jenis komunikasi ini tidak akan berhasil tanpa bantuan atau alat untuk menyampaikan pesan.

Berdasarkan penjelasan yang diberikan oleh beberapa para ahli di atas tentang media pembelajaran, saya percaya bahwa media pembelajaran adalah alat yang memungkinkan komunikasi untuk memberikan informasi yang diperlukan kepada komunikator sehingga pesan tidak terdistorsi. Media juga berfungsi sebagai alat untuk membantu alat indera manusia, baik pendengaran maupun pengelihatannya, memahami informasi yang disajikan dalam media. Media pembelajaran memiliki berbagai jenis yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Terdapat empat jenis media pembelajaran:

- 1) Media berbasis cetak seperti buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas
- 2) Media berbasis *visual* seperti buku, charta, grafik, peta, gambar, transparansi, dan slide
- 3) Media berbasis audio-visual seperti video, film, program slide

Berdasarkan jenis media pembelajaran yang telah disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media terdiri dari media audio berupa rekaman, visual berupa gambar, media audio visual berupa gabungan antara gambar dan suara, dan media komputer seperti multimedia. Powtoon merupakan media pembelajaran berupa presentasi yang terdiri dari berbagai animasi dalam bentuk audio-visual yang dapat digunakan untuk membantu pendidik dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Gebang selama dua siklus. Subyek penelitian ini sebanyak 36 siswa di kelas IV. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, tes, dan dokumentasi. Metode analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Prosedur penelitian tindakan kelas ini setiap siklusnya terdiri dari empat kegiatan, yaitu: 1) Perencanaan, sebelum melakukan penelitian, peneliti menyusun rumusan masalah, tujuan dan membuat rencana tindakan, termasuk di dalamnya instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran. 2) Tindakan dan pengamatan atau observasi, meliputi tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya membangun pemahaman konsep siswa dan mengamati hasil atau dampak dari penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis powtoon. 3) Refleksi, Tahap refleksi diperlukan untuk mengkaji serangkaian kegiatan yang telah dilakukan sebelumnya. Pengkajian tersebut dapat digunakan peneliti untuk mengetahui kegiatan yang telah tercapai dan yang belum tercapai selama pelaksanaan tindakan dan observasi. 4) Rencana perbaikan, Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan pada siklus II, berdasarkan refleksi dari siklus I, diperoleh data mengenai kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I yang menjadi acuan untuk melakukan tindakan perbaikan pada siklus II agar hasil tindakan yang dicapai lebih optimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Pada siklus I aktivitas guru dan peserta didik

dalam mengelola pembelajaran menggunakan media audio visual berbasis powtoon dengan baik walaupun masih terdapat beberapa hal yang harus dihadapi dalam kegiatan pembelajaran. Kendala-kendala yang dihadapi pada siklus I dapat diperbaiki pada siklus II, sehingga pada siklus II pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis Powtoon berjalan dengan baik. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis Powtoon berjalan dengan lancar dan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat pada modul ajar.

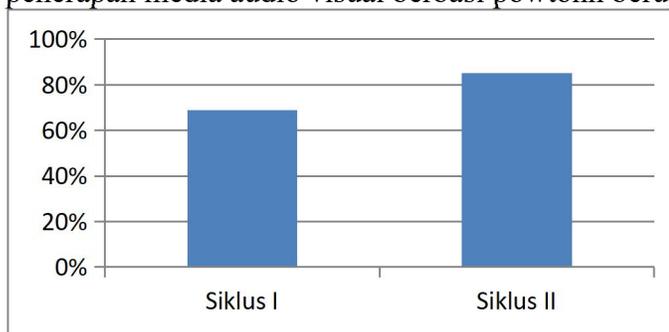
Peran guru dalam penggunaan media pembelajaran sangat penting. Seorang guru harus belajar bagaimana menggunakan media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Berhasilnya proses suatu pembelajaran tergantung kepada bermacam-macam faktor. Salah satunya adalah faktor pengajar yang meliputi pengetahuan tentang materi pembelajaran, keterampilan mengajar, minat, motivasi, sikap, kesehatan dan kondisi fisik pada umumnya. Sementara itu, tersedianya media dan juga alat belajar yang memadai sehingga guru dapat maksimal dalam mengelolah pembelajaran juga menjadi faktor pendukung keberhasilan guru.

