

Skripsi

by 1 Silvia

Submission date: 06-Jun-2024 10:11AM (UTC+0700)

Submission ID: 2396596561

File name: Skripsi_Silvia_Fberianti_-_Silvia_Febrianti.pdf (1.47M)

Word count: 12283

Character count: 76288

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

³ Pendidikan adalah salah satu komponen terpenting dalam kehidupan, maju atau tidaknya sumber daya manusia ditentukan oleh Pendidikan yang diterimanya. Pendidikan merupakan usaha dasar dan terencana dalam mewujudkan kemajuan bangsa. Pendidikan dapat berlangsung secara formal melalui pendidikan disekolah dan non formal yang dilakukan dirumah dan lingkungan masyarakat. ³ Sekolah dasar merupakan sebuah Lembaga yang didirikan secara formal oleh pemerintah yang memiliki peran dan fungsi yang sangat penting serta strategis dalam menciptakan para generasi bangsa. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia. dalam proses Pendidikan tersebut, berbagai faktor yang dapat meningkatkan prestasi akademik siswa harus diperhatikan dengan baik, misalnya hasil belajar siswa (Desi Pristiwanti et al., 2022)

³ Di era modern ini, semua aspek harus mengikuti perkembangan zaman yang semakin tidak terkendali. Terutama dalam hal Pendidikan, Pendidikan harus mampu melakukan berbagai inovasi yang mana nantinya akan menaikkan minat dari masyarakat. Selain itu Pendidikan juga harus tetap eksis karena Pendidikan mengemban peranan penitng dalam hal mencerdaskan generasi-generasi penerus bangsa. Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, peranan Pendidikan sangatlah menentukan ilmu pengetahuan dan teknologi. ³ Pendidikan sendiri adalah salah satu aspek program pemerintah, yang mana seharusnya mendapatkan perhatian khusus seiring dengan pesatnya pembangunan era globalisasi ini. Oleh

karena itu, untuk mencapai tujuan dari Pendidikan hendaknya perlu dilakukan pengelompokkan sehingga proses belajar mengajar akan berlangsung lebih baik.

³ Saat ini perkembangan teknologi yang telah menghadirkan android maupun komputer sebagai media pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat (Herlinda, 2019) yang menyatakan bahwa siswa dapat menguasai *handphone* atau komputer dengan bantuan guru atau siapapun. Dengan mendapatkan pelajaran dari dukungan komponen tersebut siswa akan tetap menerima dan menghadapi tantangan dalam penggunaan komputer atau *handphone*. Oleh karena itu dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dsar perlu adanya perubahan inovasi yang mengikuti perkembangan teknologi efisien dan efektif. Dibutuhkan media pembelajaran yang merupakan sarana untuk peningkatan suatu proses pembelajaran dalam penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik.

Kearifan di Indonesia banyak membawa keuntungan bagi warga negara, dalam menghadapi masyarakat ekonomi, namun sampai saat ini mereka belum juga sadar bahwa sering dibodohi dan dimanfaatkan negara lain. Hal ini disebabkan oleh rendahnya IPTEK (ilmu pengetahuan dan teknologi) dan SDM (sumber daya manusia) yang kurang berkualitas dalam proses inovasi dan pengembangan. Inovasi yang harus dimiliki warga negara Indonesia bergantung pada kualitas dan jenjang Pendidikan yang telah ditempuhnya. Sebenarnya banyak sekali cara untuk mempertahankan kearifan, dengan salah satu cara yaitu dengan memperkenalkan berbagai kearifan yang ada di daerahnya melalui Pendidikan sekolah dasar.

⁶ Kearifan diartikan sebagai budaya asli yang berkembang oleh masyarakat di sebuah daerah. Kearifan sangatlah penting khususnya anak sekolah dasar,

pembelajaran seharusnya dimulai dari hal-hal yang terdekat atau yang pernah dilihat oleh peserta didik. (Njatrijani, 2018) mengemukakan kearifan lokal adalah segala sesuatu yang menjadi ciri khas suatu daerah, termasuk aspek ekonomi, budaya, teknologi informasi dan komunikasi. Sedangkan menurut (Prasetyo, 2014) mengemukakan bahwa Pendidikan berlandaskan kearifan lokal adalah upaya secara sadar dan terencana menggali dan secara bijaksana menggunakan potensi lingkungan setempat untuk dapat mengembangkan potensi peserta didik agar mempunyai kemahiran, wawasan, dan perilaku yang baik dalam usaha membentuk bangsa dan negara. Pendidikan berbasis kearifan lokal adalah pendidikan yang membentuk peserta didik untuk lebih dekat dengan situasi nyata lingkungan sekitar dan juga dapat sebagai bahan untuk mengembangkan potensi setiap daerah. Namun, kenyataannya dilapangan guru belum bisa memadukan kearifan lokal kedalam pembelajaran sehingga menyebabkan kurangnya pengetahuan terkait kearifan lokal di lingkungannya sendiri. Siswa di era 4.0 ini lebih mengenal budaya barat daripada budaya didaerahnya, yang menyebabkan siswa sekolah dasar dalam perkembangan kognitifnya lebih cepat tanpa dibarengi dengan pengetahuan mengenai kearifan lokal yang ada didaerahnya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN Kutorejo 2 pada tanggal 20 Mei 2023 pada siswa kelas 3 tahun ajaran 2023, peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas 3, terdapat beberapa permasalahan yaitu diantaranya hasil belajar siswa kelas 3 tentang materi dongeng relatif rendah, siswa kurang fokus dan mudah bosan saat pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung, guru tidak menggunakan media saat pembelajaran, siswa kurang memahami mengenai

kearifan lokal tentang nganjuk, dan ada siswa yang tidak mau mendengarkan pembelajaran pada saat materi dongeng saja, karena guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa adanya media yang digunakan. Disamping itu guru juga tidak memberikan pemahaman terkait tentang kearifan lokal yang ada di daerah,

Selain itu hasil wawancara dengan siswa juga menyatakan bahwa mereka sangat bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung, khususnya saat materi tentang dongeng yang hanya dibacakan saja mengenai asal mula buah kelapa, siswa mudah jenuh saat mendengarkan gurunya ceramah tanpa dibarengi dengan media yang menarik bagi siswa. Hal ini dibuktikan dari 40 jumlah siswa kelas 3 yang diwawancarai hanya 20 siswa yang mengetahui mengenai kearifan lokal yang ada di nganjuk.

Berdasarkan permasalahan di atas yaitu untuk menyajikan materi yang menarik untuk siswa dengan mengemas materi dongeng kearifan. Salah satunya yaitu menggunakan aplikasi yang berbasis *Powtoon* kearifan nganjuk. Penggunaan media yang tepat dan beragam dapat mengatasi siswa yang mudah bosan, serta membangkitkan semangat belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi maka akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran menggunakan teknologi yang canggih, bahkan tidak hanya itu saja. Penggunaan media teknologi juga bermanfaat bagi para siswa untuk memahami materi secara mudah. Seperti menggunakan media dongeng kearifan nganjuk berbasis *powtoon* untuk menarik siswa agar memahami kearifan yang ada di nganjuk

Pengembangan media *powtoon* ini membuat konsep pembelajaran yang membosankan dan kurang menarik menjadi lebih mudah dan menyenangkan, karena pendidik dapat menyajikan konsep materi yang diajarkan kepada siswa dengan tampilan dan fungsi yang lebih menarik. (Wati, 2016) menjelaskan bahwa media berbasis *powtoon* merupakan salah satu media pembelajaran berupa video audiovisual yang menarik dan sebagai media pelengkap dengan ilustrasi dan Bahasa yang digunakan juga lebih komunikatif. Melalui media ini diharapkan mempermudah peserta didik dalam mengetahui berbagai kearifan yang ada di nganjuk, salah satunya yaitu mengenai dongeng petani dan burung pipit. Siswa dapat memahami isi dari video tersebut tanpa dibatasi ruang dan waktu serta dapat melihat video tersebut melalui fitur yang disediakan. Dengan demikian akan memudahkan pendidik dalam menuntun pemahaman siswa.

