



JPPSD
Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar

Vol. 3 Issue (2) 2023

Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar

<https://ojs.unm.ac.id/jppsd/index>

Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Media Audiovisual Berbasis *Powtoon* Pada Siswa Kelas V SD

Awaluddin Muin^{*1}, Abd. Kadir², Fadhila Mauliyah³

¹Universitas Negeri Makassar dan walmuin@gmail.com

² Universitas Negeri Makassar dan abdkadir@unm.ac.id

³ Universitas Negeri Makassar dan fadhilamauliyah99@gmail.com

walmuin@gmail.com

Abstrak; Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif bersifat deskriptif dengan jenis penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperoleh gambaran penggunaan media audiovisual berbasis *powtoon* dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Inpres 6/75 Kading. Pelaksanaan tindakan penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Sedangkan untuk mengetahui tingkat presentase hasil belajar siswa, peneliti menggunakan lembar observasi dan tes evaluasi akhir pada setiap siklusnya. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah mereduksi data, mendeskripsikan data dan penarikan kesimpulan. Pada siklus I hasil tes belajar berada pada kualifikasi cukup (C) sedangkan pada siklus II hasil tes belajar pada kualifikasi baik (B). Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Audiovisual berbasis *Powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Inpres 6/75 Kading.

Kata kunci: “Media Audiovisual *Powtoon*; Hasil Belajar; Matematika”

Abstract; The approach in this study was a descriptive qualitative approach with the type of research namely Classroom Action Research (PTK) which aims to obtain an overview of the use of *powtoon*-based audiovisual media in improving Mathematics learning outcomes for fifth grade students of SD Inpres 6/75 Kading. The implementation of this research action was carried out in two cycles which included planning, implementation, observation and reflection. Meanwhile, to determine the percentage level of student learning outcomes, researchers used observation sheets and final evaluation tests in each cycle. Data collection techniques used are observation, tests and documentation. The data analysis technique in this research is data reduction, data description and conclusion drawing. In cycle I, the results of the study test were in sufficient qualification (C), while in cycle II, the results of the study test were in good qualification (B). It can be concluded that the use of *Powtoon*-based Audiovisual media can improve Mathematics learning outcomes for fifth grade students of SD Inpres 6/75 Kading.

Keywords: “*Powtoon Audiovisual Media; Learning Outcomes; Mathematics*”

PENDAHULUAN

Manusia pada dasarnya membutuhkan pendidikan guna mengembangkan kualitas diri dalam berbagai aspek baik itu aspek pengetahuan, keterampilan, sikap dan juga pengalaman peserta didik. Untuk dapat membekali diri dibutuhkan lembaga pendidikan formal yaitu sekolah dasar. Proses pendidikan di sekolah dasar diselenggarakan untuk mengembangkan sikap kemampuan, pengetahuan dan keterampilan dasar yang sangat diperlukan guna mempersiapkan proses pengembangan diri mengikuti pendidikan selanjutnya. Dalam proses pembelajaran terdapat komponen-komponen yang saling berkaitan yaitu pendidik dan peserta didik, tujuan pengajaran, bahan pelajaran, metode/strategi belajar mengajar, alat/media, dan evaluasi (Pane & Darwis Dasopang, 2017).

Proses pembelajaran diharapkan bercermin kepada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia tentang Standar Nasional Pendidikan Nomor 57 Tahun 2021 Pasal 10 Ayat (2) huruf b disebutkan bahwa: “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”.

Proses pencapaian pembelajaran tersebut dapat dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran. Apabila media pembelajaran yang digunakan guru menarik, maka dapat menciptakan suasana belajar yang baik dan siswa termotivasi untuk belajar. pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pelajaran, situasi dan kondisi lainnya (Yulia & Ervinalisa, 2017). Guru sebagai fasilitator pembelajaran harus mampu memanfaatkan perkembangan teknologi dengan membuat media pembelajaran secara kreatif dan inovatif agar peserta didik tidak merasa bosan selama pembelajaran.

Berdasarkan prapenelitian yang dilakukan peneliti pada tanggal 27 Agustus 2022 dan pada tanggal 19 Januari 2023 ditemukan fakta melalui pengambilan data dokumentasi guru berupa nilai ulangan tengah semester (UTS) semester ganjil pada mata pelajaran Matematika masih banyak yang tidak mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75. Hal ini terbukti dari 21 siswa hanya 5 siswa yang memperoleh nilai di atas KKM.