Adapun hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dan siklus II terlihat dalam tabel 1 berikut :

Tabel 1. Hasil observasi aktivitas guru

No.	Aspek Indikator	Skor	
		Siklus I	Siklus II
1	Kemampuan membuka pelajaran	12	15
2	Penguasaan materi pembelajaran	11	12
3	Implementasi langkah-langkah pembelajaran	12	13
4	Pemanfaatan media pembelajaran	11	15
5	Kemampuan menutup pelajaran	13	14
	Jumlah	59	69
	Persentase	73, 75%	86, 25%
	Kategori	Baik	Sangat baik

Berdasarkan tabel hasil aktivitas guru (peneliti) di SD Negeri 1 Gebang pada siklus I diperoleh jumlah skor 59 dengan persentase sebesar 73, 75% yang menunjukkan kategori penilaian baik. selanjutnya, hasil observasi aktivitas guru pada siklus II diperoleh jumlah skor 69 dengan persentase sebesar 86,25% yang menunjukkan kategori penilaian sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa guru melakukan upaya perbaikan dan juga peningkatan dalam mengelola pembelajaran melalui penerapan media audio visual berbasis powtoon berupa video pembelajaran.



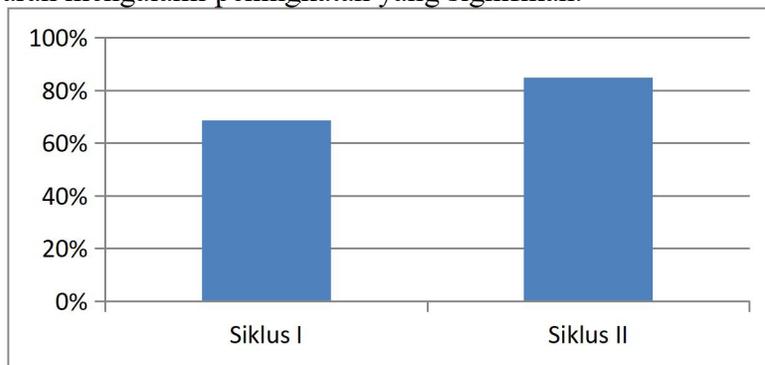
Grafik 1. Aktivitas Guru

Adapun hasil observasi aktivitas peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Gebang pada siklus I dan siklus II berikut ini:

Tabel 2. Hasil observasi aktivitas peserta didik

No.	Aspek	Skor	
		Siklus I	Siklus II
1	Kesiapan peserta didik untuk menerima materi pelajaran	13	14
2	Antusiasme peserta didik terhadap penjelasan materi oleh guru	11	12
3	Antusiasme peserta didik mengikuti proses pembelajaran	10	13
4	Pemanfaatan media pembelajaran	11	15
5	Kegiatan penutup	10	14
	Jumlah	55	68
	Persentase	68,75%	85%
	Kategori	Baik	Sangat Baik

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus 1, aktivitas peserta didik pada siklus I memperoleh nilai persentase 68,75% dan digolongkan sebagai kategori baik. Pada siklus kedua, aktivitas peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan dengan nilai persentase menjadi 85% dan digolongkan sebagai kategori sangat baik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa aktivitas peserta didik pada siklus kedua dengan menggunakan media *audio visual* berbasis *powtoon* berupa video pembelajaran mengalami peningkatan yang signifikan.