Berdasarkan paparan di atas, analisis yang telah ditemukan maka hal ini tentunya akan berdampak pada pembelajaran yang kurang efektif. Maka dari itu, penelitian ini memunculkan ide atau gagasan inovatif dalam pemanfaatan teknologi sebagai salah satu sumber belajar yang memuat materi tentang kearifan daerah nganjuk khususnya dengan judul petani dan burung pipit untuk siswa kelas 3 Sekolah Dasar dengan judul “Pengembangan media dongeng kearifan nganjuk berbasis *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 di SDN Kutorejo 2”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah :

1. Dari 40 jumlah siswa kelas 3 hanya ada 20 siswa yang mengetahui tentang kearifan lokal yang ada di nganjuk.
2. Siswa kurang fokus dan mudah bosan saat pembelajaran bahasa Indonesia berlangsung.
3. Guru tidak memberikan pemahaman tentang kearifan lokal yang ada di daerah.
4. Guru tidak menggunakan media di saat pembelajaran bahasa Indonesia berlangsung.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas maka rumusan masalah ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan media dongeng kearifan nganjuk berbasis *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 di SDN Kutorejo 2?
2. Bagaimana Kepraktisan media dongeng kearifan nganjuk berbasis *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 di SDN Kutorejo 2?
3. Bagaimana keefektifan media dongeng kearifan nganjuk berbasis *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 di SDN Kutorejo 2?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan paparan latar belakang, rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kevalidan media dongeng kearifan nganjuk berbasis *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 di SDN Kutorejo 2.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media dongeng kearifan nganjuk berbasis *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 di SDN Kutorejo 2.
3. Untuk mengetahui keefektifan media dongeng kearifan nganjuk berbasis *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 di SDN Kutorejo 2.

E. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan penelitian ini, maka penulis menyusun sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bab 1 Pendahuluann berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan dan sistematika penulisan.
2. Bab 2 Landasan Teori pada Bab 2 ini berisi tentang pengungkapan kerangka acuan mengenai konsep, prinsip tau teori yang digunakan sebagai landasan dalam penelitian.
3. Bab 3 Metode Pengembangan berisi model pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi dan subyek penelitian, uji coba model/proyek, validasi model/proyek dan instrument pengumpulan data.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media pembelajaran

Media pembelajaran itu segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari sumber yang sudah direncanakan, sehingga tercipta lingkungan pembelajaran yang terkendali dimana siswa dapat melakukan proses belajar dengan efektif dan efisien (Patonah, 2016). Media pembelajaran ialah segala sarana dan bentuk penyampaian informasi materi yang dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran yang akan disampaikan, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam kemauan siswa sehingga dapat mendorong siswa untuk melakukan proses pembelajaran yang disengaja, dan kondusif (Suryani, 2019). Sedangkan Media pembelajaran ialah bagian yang terikat dengan metode, strategi dalam suatu sistem pembelajaran (Tarigan, 2015).

Berdasarkan paparan di atas maka media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat dipakai untuk mengantarkan berbagai pesan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berisi mengenai bahan atau isi pelajaran dengan materi yang telah ditentukan oleh guru. Media pembelajaran juga dapat menarik perhatian siswa dan membuat siswa lebih konsentrasi dan fokus dalam pembelajaran.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Karakteristik tersebut dapat dilihat dari tampilan media yang disediakan. Setiap media juga memiliki kemampuan yang spesifik dan berbeda juga. (Wati, 2016) menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang perlu diketahui. Jenis media pembelajaran diantaranya:

- a) Media visual, yaitu media yang memiliki unsur berupa garis, bentuk, warna dan tekstur dalam penyampaiannya. Media ini dapat disajikan dalam 2 bentuk, yaitu yang menampilkan gambar diam dan yang menampilkan gambar bergerak. Ada berbagai media visual yang digunakan, diantaranya ialah buku, jurnal, gambar dan peta.
- b) Audio Visual ialah media yang bisa ditampilkan dengan gambar dan suara secara Bersama-sama pada saat menyampaikan materi kepada siswa. Media ini dapat mengeluarkan objek dan peristiwa seperti keadaan sebenarnya. Perangkat yang digunakan media ini yaitu proyektor film, recorder dan proyektor visual.
- c) Komputer, yaitu sebuah perangkat yang memiliki berbagai aplikasi menarik dan dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran. Penggunaan media ini bisa menggunakan sebuah kegiatan yang menggunakan *software* atau bisa juga perangkat lunak untuk

berinteraksi dalam proses pembelajaran berlangsung, baik di rumah maupun didalam kelas.

- d) *Microsoft Power Point*, yaitu aplikasi yang diciptakan untuk pengaturan presentasi grafis dengan mudah dan cepat.
- e) Presentasi dengan media ini merupakan salah satu cara untuk menjelaskan materi yang dirangum dan diringkas kedalam *slide* yang menarik siswa. Media ini bertujuan untuk mempermudah penjelasan melalui visualisasi yang diringkas kedalam *slide* yang berupa gambar, grafik, suara, dan video.
- f) Multimedia adalah kombinasi antara berbagai bentuk bagian informasi yang digunakan untuk sarana penyampaian tujuan tertentu. Bagian informasi diantaranya yaitu teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio dan video. Media ini juga merupakan perpaduan dari berbagai media, baik untuk tujuan pembelajaran maupun tujuan bisnis lainnya.

Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat yaitu : 1) media hasil teknologi cetak, ialah cara untuk menyampaikan materi yang meliputi teks, grafik, foto atau gambaran foto grafik, 2) media teknologi hasil audio visual, ialah cara untuk menyampaikan materi menggunakan mesin mekanisme dan elektronik dalam menyajikan materi. Pembelajaran media ini bercirikan pemakaian perangkat keras selama pembelajaran, diantaranya proyektor film, *recorder* dan proyektor visual, 3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, cara untuk mengasilkan materi dengan menggunakan sumber yang berbasis *cpu*, materi yang dihasilkan juga

berbentuk digital, 4) media hasil perpaduan teknologi cetak dan komputer, yaitu cara untuk menyampaikan materi dengan menggabungkan pemakaian sebagian bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa teknologi juga merupakan yang paling canggih dan baik (Arsyad, 2014).

Ada ahli yang menyatakan bahwa paling tidak ada lima macam jenis media pembelajaran, yaitu: 1) Media tanpa proyeksi dua dimensi (hanya mempunyai ukuran panjang dan lebar), seperti: gambar, bagan, grafik, poster, dan peta. 2) Media tanpa proyeksi tiga dimensi (punya ukuran panjang, lebar, dan tebal/ tinggi) seperti: benda sebenarnya, model, dan boneka. 3) Media audio, seperti : radio dan *tape recorder*. 4) Media dengan proyeksi, seperti: film, *slide*, dan *filmstrip*. 5) Televisi dan video *tape recorder* (Faujiah et al., 2022). Dari beberapa pendapat yang telah disampaikan berbagai para ahli, dapat disimpulkan bahwa ⁴ terdapat berbagai jenis media pembelajaran diantaranya media berbasis manusia, media cetak, media visual, media audio visual, media komputer, media internet, dan media teknologi gabungan atau multimedia. Pada kesempatan ini, media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu multimedia berbasis *Powtoon* dimana media tersebut termasuk dalam jenis media teknologi gabungan atau bisa disebut dengan multimedia yang dapat menampilkan berbagai teks, animasi, audio, foto, dan video.

3. Pemilihan Media Pembelajaran

Penggunaan media hendaknya harus melihat beberapa prinsip dalam menggunakan media. Sehingga dapat mencapai hasil yang memuaskan dan lebih baik. Berikut beberapa prinsip yang harus diperhatikan saat memilih media, diantaranya : 1) menentukan media yang tepat, yaitu memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, 2) mempertimbangkan subyek yang tepat, ialah penggunaan media ini seharusnya dipertimbangkan dulu untuk tingkat kemampuan peserta didik, 3) menyajikan media dengan tepat dan pas, maksudnya teknik dan metode yang digunakan dalam menggunakan media disesuaikan dengan metode, tujuan, bahan dan waktunya (Nasution, 2017).