Peneliti juga melakukan pengamatan langsung di kelas dengan mengamati guru yang sedang mengajar dan siswa yang sedang belajar. Dari pengamatan tersebut diketahui rendahnya hasil belajar Matematika siswa dipengaruhi oleh dua aspek yakni aspek guru dan aspek siswa. Aspek guru yaitu 1) metode yang digunakan guru didominasi ceramah, 2) kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran, 3) guru hanya memberikan tugas yang ada pada buku paket. Sedangkan dilihat dari aspek siswa yaitu 1) hanya terdapat dua sampai tiga siswa yang antusias dalam merespon guru, 2) siswa tidak memperhatikan materi yang disampaikan dengan melakukan pekerjaan lain seperti bercerita dengan teman sebangkunya, 3) siswa dalam kegiatan mengerjakan tugas yang diberikan guru, sebagian besar siswa hanya menyalin pekerjaan temannya yang mampu dalam pelajaran Matematika.

Kondisi pembelajaran yang telah dijelaskan tersebut harus segera diperbaiki untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Inpres 6/75 Kading Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone. Untuk memecahkan masalah tersebut maka peneliti bermaksud merencanakan perbaikan dengan menggunakan media audiovisual berbasis *powtoon* dalam pembelajaran Matematika.

Untuk mewujudkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif, media audiovisual *powtoon* bisa menjadi salah satu pilihan guru untuk menyajikan dan memadukan teks, suara, gambar dan video. Dengan pemanfaatan media audiovisual berbasis *powtoon* diharapkan dapat mempermudah guru dalam menarik perhatian siswa. Ryan, dkk (2013)

mengemukakan bahwa media audiovisual diyakini dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa karena siswa tidak hanya mendengarkan tetapi juga dapat melihat materi yang disajikan dengan cara yang lebih bervariasi sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. *Powtoon* merupakan suatu perangkat lunak pengolah media presentasi animasi yang dapat digunakan oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas (Thesarah dkk., 2021). Penggunaannya cukup mudah karena *powtoon* menyediakan berbagai fitur animasi, gambar-gambar menarik sesuai kebutuhan (Muin, Firdaus, dan Hajar 2022). Media pembelajaran bisa digunakan pada seluruh mata pelajaran di sekolah, khususnya mata pelajaran Matematika.

Menurut Wulandari & Muin (2017) untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika dalam pelaksanaannya diperlukan tenaga pendidik yang terampil merancang dan mengelola pembelajaran yang mengarah pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor siswa, agar dapat mengajarkan matematika dengan baik.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yang akan dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) suatu penelitian yang berdaur ulang atau bersiklus dengan beberapa tahap yaitu tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Tampubolon (2014). Penelitian tindakan kelas pada dasarnya bertujuan untuk memperbaiki masalah-masalah pembelajaran di dalam kelas sekaligus merupakan upaya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini bersifat kualitatif. Menurut Sanjaya (2016), data yang telah dikumpulkan dianalisis menggunakan analisis kualitatif untuk menentukan peningkatan proses belajar khususnya berbagai tindakan yang dilakukan oleh peneliti. Penelitian ini dilaksanakan di Jl. Sulewatang Kading Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone tepatnya di SD Inpres 6/75 Kading Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone pada bulan Mei Tahun Ajaran 2022/2023 dengan subjek yaitu 21 siswa terdiri atas 12 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki. Peneliti melakukan kegiatan penelitian didampingi dan dibantu oleh guru wali kelas V. Guru tersebut berperan sebagai observer terhadap proses pelaksanaan terhadap kegiatan penelitian.

Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti selama penelitian adalah observasi, tes dan dokumentasi. Prosedur pelaksanaan observasi adalah guru mengamati aktivitas peneliti selama pelaksanaan tindakan berlangsung dengan menggunakan lembar pengamatan disertai rubrik penilaian yang telah disiapkan. Kemudian tes dilaksanakan sebanyak 2 kali yakni pada setiap akhir siklus. Dan untuk dokumentasi yaitu melengkapi data yang tidak terekam pada lembar observasi.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu indikator keberhasilan proses dan indikator keberhasilan hasil. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila mencapai taraf keberhasilan 75%.