Grafik 2. Aktivitas peserta didik

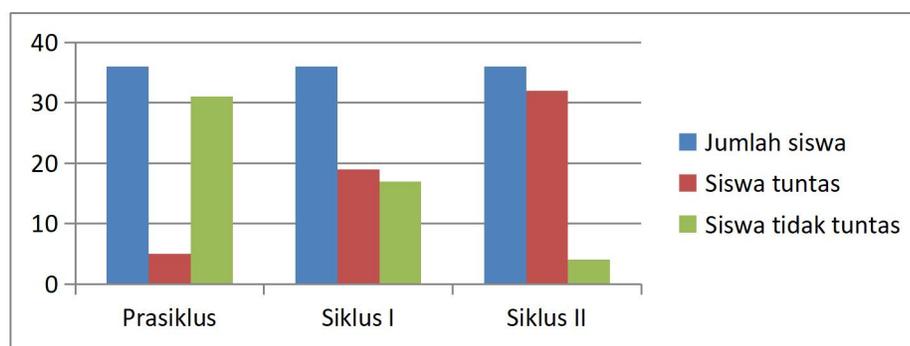
Hasil menunjukkan bahwa aktivitas guru dan peserta didik dalam penggunaan media *Audio Visual* berbasis *Powtoon* sebagai media dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di kelas IV SD Negeri 1 Gebang berjalan dengan baik. Peningkatan terlihat di setiap siklus. Hal ini sejalan dengan pendapat Oemar Hamalik dalam Aida (2012), yang menyatakan bahwa aktivitas peserta didik adalah perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan mereka. Pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis, dan sikap adalah komponen tingkah laku tersebut. Bisa dikatakan bahwa aktivitas belajar adalah semua kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi antara guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan belajar dengan cara yang efektif yang memanfaatkan jumlah waktu yang dihabiskan yang paling sedikit tetapi hasil yang maksimal.

Peningkatan aktivitas guru dan peserta didik di atas juga diikuti dengan peningkatan hasil belajar peserta didik. Setelah dilakukan tes pada akhir pembelajaran yang dilaksanakan pada dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa seperti yang terlihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil belajar IPAS peserta didik

No	Uraian	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	Jumlah Nilai	1.890	2.660	2.950
2	Nilai Rata-rata	54	76	85,14
3	Peserta didik Tuntas	5	19	36
4	Persentase Ketuntasan	14%	53%	89%
5	Presentase Tidak Tuntas	86%	47%	11%

Hasil evaluasi hasil tes peserta didik menunjukkan bahwa penerapan media Powtoon dalam proses pembelajaran meningkatkan hasil belajar, seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.10 di atas. Dari tes hasil belajar Ilmu Pendidikan Alam dan Sosial peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Gebang sebelum menggunakan media powtoon dilakukan pretest dimana diperoleh nilai rata-rata 54 dengan kategori (cukup) dan peserta didik yang tuntas secara individu hanya 5 peserta didik dengan persentase ketuntasan 14%. Selanjutnya, pada siklus I setelah menggunakan media *Powtoon* pada proses pembelajaran Ilmu Pendidikan Alam dan Sosial diperoleh nilai rata-rata 76 dengan kategori Baik dan peserta didik yang tuntas secara individu bertambah menjadi 19 peserta didik dengan persentase ketuntasan 53%. Kemudian dilanjutkan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 85,14 dengan kategori sangat baik dan peserta didik yang tuntas secara individu bertambah menjadi 32 peserta didik dengan persentase ketuntasan 89%. Dapat disimpulkan, pada siklus II peserta didik dinyatakan tuntas sebanyak 32. hal ini dapat dilihat dari hasil belajarnya yang telah memenuhi nilai standar kelulusan minimal (KKM) yaitu > 71 .