Kriteria untuk pemilihan media pembelajaran yang baik dan perlu diperhatikan adalah, 1) jelas dan rapi, media yang baik dalam penyajiannya harus jelas dan rapi, 2) bersih dan menarik, maksudnya media ini tidak memiliki gangguan pada teks maupun animasi dan harus menarik bagi siswa sekolah dasar, 3) cocok dengan sasaran, media yang baik dan efektif untuk siswa sekolah dasar kelas 3 belum tentu cocok dengan siswa sekolah dasar kelas 5, 4) relevan dengan topik yang akan disampaikan, maksudnya media ini harus sesuai dengan karakteristik berupa fakta, konsep dan prinsip yang disampaikan, 5) sesuai dengan tujuan pembelajaran, yaitu media yang ditetapkan atau secara umum mengacu kepada salah satu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor, 6) praktis, luwes dan tahan, adalah untuk menuntun guru memilih media yang mudah diperoleh atau bisa dibuat sendiri oleh guru, 7) berkualitas baik, ialah kriteria yang secara teknis harus berkualitas

baik dan memiliki nilai, 8) ukurannya sesuai dengan lingkungan sekolah, media yang terlalu rumit bahkan sulit bisa membuat kegiatan pembelajaran kurang kondusif (Arsyad, 2014).

Berdasarkan uraian di atas dapat menarik kesimpulan bahwa pemilihan media pembelajaran harus fokus kepada siswa, yang artinya bahwa perlu dipertimbangkan dengan baik agar mempermudah pemahaman siswa dengan pemilihan media tersebut. Media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa dan materi yang akan disampaikan saat proses pembelajaran, serta metode dan pengalaman belajar yang diberikan kepada siswa.

B. Powtoon

1. Pengertian Powtoon

Powtoon adalah aplikasi web yang digunakan untuk membuat presentasi animasi dengan memanipulasi gambar, menyediakan musik dan menambahkan suara. Sedangkan animasi sendiri ialah rangkaian gambar yang dijadikan satu dan dapat membentuk gerakan. *Powtoon* memiliki berbagai fitur animasi yang menarik, aplikasi ini memiliki berbagai karakter yang dapat menarik bagi siswa untuk memahami suatu materi yang diajarkan. Siswa dapat menerima materi secara audio visual dan dapat dikombinasikan menjadi video animasi bergerak yang menarik. Menurut (Wibawa et al., 2021) *powtoon* merupakan aplikasi online yang dapat digunakan untuk embuat video dengan fitur animasi yang sangat menarik,

diantaranya animasi tulisan tangan, kartun, efek transisi yang jelas dan pengaturan *time line* yang sangat sederhana.

Powtoon ialah aplikasi berbasis web dan para pengguna disediakan manipulasi animasi untuk membuat presentase (Astutik & Hermanto, 2019). *Powtoon* merupakan aplikasi yang dapat dikreasikan untuk memproduksi video yang berisi gambar bergerak, musik atau suara. Aplikasi yang sering digunakan dalam pembuatan slide presentasi atau film pendek dengan efek animasi (Rischa, 2019). Melalui media ini diharapkan dapat mempermudah Pendidikan dalam membuat materi yang terlihat menarik dan kreatif. Selain dapat memudahkan untuk guru aplikasi ini juga dapat menarik perhatian siswa agar lebih fokus saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa media *Powtoon* merupakan *platform* audio visual yang memberikan kebebasan untuk membuat video dan dapat disesuaikan sesuai yang diinginkan pembuatnya. Media *Powtoon* membuat konsep pembelajaran yang tidak membosankan untuk para siswa, karena para guru dapat menyajikan konsep materi yang akan diajarkan kepada siswa dengan tampilan dan fungsi yang menarik. *Powtoon* ini memiliki beragam pola untuk membuat video animasi, mulai dari infografik, gambar, musik hingga *voice-over*.

2. Manfaat Media Pembelajaran *Powtoon*

Manfaat penggunaan *powtoon* ini yaitu mampu memberikan penyajian materi secara jelas dan bersifat bentuk kata dan kalimat yang tertulis atau penyampaian secara lisan. *Powtoon* akan mengatasi salah satu

hambatan pembelajaran berupa keterbatasan ruang dan waktu. Media *Powtoon* memiliki banyak manfaat yang dapat mempermudah pembelajaran di sekolah. Salah satunya untuk membantu meningkatkan ketrampilan guru dalam mengelola pembelajaran, serta pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih menarik dan mudah untuk siswa (Deliviana, 2017). Media ini juga dapat mempermudah guru dalam memberikan materi karena banyak fitur-fitur yang dapat digunakan untuk membuat media yang lebih menarik. Aplikasi *powtoon* memiliki beberapa manfaat yaitu: a) pembelajaran menjadi lebih efektif, b) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, c) dapat memotivasi belajar siswa, d) meningkatkan ketampilan guru dalam mengelola pembelajaran.

Manfaat *Powtoon* dalam pembelajaran yaitu dalam menggunakan aplikasinya cukup mudah dan tidak memerlukan langkah-langkah yang rumit. Media ini dirancang sesederhana mungkin tanpa meninggalkan kualitas bagi para penggunanya. Penyajian dalam media ini berupa audio visual yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Media ini juga menyajikan materi yang interaktif disertakan video yang ditampilkan dan tidak memakan durasi yang lama, sehingga siswa tidak akan jenuh kepada pembelajaran yang disajikan oleh guru (Suyanti, 2021). Berdasarkan beberapa teori yang dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa manfaat media *Powtoon* ini mampu memberikan begitu banyak manfaat untuk pengguna di antara untuk mempermudah guru saat memberikan materi pembelajaran di kelas, bisa untuk memotivasi siswa, didalam aplikasi *Powtoon*

menyajikan materi pembelajaran yang interaktif dan juga tidak memakan waktu yang begitu lama.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Powtoon*

Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa. Media yang digunakan dengan tepat, maka akan dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan baik. Penggunaan media tidak boleh dilakukan dengan ceroboh atau asal-asalan. Seorang guru harus bersikap kreatif dan inovatif saat menggunakan media. Media ini termasuk kedalam jenis media audio visual, yang dilengkapi dengan fitur animasi yang membuat siswa semangat belajar. Penggunaan *powtoon* sebagai multimedia ini akan berupaya memberikan penyajian materi yang jelas dan bersifat bentuk kata atau penyampaian secara lisan. Aplikasi *Powtoon* ini akan mengatasi hambatan pembelajaran di kelas berupa keterbatasan waktu dan ruang.

Ada beberapa kelebihan dalam pembuatan media *Powtoon* yaitu : 1) penggunaannya yang praktis, mudah diakses menggunakan web tanpa harus mendownload aplikasi, 2) terdapat berbagai pilihan template sehingga hanya perlu menambahkan gambar, teks, audio dan video yang diinginkan untuk menjadi materi ajar, 3) menyediakan konten animasi, *font*, dan transisi *effect*, 4) tampilan yang menarik, dinamis dan interaktif, 5) dapat juga disimpan kedalam format MPEG, MP4, AVI, atau langsung di bagikan ke YouTube, dan 6) video berupa pembelajaran yang dapat digabungkan dengan gambar, video dan audio (Wibawa et al., 2021). Kelebihan media

powtoon ini antara lain ; a) menjadi pembelajarn yang lebih interaktif; b) dalam penggunaannya menjadi relative praktis; c) memotivasi peserta didik untuk semangat belajar; d) siswa mudah memahami materi pembelajaran yang sulit dipahami (Anggita, 2020).

Berdasarkan dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan *powtoon* adalah media yang sangat inovatif dalam proses pembelajaran, karena lebih interaktif dan variative dengan berbagai animasi serta dapat memotivasis siswa untuk lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru.