Tabel 1. Kriteria Pelaksanaan Proses Pembelajaran

Tingkat Penguasaan	Kategori
93%-100%	Sangat Baik
73 %-92 %	Baik
53%-72 %	Cukup
0%-52%	Kurang

Sumber : Amiruddin (2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SD Inpres 6/75 Kading Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone selama dua siklus. Tindakan siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan yaitu pertemuan pertama pada tanggal 9 Mei 2023 dan tindakan kedua pada tanggal 13 Mei 2023. Selanjutnya, tindakan siklus II dilaksanakan dua kali pertemuan yaitu pertemuan pertama pada tanggal 17 Mei 2023 dan tindakan kedua pada tanggal 26 Mei 2023. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan tiga tahap yaitu, kegiatan awal, kegiatan inti dengan menggunakan media audiovisual berbasis *powtoon* dan kegiatan akhir.

Untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum melaksanakan tindakan penyelesaian masalah, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi dan wawancara dengan wali kelas V untuk mengambil data yang berkenaan dengan hasil belajar Matematika siswa. Berikut data hasil belajar Matematika siswa kelas V sebelum dilakukan tindakan

Tabel 2. Data Awal Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V

Nilai Rata-Rata	Presentase	Presentase	Kualifikasi
	Ketuntasan Belajar	Ketidaktuntasan Belajar	
68,76	24%	76%	Kurang

Berdasarkan tabel 2 di atas, diketahui dari 21 siswa, 24% siswa yang tuntas sedangkan sisanya yakni 76% tidak tuntas. Dapat dilihat bahwasanya siswa yang tidak tuntas lebih banyak daripada siswa yang tuntas. Hasil belajar Matematika siswa setelah diberikan tindakan berupa penggunaan media audiovisual berbasis *powtoon* adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Data Hasil Belajar Matematika Siswa setelah dilakukan Tindakan Siklus I

Nilai Rata-Rata	Presentase	Presentase	Kualifikasi
	Ketuntasan Belajar	Ketidaktuntasan Belajar	
65,71	57%	43%	Cukup

Berdasarkan data pada tabel 3 di atas, dapat dilihat bahwa tindakan penyelesaian masalah yang diberikan pada siklus I menyebabkan adanya kenaikan presentase dari 24% ke 57%. Dan penurunan pada presentase ketidaktuntasan dari 76% ke 43%. Karena jumlah siswa belum memenuhi target, maka dilanjutkan pada siklus II dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 4. Data Hasil Belajar Matematika Siswa setelah dilakukan Tindakan Siklus II

Nilai Rata-Rata	Presentase	Presentase	Kualifikasi
	Ketuntasan Belajar	Ketidaktuntasan Belajar	
76,42	76%	24%	Baik

Berdasarkan hasil tes evaluasi yang telah diberikan pada siklus II, terdapat 76% siswa yang memiliki nilai tuntas. Sedangkan sisanya yaitu 24% tidak tuntas. Maka dari itu terjadi peningkatan pada hasil belajar Matematika siswa kelas V dan dapat dinyatakan bahwa penelitian berakhir pada siklus II.

Berdasarkan dari hasil belajar siswa diatas menunjukkan bahwa tingkat penguasaan materi pada mata pelajaran Matematika pada siklus I siswa yang tuntas hanya 12 orang sedangkan yang tidak tuntas 9 orang. Dengan rata-rata ketuntasan belajar siswa 57%. Hal ini berarti dalam pembelajaran Matematika masih banyak siswa yang belum mencapai KKM 75. Berdasarkan hasil lembar aktivitas guru pada siklus I, dapat diketahui bahwa guru belum mampu melaksanakan pembelajaran secara optimal yang ditunjukkan dengan adanya indikator pembelajaran yang belum dilaksanakan oleh guru dan siswa. Oleh karena itu, aktivitas guru perlu ditingkatkan mengingat pencapaian hasil belajar siswa masih kurang sehingga diperlukan adanya peningkatan pada siklus selanjutnya.

Dengan menggunakan media audiovisual berbasis *powtoon* dalam pembelajaran mulai direspon baik oleh siswa, meskipun masih ada beberapa siswa yang belum aktif dalam proses belajar. Oleh sebab itu, peneliti melanjutkan pada siklus II untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Hasil pelaksanaan pada siklus II meningkat. Hal ini dilihat dari aktivitas guru dan siswa maupun hasil tes. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil tes siswa yang meningkat dari nilai rata-rata 65,71 menjadi 76,42 dan ketuntasan belajar siswa meningkat dari 57% menjadi 76%. Hasil evaluasi siklus II menunjukkan nilai rata-rata yang dicapai siswa meningkat.