**Grafik 3. Perbandingan ketuntasan hasil belajar peserta didik**

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *audio visual* berbasis *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Pemenuhan Kebutuhan kelas IV SD Negeri 1 Gebang. Dimana aktivitas guru dan peserta didik meningkat dari kategori baik menjadi sangat baik. hasil belajar peserta didik pada siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar dari rata-rata nilai 76 menjadi 85,14 pada siklus II. dan ketuntasan peserta didik dari siklus I sebanyak 19 orang menjadi 32 pada siklus II dari total jumlah peserta didik 36 orang. .

Berdasarkan hasil perolehan di atas, jika dihubungkan secara teori hal ini sejalan dengan pendapat Purwanto (metta: 2017) yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh individu selama proses belajar, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik dalam hal pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan peserta didik, sehingga mereka menjadi lebih baik dari sebelumnya. Sedangkan menurut Ustam dan Setiawati (Dirgantara: 2018),

banyak faktor mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Bermula dari dalam dirinya (internal) dan dari luar dirinya (eksternal), hasil belajar siswa pada akhirnya merupakan hasil dari interaksi antara faktor-faktor tersebut. Hasil belajar, menurut Soedijarto (dirgantara: 2018) adalah tingkat penguasaan yang dimiliki siswa selama mengikuti program belajar-pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan.

Semua orang tahu bahwa proses pembelajaran di ruang kelas adalah bagian terpenting dari proses pendidikan secara keseluruhan, dan bagaimana penggunaan media memengaruhi hasil belajar siswa, khususnya di jenjang pendidikan dasar. Pernyataan ini menunjukkan bahwa Berhasil tidaknya tujuan pendidikan sangat bergantung pada bagaimana guru merancang dan menjalankan proses pembelajaran. Proses pembelajaran adalah inti dari kegiatan pendidikan. Dari perspektif yang berbeda, beberapa faktor menentukan keberhasilan pembelajaran di kelas. Ini termasuk kemampuan guru; sarana dan prasarana penunjang pembelajaran; lingkungan sekolah; dan penggunaan alat bantu pembelajaran. Di sini, faktor kemampuan guru paling tidak berkaitan dengan dua kemampuan dasar: kemampuan untuk mendesain program dan kemampuan untuk mengkomunikasikannya kepada peserta didik.

Tiga kompetensi yang berfungsi sebagai dasar kemampuan guru: kepribadian, penguasaan materi pengajaran, dan kemampuan dalam metode mengajar. Jika guru dapat memahami dan menguasai ketiga kompetensi ini, mereka akan dapat melaksanakan pengajaran yang efektif. Kesuksesan proses pembelajaran di ruang kelas akan dipengaruhi oleh guru yang mahir dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media yang baik dan benar dapat membantu guru menjelaskan materi pelajaran, yang pada gilirannya dapat mempercepat pencapaian tujuan pendidikan. Dengan kata lain, penggunaan media memiliki dampak pada proses pembelajaran di ruang kelas, karena dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan dapat menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Dikatakan demikian karena alat bantu mengajar akan membuat peserta didik lebih termotivasi untuk belajar secara aktif, kreatif, dan menyenangkan. Selain itu, alat bantu mengajar dapat merangsang anak-anak untuk membuat pertanyaan dan, paling tidak, dapat memberi respons yang positif terhadap proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru di ruang kelas.

Adapun perbedaan penelitian relevan Putri Anggraeni dengan hasil penelitian yang diperoleh peneliti diantaranya, penelitian yang dilakukan Putri Anggraeni merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian quasi eksperimen yang hanya terfokus pada motivasi belajar peserta didik dimana pada penelitiannya motivasi belajar diukur dengan pengambilan data melalui lembar observasi dan kuisioner dengan melihat antusias dan keinginan peserta didik untuk belajar. Hal ini menjadi letak perbedaan peneliti dengan penelitian sebelumnya.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Audio Visual* berbasis *Powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Gebang. Akhirnya, penelitian ini dinyatakan berhasil karena tujuan penelitian tercapai, maka penelitian ini dinyatakan berhasil.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dijelaskan. Dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media pembelajaran *audio visual* berbasis *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, Dimana aktivitas guru dan peserta didik meningkat dari kategori baik menjadi sangat baik. hasil belajar peserta didik pada siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar dari rata-rata nilai 76 menjadi 85,14 pada siklus

II. dan ketuntasan peserta didik dari siklus I Sebanyak 19 orang menjadi 32 pada siklus II dari total jumlah peserta didik 36 orang.