Kekurangan *powtoon* yaitu; 1) guru belum memiliki kemampuan yang cukup dalam hal aplikasi *powtoon*, sehingga perlu pelatihan; 2) pembuatan video didalam *powtoon* terbatas oleh waktu pembuatan; 3) membutuhkan kreatifitas yang diperlukan untuk membuat animasi di *powtoon* agar menjadi lebih menarik; 4) untuk menyimpan memerlukan internet dengan kecepatan yang stabil, karena hasil akhirnya akan berbentuk video dan akan memiliki kapasitas memori yang besar; 5) bagi pengguna *powtoon* yang tidak berbayar hanya dapat mengekspor file ke youtube, bila ingin menyimpannya dapat mendownload file melalui youtube (Rahmawati, 2016).

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa kekurangan media *Powtoon* adalah media ini harus mempunyai keahlian yang khusus untuk menjalankan dan mengoperasikan media ini, membutuhkan biaya

untuk menyimpan video berupa *file*, dan membutuhkan kreatifitas guru dalam membuat video animasi didalam aplikasi *powtoon* ini.

C. Dongeng

1. Pengertian Dongeng

Dongeng merupakan cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi dan disebarluaskan secara lisan (Saidah & Damariswara, 2019). Menurut Gusal (2015) Dongeng yaitu sebuah cerita yang direka oleh pengarang dengan maksud tertentu. rekaan itu dilakukan dengan mencari hubungan yang sedang diceritakan dengan sesuatu yang terjadi dialam. Sedangkan menurut (Rukiyah, 2018) Dongeng adalah salah satu alternative yang tepat untuk mampu meningkatkan karakter anak. Dongeng diceritakan terurama untuk hiburan walaupun banyak juga melukiskan kebenaran, dongeng berisikan pelajaran (moral) bahkan sindiran. Sedangkan menurut (Fauziah & Rahman, 2021) dongeng merupakan cerita yang benar-benar tidak terjadi dan banyak hal yang sering tidak masuk akal dalam cerita.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dongeng merupakan bentuk yang terdapat ajaran moral yang terkandung dalam cerita dongeng tersebut. Dongeng merupakan bagian dari kesustrasaan Bahasa Indonesia yang sangat dekat dengan kebudayaan masyarakat. Dari pemaparan berbagai jenis dongeng, dapat disimpulkan bahwa dongeng sangat erat dengan

kehidupan masyarakat setempat. Sehingga, dongeng menjadi bagian dari kearifan lokal suatu daerah.

2. Ciri-ciri Dongeng

Menurut (Bitar, 2020) dongeng mempunyai ciri-ciri yaitu; 1) Penyebaran dongeng dari mulut ke mulut, 2) Bersifat anonim, yang artinya nama penciptanya sudah tidak diketahui lagi, 3) Mempunyai kegunaan dalam kehidupan bersama, sebagai alat pendidik, dan protes sosial, 4) Bersifat pralogis yang artinya memiliki logika tersendiri yang tidak sesuai dengan logika umum, 5) Bersifat polos dan lugu, sehingga seringkali terlihat kasar, terlalu spontan. Hal ini dapat buktikan bahwa dongeng juga merupakan emosi dari manusia yang paling jujur.

Sedangkan ciri-ciri dongeng yaitu; 1) ceritanya yang singkat, dengan menggunakan alur cerita yang sederhana, 2) terdapat dua tokoh yang berlawanan yaitu tokoh baik dan jahat, 3) bersifat khayalan, 4) amanat atau pesannya biasa dituliskan dalam cerita, 5) tema dari suatu dongeng akan mengandung pesan moral (Hanafi, 2017). Ciri-ciri dongeng yaitu; 1) peristiwa yang diceritakan adalah peristiwa dulu kala, 2) pelaku dibayangkan seperti dalam kehidupan sehari-hari, 3) perbuatan yang dilakukan oleh pelaku kebanyakan perbuatan biasa, 4) latar terjadi peristiwa adalah latar yang dikenal sehari-hari, 5) dongeng tidak diperlukan sebagai kesatuan yang benar-benar terjadi atau sebagai kepercayaan (Isnanda, 2015). Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri dongeng yaitu; 1) peristiwa yang terjadi pada zaman dahulu, 2) terdapat dua tokoh yang berlawanan yaitu baik dan jahat, 3)

penciptanya tidak diketahui, 4) amanat di tuliskan didalam cerita dongeng, dan 5) bersifat khayalan.

3. Jenis-jenis Dongeng

Menurut (Rakhman et al., 2021) membagi dongeng menjadi beberapa jenis yaitu ; (1) mitos adalah bentuk dongeng yang mnceritakan hal-hal magis yang seperti cerita tantang dewa-dewa, peri atau tuhan; (2) *sage* adalah dongeng pahlawan, kebenaran, atau sihir. (3) *Fabel* ialah cerita yang menggunakan binatang sebagai tokoh utama unto mengajarkan moral kepada siswa. (4) *Legenda* merupakan cerita yang menceritakan asal usul terjadinya suatu tempat. (5) cerita jenaka adalah cerita yang berkembang dimasyarakat dan dapat membangkitkan tawa. (6) cerita pelipur lara adalah berbentuk narasi yang bertujuan untuk menghibur tamu dipesta. (7) cerita perumpamaan adalah bentuk dongeng yang mengandung kiasan dan cerita tersebut tumbuh dan berkembang didaerah dan dinamakan cerita lokal.

Berbagai jenis dongeng tersebut memiliki nilai moral yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber pembentuk karakter anak. Hanya saja, Pendidikan perlu memilihkan dongeng yang sesuai dengan minat peserta didik. Dongeng yang disampaikan guru harus dalam kondisi dan sauna yang tepat, mampu membawa imajinasi anak untuk menilai sikap bahkan mengembangkan karakter dan mengenalkan tentang kearifan lokal didaerah dengan melalui dongeng. Dongeng berkaitan sangat erat dengan dengan kehidupan masyarakat setempat. Sehingga, dongeng menjadi bagian dari kearifan lokal suatu daerah.

D. Kearifan Lokal

Kearifan lokal ialah identitas budaya bangsa yang menyebabkan bangsa tersebut mampu menyerap, bahkan mengolah kebudayaan yang berasal dari bangsa lain menjadi watak dan kemampuan sendiri (Askodrina, 2022). Identitas tersebut tentunya menyesuaikan dengan pandangan hidup masyarakat sekitar agar tidak terjadi pergeseran nilai-nilai. Kearifan lokal yaitu salah satu cara dalam mengolah kebudayaan dan mempertahankan diri dari kebudayaan asing yang tidak baik. Menurut (Rosidi, 2011) kearifan lokal ialah kebudayaan daerah untuk menghadapi pengaruh dari budaya luar pada waktu kedua kebudayaan bersatu saat ini. Zaman yang penuh dengan berbagai informasi jika tidak ditanggapi dengan baik, maka akan mengakibatkan hilangnya nilai budaya yang ada di daerah karena termakan oleh zaman. Kearifan yakni bagian dari budaya suatu masyarakat yang tidak dijauhkan dari daerahnya sendiri, kearifan lokal bisa dikatakan sebagai sebuah nilai yang ada di daerahnya dan berperan untuk menentukan kemajuan masyarakat. Kearifan lokal sebagai pengetahuan dasar dari kehidupan dan didapatkan dari pengalaman atau kebenaran hidup dan diseimbangkan dengan alam semesta dan kultur sebuah kelompok masyarakat daerah masing-masing (Mungmachon, 2012) Kearifan lokal sendiri juga bisa ditemukan baik dalam masyarakat berkelompok ataupun individu.