Media audiovisual berbasis *powtoon* dipilih oleh peneliti karena media ini merupakan salah satu media yang menyajikan objek belajar secara konkret sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar, memiliki daya tarik tersendiri dan dapat memotivasi siswa untuk belajar, dapat mengurangi kejenuhan belajar, terutama jika dikombinasikan dengan model pembelajaran TGT yang dapat menambah daya tahan ingatan tentang objek belajar yang dipelajari. Berdasarkan persentase yang dicapai siswa pada setiap akhir pembelajaran tersebut dari tes pada siklus I dan tes pada siklus II menunjukkan terjadi peningkatan yang positif hal ini dapat diinterpretasikan bahwa penggunaan media audiovisual berbasis *powtoon* dalam pembelajaran Matematika telah meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Inpres 6/75 Kading Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone.

Keberhasilan tindakan dari siklus I ke siklus II dikarenakan guru dapat melaksanakan rancangan pembelajaran yang baik sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yaitu dengan menggunakan media audiovisual berbasis *powtoon* yang diintegrasikan dengan model pembelajaran TGT sehingga dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan telah tercapai dengan baik. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media audiovisual berbasis *powtoon* dapat dijadikan sebagai salah satu media dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa di Sekolah Dasar. Keberhasilan penggunaan media audiovisual *powtoon* telah dibuktikan oleh Sabilla, dkk (2020) dengan judul "Penggunaan media Pembelajaran Interaktif Berbasis Audio-Visual Dengan Aplikasi *Powtoon* Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa" terbukti dengan adanya peningkatan hasil belajar.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil analisis dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audiovisual berbasis *powtoon* pada siswa kelas V SD Inpres 6/75 Kading Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa. Hal ini terbukti adanya peningkatan hasil belajar Matematika dari kualifikasi cukup pada siklus I menjadi kualifikasi baik pada siklus II. Peningkatan tersebut diperoleh dari proses dan hasil yang terus meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka saran-saran peneliti sebagai berikut : 1) diharapkan kepada guru yang menggunakan media audiovisual berbasis *powtoon* agar mengaplikasikan dalam pembelajaran di kelas sebagai salah satu alternatif untuk menciptakan suasana PAIKEM, 2) diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian tentang media audiovisual berbasis *powtoon* dalam pembelajaran yang lain, 3) bagi sekolah disarankan jika media audiovisual berbasis *powtoon* tepat pada pembelajaran Matematika.

DAFTAR RUJUKAN

- Amiruddin. 2019. Penerapan Model Pembelajaran *Guided Teaching* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 10 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *Skripsi* Universitas Negeri Makassar.
- Muin, A., Firdaus, F., & Hajar, S. 2022. “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD.” *JPPSD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 2(4): 342.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. 2017. Belajar dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan
- Ryan, Cooper, & Tauer. 2013. Penggunaan Media Audiovisual dalam Peningkatan Hasil Belajar. *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, V(7)12–26.
- Sabilla, A. F., Irianto, S., & Badarudin. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Menggunakan Animasi Powtoon di Kelas IV SD Universitas Muhammadiyah Purwokerto. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(3), 317–322.
- Sanjaya, W. 2016. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Tampubolon, S. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*. Jakarta: Erlangga
- Thesarah, R. H., Subagiyo, L., & Qadar, R. 2021. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Audio-Visual dengan Aplikasi Powtoon untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Impuls dan Momentum di SMK Negeri 6 Samarinda. *Jurnal Kajian Pendidikan IPA*, 1(1), 31.
- Tim Penyusun. 2020. *Panduan Tugas Akhir Mahasiswa*. Universitas Negeri Makassar
- Wandini, R. R., & Banurea, O. K. 2019. *Pembelajaran Matematika untuk Calon Guru MI / SD*. CV.Medan: Widya Puspita
- Wulandari, M., & Muin, A. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Think Pair Share (Tps) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 1(1), 28.
- Yulia, D., & Ervinalisa, N. 2017. Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Iis Kelas X Di Sma Negeri 17. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 2(1), 15–24.