DAFTAR REFERENSI

- Airlanda, Puspitasari. 2021. "Pengembangan Media Animus Dalam Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(3):1683–88.
- Alifillah, Ayang. 2020. "Pengaruh Media Powtoon Melalui E-Learning Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas V MI Al-Ihsan Pamulang." 69.
- Ariyanto, Rio, Sri Kantun, and Sukidin Sukidin. 2018. "Penggunaan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia." *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial* 12(1):122.
- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Dewi, Novia, Panji Hidayat, and Sri Utami. 2020. "Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Media Audio Visual Siswa Kelas 3 Pada Tema 2 Subtema 3 Pembelajaran 1 Di SD Negeri 3 Nisam Antara." *Pendidikan Profesi Guru* 741–50.
- Duludu, U. A. T. A. 2017. *Buku Ajar Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS*. Depublish, Yogyakarta.
- Eka Purnama Sari. 2020. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Media Augmented Reality (AR) Materi Sistem Tata Surya Dalam Pembelajaran IPA Kelas VI MI AL-Mursyidiyyah." *Institutional Repository UIN Syarif Hidayatullah Jakarta* (9-Oct-2020).
- Febyanto, Chandy and Agus Eko Pranoto. 2017. "Analisis Dimensi Afektif, Kognitif Dan Psikomotor Pada Standar Kompetensi Lulusan Sd/Mi Ktsp Dan Kurikulum 2013." *Ar-Risalah* 15(12):24–37.
- Hidayati, Nurul and Susanti. 2013. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Akuntansi Kelas XI IPS Di SMA Negeri 19 Surabaya." *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)* 1(3):1–18.
- Intan, Dermawan, dan Muh. Muzani Zulmaizar. 2021. "Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Terhadap Materi Ppkn Melalui Metode Debat Di Sma Negeri 1 Campalagian." *Journal Pegguruang: Conference Series* 3(2):606.
- Khoirunnisa, N. and F. Robiansyah. 2022. "Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Di Sekolah Dasar." *Proseding Didaktis ...* 1021–31.
- Khoirurrujal, Sofia, F., Makrufi, A. D., Gandi, S., Muin, A., Tajeri, Et Al. (2022). *Pengembangan Kurikulum Merdeka*. Malang: Cv. Literasi Nusantara Abdi.
- Ririn Yuristia. 2019. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Visual Pada Mata Pelajaran Matematika Dengan Materi Mengenal Sifat-Sifat Bangun Datar Pada Siswa Kelas V Mis Madinatussalam Desa Sei Rotan Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang." 86.
- Prianti, Novita Puspa Dewi and Vanda Rezanita. 2022. "Pengaruh Media Pembelajaran IPS Berbasis Powtoon Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Jenggot Krembung Sidoarjo." *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 15(1):1–12.
- Suyitno, S., D. D. Cahyono, and ... 2023. "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa SD Kelas IV Mata Pelajaran IPAS Tema Batang Tumbuhan Melalui Quantum Teaching Di SD Islam Terpadu Arrahmah Pacitan." *Journal of Basic ...* 1(1):13–22.

- Tiwow, Deiby, Veronica Wongkar, Navel Oktaviandy Mangelep, and Edino Ayub Lomban. 2022. "Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar Peserta Didik." *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)* 4(2):107–22.
- Wulandari, Yani, Yayat Ruhiat, and Lukman Nulhakim. 2020. "Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V." *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 8(2):269–79.