Kearifan lokal dimanfaatkan oleh masyarakat sebagai pengatur kehidupan sehari-hari dalam hubungan keluarga dengan sesama saudara. Adapun karakteristik kearifan lokal ialah, 1) menggabungkan pengetahuan kebajikan dengan nilai moral dan etika kepada orang; 2) mengajarkan seseorang untuk

melestarikan ⁴ alam bukan untuk menghancurkannya; dan 3) kearifan lokal itu sendiri berasal dari anggota komunitas masyarakat yang lebih tua di daerah. Menurut (Rosmawati, 2020) mengemukakan bahwa nilai relevan dengan kearifan lokal antara lain seperti nilai kejujuran, disiplin, kreatif, tanggung jawab, dan kerja keras. Kearifan lokal mencakup berbagai pengetahuan, sudut pandang, nilai, dan praktik suatu komunitas, baik yang diwariskan dari generasi ke generasi sebelumnya dan didapat pada praktik saat ini. Menurut (Daniah, 2020) ⁴ Pendidikan berbasis kearifan lokal ialah Pendidikan yang mengajarkan peserta didik untuk selalu konkret dengan apa yang dihadapi. Kearifan lokal yaitu gagasan setempat yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota ⁴ masyarakat. Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal adalah pandangan hidup yang dimiliki suatu daerah tertentu serta sebagai strategi untuk kehidupan yang berwujud aktivitas yang dapat dilakukan oleh masyarakat lokal. Dan juga kearifan lokal dapat dimanfaatkan oleh masyarakat untuk mengatur kehidupan dalam hubungan keluarga dengan saudara. Kearifan ⁴ dapat ditemukan baik dalam masyarakat berkelompok ataupun individu di daerah tertentu.

Nganjuk merupakan kabupaten yang berada di Jawa Timur. Dari aspek beberapa budaya, masyarakat Nganjuk memiliki kearifan yang cukup kaya. Hal ini dapat dilihat dari berbagai kearifan yang ada di daerah nganjuk yaitu salah satunya tentang cerita dongeng Petani dan Burung Pipit, yang menjelaskan mengenai suatu daerah yang berada di tepi kabupaten nganjuk yang memiliki

kisah cukup unik dan menarik yang dapat dikatakan sebagai dongeng karena ceritanya berasal dari mulut ke mulut orang desa.

E. Hasil belajar

Hasil belajar ialah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Sobron, 2020). Hasil belajar yaitu kemampuan tertentu yang telah dicapai oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang meliputi ketrampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Miranda, 2021). Perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan bukan termasuk kedalam hasil belajar seorang siswa (Lestari, 2012). Sedangkan menurut (Asmara, 2022) mengemukakan bahwa hasil belajar ialah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Perubahan perilaku diperoleh siswa untuk menyelesaikan program pembelajaran melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar. Sedangkan menurut (Slameto, 2018) mengatakan bahwa hasil belajar adalah suatu proses yang dilakukan setiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Berdasarkan beberapa teori pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ialah sebagai hasil maksimum siswa yang dapat diukur melalui hasil tes belajar dalam materi tertentu atau sebuah perubahan perilaku individu siswa.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu; a. faktor internal yang berasal dari diri sendiri, faktor ini terbagi menjadi tiga

yaitu: 1. Faktor jasmaniah yang dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran berlangsung, 2. Faktor psikologis, setiap peserta didik memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, terutama dalam hal perbedaan yang berpengaruh pada proses dan hasil setiap siswa, 3. Faktor kelelahan, faktor ini timbul cenderung untuk membaringkan tubuh atau karena kekacauan substansi sisa pembakaran didalam tubuh, sehingga darah kurang berjalan dengan lancar pada bagian-bagian tertentu. b. faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa yaitu: 1. Lingkungan keluarga, yang mempengaruhi individu dalam tingkah laku dan perbuatan belajar yang ada di sekolah, 2. Faktor sekolah, yang mempengaruhi tentang cara guru menggunakan metode, kurikulum, media pelajaran, dan waktu sekolah (Oktaviana, 2017).

Faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu dengan kemampuan belajar peserta didik. Dalam proses belajar, ada faktor yang dapat mempengaruhi hal ini telah disebutkan oleh (Faton, 2021) yaitu; a. motivasi atau keadaan yang ada dalam diri siswa untuk melakukan aktivitas guna mencapai tujuan yang diinginkan, b. sikap peserta didik dalam berbagai jenis situasi atau tindakan yang tepat, c. minat atau rasa ketertarikan siswa dalam suatu hal dan tanpa adanya paksaan, d. kebiasaan belajar siswa yang dilakukan secara berulang-ulang, dan e. konsep pandangan siswa tentang dirinya sendiri dan menyangkut bagaimana perilakunya berpengaruh terhadap orang lain. Dari beberapa pendapat mengenai faktor yang mempengaruhi hasil belajar, maka dapat disimpulkan bahwa faktor eksternal dan internal juga dapat mempengaruhinya seperti dukungan dari dalam

diri, orang tua, sekolah, dan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran tanpa adanya paksaan dari dalam diri siswa tersebut.

F. Penelitian yang relevan

Untuk mendukung penelitian ini, berikut dipaparkan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan.

Irmayanti, 2022 Pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar ipa siswa SDN 66 Batu Rape kabupaten Enrekang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media *powtoon* dalam materi membaca dongeng pada siswa kelas III SDN Cijeruk yang berjumlah 31 siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu desain eksperimen sederhana One Group Pretest-Posttest Design atau desain pretest-posttest satu kelompok. Setelah pengambilan data selanjutnya peneliti melakukan beberapa uji dengan bantuan spss for windows release 20. 1) Uji reliabilitas diperoleh hasil perhitungan 0.911 maka dapat dikatakan reliabel dengan interpretasi tinggi. 2) Uji normalitas data menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov yang memiliki taraf signifikansi $> 0,05$, Menghasilkan nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 yakni pada kondisi pre test sebesar $0.118 > 0.05$ dan kondisi post test sebesar $0.116 > 0.05$ yang artinya data dari kedua kelas berdistribusi normal. 3) Uji homogenitas yang dimana berdasarkan hasil uji homogenitas bahwa signifikansi yang didapat $0.061 > 0.05$ maka data bersifat homogen. Dan yang terakhir uji parsial (uji t).

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan, maka hasil penelitian tentang penggunaan media belajar berbasis video animasi *powtoon* membaca dongeng kelas III SDN Cijeruk Kabupaten Serang, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan media belajar berbasis video animasi *powtoon* terhadap membaca dongeng. Dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima

Sianipar et al., 2023 Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar dongeng pada kelas III sekolah dasar di SDN Rawamangun 09 Jakarta Timur. ² Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III materi Dongeng. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, kuesioner, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* dengan persentase 76,92% dari ahli materi ; 67,50% dari ahli bahasa, dan 91,67% dari ahli media dengan rerata kategori "sangat baik". Hasil uji coba pengguna kepada guru memperoleh persentase sebesar 72,6% dengan kategori "baik". Hasil tes belajar memperoleh persentase rata-rata 87,1% dengan kategori "sangat baik" dan hasil uji coba pada siswa yaitu uji coba one to one dan uji coba small group memperoleh persentase

rata-rata sebesar 96,67% dengan kategori "sangat baik". Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis powtoon mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III materi Dongeng layak digunakan.

Suwarti et al., 2020 Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Untuk menentukan pesan dalam dongeng pada siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk; (1) perlu adanya penilaian terhadap siswa dan guru untuk pengembangan media pembelajaran berbentuk komik; (2) melakukan validasi melalui media ahli, ahli materi, dan ahli bahasa; (3) menguji efektivitas komik yang dikembangkan menuju peningkatan kemampuan menguraikan pesan dalam dongeng. Penelitian dan pengembangan ini menerapkan ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Populasi ini Penelitiannya adalah siswa kelas 3 SDN Sukorame 2. Data metode pengumpulannya dengan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Evaluasi validitas media pembelajaran yang terlibat lima orang ahli materi dan ahli media. Hasil penelitian ini menemukan: (1) Guru dan siswa memerlukan pengembangan komik berbasis kearifan lokal. (2) Nilai validasi ahli materi sebesar 89%, dan ahli media sebesar 89%. 82%, dan oleh ahli bahasa sebesar 84,44%. (3) Efektivitas dikembangkan komik dapat dilihat dari angket dan hasil pre-post test. Tes awal skor sebesar 68 dan nilai posttest sebesar 84. Sedangkan angket guru skor sebesar 92% dan skor angket siswa sebesar 93,75%. Berdasarkan hal tersebut Hasilnya, komik yang dikembangkan sangat dibutuhkan bagi siswa dan guru, sangat valid, dan sangat efektif.

Febriani Putri, 2021 Media Pembelajaran *Powtoon* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi. Penelitian ini bertujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran powtoon, menganalisis kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran powtoon untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi. Berdasarkan penelitian yang diperoleh hasil bahwa pengembangan media pembelajaran powtoon mendapatkan persentase 81.4% (Layak). Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan perolehan skor nilai minimal 73 dan nilai maksimal 100. Dengan uji gain menyebutkan bahwa 13 peserta didik dengan memperoleh kriteria nilai tinggi dan 7 peserta didik memperoleh kriteria nilai sedang. Mendapatkan prosesntase sebesar 97.7% (Sangat Layak) pada respon peserta didik. Dengan demikian, dapat dinyatakan media pembelajaran powtoon layak untuk digunakan dalam pembelajaran ekonomi.

G. Kerangka Berpikir

Permasalahan

1. Dari 40 jumlah siswa kelas 3 hanya 20 siswa yang mengetahui tentang kearifan nganjuk.
2. Siswa kurang fokus dan mudah bosan saat pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung.
3. Guru kurang memberikan pemahaman tentang kearifan lokal yang ada di daerahnya.
4. Guru tidak menggunakan media disaat pembelajaran berlangsung.

Teori

1. Menurut (Patonah,2016)berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari sumber yang sudah direncanakan, sehingga tercipta lingkungan pembelajaran yang terkendali.
2. *Powtoon* merupakan aplikasi online yang dapat digunakan untuk membuat video dengan fitur animasi yang sanagt menarik, diantaranya animasi tulisan tangan, kartun, efek transisi yang jelas dan pengaturan *time line* yang sangat sederhana (Wibawa, 2021).
3. Hasil Belajar yaitu kemampuan tertentu yang telah dicapai oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang meliputi ketrampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Miranda Yuza Permata, 2021).
4. Menurut (Gusal,2015) dongeng merupakan sebuah cerita yang direka oleh pengarang dengan maksud tertentu.

Penelitian Terdahulu

1. Irmayanti, 2022 Pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar ipa siswa SDN 66 Batu Rape kabupaten Enrekang.
2. Sianipar, 2023 Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar dongeng pada kelas III sekolah dasar di SDN Rawamangun 09 Jakarta Timur.
3. Suwarti Suwarti, Alfi Laila, dan Erwin Putera Permana (2020) Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Untuk menentukan pesan dalam dongeng pada siswa Sekolah Dasar.
4. Febriani Putri, 2020 Media Pembelajaran *Powtoon* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi.

Perumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan media dongeng kearifan lokal nganjuk berbasis *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 di SDN Kutorejo 2?
2. Bagaimana kepraktisan media dongeng kearifan lokal nganjuk berbasis *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 di SDN Kutorejo 2?
3. Bagaimana keefektifan media dongeng kearifan lokal nganjuk berbasis *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 di SDN Kutorejo 2?

Metode

Metode yang digunakan yaitu peneliti pengembangan (*Research and Development*. Menurut (Pangesti, 2019) dan menggunakan model ADDIE yang digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis pengembangan, selain itu pengembangan model ini merupakan model pembelajaran yang bersifat umum dan yang sesuai digunakan untuk penelitian dan pengembangan.

Hasil

Pengembangan media dongeng kearifan lokal nganjuk berbasis *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 di SDN Kutorejo 2

Bagan 2.1 kerangka berpikir

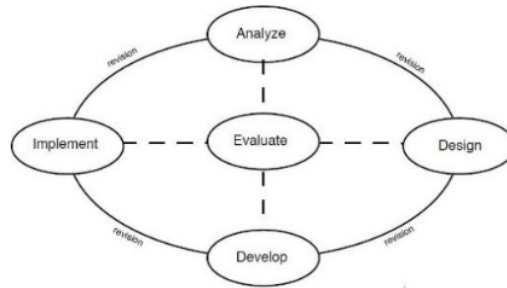
BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut (Notoatmodjo & M.A., 2018), metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *Powtoon*. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan Media dongeng materi kearifan lokal nganjuk berbasis *Powtoon* siswa sekolah dasar kelas 3 ialah untuk membantu tugas guru dalam menyampaikan mata pembelajaran yang bermateri kearifan lokal nganjuk yang efektif dan efisien dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Model pengembangan yang akan digunakan adalah model penelitian pengembangan ADDIE. Model ini terdiri dari 5 tahapan yaitu (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*).

⁸ Penelitian ini menggunakan desain pengembangan ADDIE. Model ini sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional, selain itu pengembangan model ini merupakan model pembelajaran yang bersifat umum dan yang sesuai digunakan untuk penelitian dan pengembangan. Berikut ini penjabaran dari kelima tahapan penelitian model pengembangan ADDIE (Branch, 2010):



Gambar 1. Model *ADDIE*

B. Prosedur Penelitian dan pengembangan

8 Penelitian ini menggunakan desain pengembangan *ADDIE*. Model ini sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional, selain itu pengembangan model ini merupakan model pembelajaran yang bersifat umum dan yang sesuai digunakan untuk penelitian dan pengembangan. Berikut ini penjabaran dari kelima tahapan penelitian model pengembangan *ADDIE*. Prosedur dalam model *ADDIE* yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini peneliti mencari sebuah masalah yang akan dianalisis. Menurut Baharuddin (2015) mengemukakan bahwa tahap analisis ialah proses untuk memahami kebutuhan dan konteks pembelajaran. Selain itu peneliti juga dapat membuat angket (kuisisioner) yang dapat dibagikan kepada guru ataupun siswa dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar kelas 3 ¹ untuk mendapatkan informasi tentang permasalahan dan alternatif solusi yang dilakukan. Tujuan peneliti ini untuk mengetahui permasalahan siswa di SD Negeri Kutorejo 2 mengenai siswa yang mudah bosan dan mengantuk pada saat materi dongeng

berlangsung, jumlah dari 40 siswa yang ada dikelas hanya 20 siswa yang mengetahui mengenai kearifan yang ada di Nganjuk, guru tidak memberikan media pembelajaran saat materi dongeng berlangsung, dan proses pembelajaran dengan kebutuhan di lapangan yang tepat pada sasaran. ¹ Kemudian dilakukan evaluasi atau revisi jika diperlukan.

2. Tahap Desain atau Perencanaan (*Design*)

Pada tahap ini peneliti akan melakukan perencanaan terhadap pengembangan yang akan dilakukan. Dalam perencanaan ini peneliti akan membuat produk. Menurut baharuddin (2015) berpendapat bahwa tahap desain adalah tahap dalam membuat rancangan media pembelajaran. Dalam mendesain media pembelajaran yang dilakukan secara sistematis, dimulai dengan menetapkan kompetensi dasar dan indikator, kemudian merancang media, menyusun materi pembelajaran sesuai referensi yang berkaitan dengan pokok bahasan materi yang akan dihasilkan, dan alat evaluasi hasil belajar. Maka secara konkret mampu untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh siswa. Pada tahap perencanaan peneliti akan mengembangkan media dongeng kearifan nganjuk berbasis *powtoon* dan juga akan menentukan desain pada tampilan media dongeng sesuai dengan pembelajaran, menentukan komponen seperti judul materi dan alur cerita yang ada didalam media dongeng, dan mencatat kebutuhan dalam membuat media yaitu dengan membutuhkan laptop dan jaringan internal dalam membuatnya. Peneliti mengembangkan media pembelajaran. Setelah melakukan perancangan maka akan ¹ dilakukan evaluasi yang nantinya akan dilanjutkan pada tahap pengembangan produk.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan adalah mengembangkan sesuai dengan pengembangan yang akan dilakukan, sehingga rancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan akan sesuai dengan bidang pengembangan itu sendiri. Menurut Baharuddin (2015) mengatakan bahwa tahap pengembangan ialah tahap untuk mewujudkan media pembelajaran menjadi kenyataan. Pada tahap ini peneliti akan membuat video pembelajaran sesuai dengan materi dongeng mengenai kearifan daerah Nganjuk mengenai Petani dan Burung Pipit. Dalam pengembang video pembelajaran dongeng kearifan nganjuk berbasis *Powtoon* ini hasil akhirnya akan berbentuk berupa video yang didalamnya terdapat animasi.

Pada tahap ini dilakukan atas dasar hasil evaluasi pada tahapan perencanaan yang mana pengembangan yang meliputi media akan dikembangkan dan dibuat sesuai dengan materi dan tujuan yang akan dicapai dalam satu pembelajaran. Pada tahap pengembangan akan disiapkan kebutuhan apa saja yang digunakan untuk merancang suatu media. Setelah produk di desain dan selesai dibuat maka langkah selanjutnya akan dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Setelah melakukan pengembangan produk maka akan dilakukan evaluasi apakah sudah layak atau perlu direvisi nantinya, setelah itu akan dilanjutkan pada tahap implementasi.

4. Tahap Penerapan (*Implementation*)

Setelah selesai dibuat produk maka tahap selanjutnya yaitu implementasikan. Pada tahap ini produk penelitian yang telah dihasilkan menggunakan media dongeng kearifan Nganjuk berbasis *Powtoon*. Menurut

Baharuddin (2015) mengatakan bahwa tahap implementasi ialah ¹ tahap untuk menerapkan sistem pembelajaran. Pada tahap ini peneliti akan melakukan pengimplementasian ¹ dalam proses pembelajaran kepada 40 siswa kelas 3 di SDN Kutorejo 2 saat proses pembelajaran di kelas sesuai dengan materi dan mata pelajaran yang telah ditentukan supaya memperoleh umpan balik dari produk yang telah dibuat atau yang telah dikembangkan. Kemudian dilakukan ¹ evaluasi untuk mengetahui apakah produk yang diimplementasikan sudah layak atau perlu direvisi kembali yang nantinya akan dilanjutkan pada tahap evaluasi.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi ini dilakukan pada setiap model pengembangan. Menurut Baharuddin (2015) mengemukakan bahwa tahap evaluasi ialah tahap untuk melihat sistem pembelajaran yang sedang dibuat berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Tahap evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE, mulai dari menganalisis permasalahan yang ada di sekolah setelah itu dilakukan revisi mengenai analisis yang didapat. Setelah melakukan analisis perencanaan/desain mengenai media yang akan dibuat setelah melakukan perencanaan maka akan direvisi agar bisa melanjutkan ketahap selanjutnya. Setelah itu tahap berikutnya yaitu pengembangan yang akan melakukan perencanaan menjadi kenyataan, tahap ini dilakukan setelah revisi dari tahapan perencanaan, setelah tahapan ini setelah maka akan dilakukan revisi sebelum ke tahapan selanjutnya. Tahapan berikutnya yaitu implementasi tahapan ini yaitu langkah nyata untuk menerapkan media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti ke Sekolah dasar yang itu tuju setelah melakukan tahapan

juga memerlukan evaluasi. Tahap yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu dengan memberikan evaluasi berupa evaluasi hasil validasi dan evaluasi hasil implementasi untuk mengetahui apakah produk pengembangan ini sudah valid atau perlu direvisi kembali ataupun menambahkan beberapa saran, masukan atau komentar dari validator melalui hasil data instrument penilaian yang diterima.

1 C. Lokasi dan Subyek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi yang dipilih untuk penelitian adalah SDN Kutorejo 2 yang terletak di Jalan Sawo no.9 Kutorejo, Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk, Jawa Timur, Kode pos 64313. Pemilihan sekolah ini dikarenakan letak sekolah yang dekat dengan rumah saya. Selain itu sekolah tersebut mumpuni terhadap teknologi yang relevan untuk media yang saya kembangkan. Guru yang nyaman untuk diajak berdiskusi demi merealisasikan tujuan pembelajaran.

2. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas 3 SDN Kutorejo 2 dengan jumlah siswa 40 dengan laki-laki berjumlah 22 dan perempuan berjumlah 18, di Kabupaten Nganjuk untuk mendapatkan data penelitian. Penelitian pada pengembangan media berbasis *Powtoon* kearifan Nganjuk dapat digunakan dalam menunjang proses belajar mengajar. Tujuannya yaitu untuk membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi pelajaran tentang kearifan Nganjuk dan dapat membantu guru dalam penyampaianya.

D. Uji Coba Produk

Uji coba produk dalam pengembangan ini, memiliki tujuan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar dalam menetapkan sejauh mana kelayakan produk yang sudah digunakan. Menurut (Angko & Mustaji, 2017) mengatakan bahwa pengumpulan data yang digunakan untuk menetapkan tingkat efektifitas, efisien, dan ketertarikan produk yang dihasilkan. Untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kelayakan produk dan mengetahui tingkat pemahaman konseptual belajar siswa dalam penelitian ini yaitu:

1. Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan untuk mengetahui apakah sudah layak atau belum terkait dengan pengembangan produk. Uji kevalidan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Uji kepraktisan dilakukan oleh peneliti kepada guru dan siswa dengan memberikan angket. Angket digunakan sebagai data respon dari guru dan siswa. Uji keefektifan dilakukan dengan melakukan proses belajar mengajar yang menggunakan video pembelajaran media dongeng kearifan nganjuk berbasis *powtoon* dan memberikan soal berupa *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa. Sehingga setelah melalui beberapa tahap uji coba dapat diketahui bahwa apakah media pembelajaran sudah layak atau belum.

2. Subyek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah subjek yang digunakan dalam percobaan penelitian yaitu siswa kelas 3 di SDN Kutorejo 2. Uji coba terbatas terdiri dari 10 siswa sedangkan untuk uji coba luas terdiri dari 30 siswa.

E. Validasi Produk

Validasi produk adalah suatu tahap yang harus dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan yang akan digunakan dalam pengembangan sebuah produk untuk mencapai hasil yang diinginkan. Menurut (Zunaidah & Amin, 2016) mengatakan bahwa validasi produk untuk mengontrol bahan ajar untuk tetap sesuai dengan karakteristik siswa dan kebutuhannya. Validator ahli dalam pengembangan produk ini dilakukan oleh ahli media yang bernama Dr. Dhian Dwi Nur Wedha, M.Pd, dan ahli materi yang bernama Rian Damariswara, M.Pd.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan dalam kegiatan penelitian untuk memperoleh data melalui angket, seperangkat soal tes, atau lembar observasi yang berhubungan dengan pengembangan produk yang akan dilakukan.

1. Pengembangan instrument

Pengembangan pada instrument pengumpulan data yang digunakan ialah angket (*kuesioner*), tes, dan menggunakan penilaian berdasarkan skala likert. Menurut (Febtriko & Puspitasari, 2018) skala likert adalah skala yang dimanfaatkan dalam mengukur persepsi, sikap atau pendapat dari seseorang atau kelompok tentang sebuah peristiwa atau fenomena sosial atau berdasarkan definisi operasional yang telah ditetapkan sebelumnya oleh peneliti.

Pada penelitian ini skala *likert* adalah pengembangan yang memiliki skor 5 sampai skor 1 dengan keterangan sangat baik, baik, sedang, buruk, dan sangat buruk. Responden ahli media dan ahli materi serta guru akan diminta untuk memberikan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia dalam angket dan setiap pertanyaan harus dijawab sesuai dengan kenyataan atau keadaan sebenarnya. Angket tersebut menggunakan skala *likert* yang telah dimodifikasi, responden nantinya akan memilih dari lima alternatif jawaban. Penilaian dari ahli media dan materi digunakan untuk mengetahui kevalidan media dongeng kearifan nganjuk berbasis *Powtoon* yang telah dikembangkan. Sedangkan untuk respon guru dan siswa sebagai penilaian kepraktisan. *Pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada siswa sebagai penilaian keefektifan. Untuk memperoleh data dari pengembangan yang dilakukan, berikut skor yang akan digunakan sebagai penilaian media dan materi.

Tabel 3.1: Pengembangan instrument

No	kriteria	Instrument	Subjek	Data
1.	Observasi	Angket	Guru kelas III	Menganalisi kebutuhan siswa pada saat proses pembelajaran di kelas.
2.	Validasi produk	- Angket validasi media - Angket validasi materi	- Ahli media - Ahli materi	Kevalidan dari media dongeng kearifan local berbasis <i>powtoon</i> .
3.	Kepraktisan produk	Angket	Guru dan	Guru

			siswa	Siswa
4.	Keefektifan produk	<i>Pre-test</i> <i>Post-test</i>	siswa	Keefektifan untuk mengevaluasi tingkat keberhasilan dalam pencapaian tujuan pembelajaran peserta didik.

a. Lembar Validasi

Lembar validasi ini dapat digunakan untuk mengetahui kevalidan dari media pembelajaran dan materi. Pada lembar ini terdapat angket ahli materi dan ahli media pembelajaran untuk memperoleh kevalidan dari media dongeng kearifan nganjuk berbasis *Powtoon* yang dikembangkan. Kemudian terdapat aspek yang termuat pada angket ahli media dan materi sebagai berikut:

Tabel 3.2: Angket Validasi Ahli Materi (Kevalidan)

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Relevansi	1. Kejelasan tentang materi yang diberikan.					
		2. Bahasa yang digunakan mudah dipahami.					
		3. materi yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar.					

		4. materi yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.					
		5. materi yang dikembangkan sesuai dengan dongeng kearifan yang ada di Nganjuk.					
		6. kesesuaian antara pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai dongeng					
2.	Kejelasan materi	7. penyajian materi membuat siswa meningkatkan rasa ingin tahu					
		8. Materi yang disajikan mendorong terjadinya komunikasi antar siswa.					
3.	Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa.	9. mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri.					
		10. Mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dan berkelompok.					
Jumlah Skor							
Skor Maksimal							
Presentasi Skor							

Diadaptasi dari : Yuni Erika Anjani (2013)

1

Tabel 3.3: Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	nilai
----	-----------------	-----------	-------

			1	2	3	4	5
1.	Teks, Audio dan Visul	1. Tampilan didalam video pembelajaran sudah jelas.					
		2. Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa kelas 3					
		3. Animasi yang digunakan sesuai dengan siswa kelas 3					
2.	Media	4. Durasi media sesuai dengan pembelajaran.					
		5. Media pembelajaran dapat digunakan kembali lain waktu.					
		6. Alur video pembelajaran menarik.					
3.	Manfaat	7. Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja dan dimana saja					
		8. Siswa mampu belajar secara mandiri dengan media pembelajaran.					
		9. Menimbulkan rasa ingin tahu pada siswa.					
		10. Materi yang disajikan jelas dan mudah di terima oleh siswa					
Jumlah Skor							
Skor Maksimal							
Presentasi Skor							

Diadaptasi dari : Yuni Erika Anjani (2013)

b. Angket respon Guru dan Siswa

Lembar angket ini akan digunakan untuk memperoleh respon guru dan siswa tentang kepraktisan dari pengembangan media dongeng kearifan Nganjuk berbasis *Powtoon* yang sudah dikembangkan. Menurut Milala, dkk., 2022. Mengemukakan bahwa kepraktisan dapat dilihat melalui angket respon guru dan angket respon siswa melalui proses pembelajaran. Jadi untuk melihat kepraktisan dapat diketahui dari angket respon guru dan siswa.

- 1) Lembar angket respon guru memuat beberapa aspek sebagai berikut:

Tabal 3.4 angket respon guru

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang terdapat pada media sesuai dengan kompetensi dasar					
2.	Isi materi dalam media sesuai dengan pembelajaran.					
3.	Media mempermudah guru dalam menyampaikan materi.					
4.	Media mampu memberikan nilai hasil belajar.					
5.	Media membuat siswa aktif didalam kelas.					
6.	Bahasa yang digunakan dalam media jelas dan mudah dipahami.					
7.	Gambar dan keterangan dalam media jelas dan mudah dipahami.					
8.	Guru dengan mudah menyampaikan materi dengan media dongeng.					

9.	Penggunaan tidak perlu menggunakan waktu yang lama.					
10.	Media mudah digunakan saat pembelajaran.					
Jumlah Skor						
Skor Maksimal						
Presentase Skor						

Diadaptasi dari Romi Satria (2012)

2) Berikut lembar presentase respin siswa dengan kategori (Ya atau Tidak). Menurut Hikmiah & Ismail (2021) mengatakan bahwa kepraktisan menggunakan skala “Ya” dan “Tidak”. Dengan tabulasi “Ya” adalah 1 dan “Tidak” adalah 0. Lembar angket respin guru dan siswa memiliki beberapa pertanyaan sebaia berikut:

Table 3.5 angket respon siswa

No	Pertanyaan	Alternative jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah tampilan dan warna dalam media sudah bagus?		
2.	Apakah suara didalam media sudah sangat jelas?		
3.	Apakah gambar dalam media dongeng terlihat jeas saat diamati?		
4.	Apakah penggunaan media dongeng membuat kamu tertarik untuk		

	mempelajari pelajaran?		
5.	Apakah media dongeng dapat membuatmu mengingat pelajaran?		
6.	Apakah media dongeng memudahkan dalam memahami materi?		
7.	apakah kamu suka jika pembelajaran menggunakan media dongeng yang diterapkan di sekolahmu?		
8.	Apakah media dongeng membuatmu tidak bosan saat pembelajaran di kelas?		
9.	Apakah media dongeng sesuai jika digunakan secara berkelompok?		
10.	Apakah setuju jika media dongeng digunakan ¹ dalam proses pembelajaran		
Jumlah Skor			
Skor Maksimal			
Presentase Skor			

Diadaptasi dari Romi Satria (2012)

c. Kisi-kisi angket Keefektifan hasil belajar siswa

table 3.7 kisi-kisi hasil siswa

No	Nama Siswa	Nilai
----	------------	-------

		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
Jumlah skor			

G. Teknik Analisis Data

1. Tahapan – Tahapan Analisis Data

a. Kevalidan

informasi dari kevalidan diperoleh dari ahli media dan ahli materi, dan setelah itu di analisis informasinya untuk mengenali hasil dari kevalidan media yang dibuat. Berikut ini metode menghitung nilai rata-rata menggunakan rumus:

$$\text{Kevalidan Media Pembelajaran} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% = \dots\%$$

Keterangan

Tse : Total skor empiris

Tsh : total skor maksimal

Menghitung rata- rata dari ahli materi dan media dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Presentase rata-rata} = \frac{\text{validasi 1} + \text{validasi 2}}{2}$$

Diadaptasi: Akbar (20113)

Tabel 3.8 : kriteria kevalidan

Presentase	Kategori validitas	¹² Keterangan
$80\% < p \leq 100\%$	Sangat Valid	Sangat valid digunakan.
$60\% < p \leq 80\%$	Valid	Boleh digunakan ada revisi kecil.
$40\% < p \leq 60\%$	Cukup Valid	Boleh digunakan setelah revisi besar.
$20\% < p \leq 40\%$	Kurang Valid	Kurang valid digunakan.
$0\% < p \leq 20\%$	Tidak Valid	Tidak valid untuk digunakan.

Diadaptasi dari Wulandari (2020)

Berdasarkan table diatas ¹¹ maka dapat disimpulkan bahwa media dikatakan valid apabila pada kategori $\geq 60\%$

Berikut skala *Likert* untuk validalitas ahli media dan materi.

Tabel 3.8 : Skala *Likert*

¹ Peringkat	Skor	Keterangan
------------------------	------	------------

Sangat Baik	5	Materi dan media sangat valid digunakan dalam proses pembelajaran.
Baik	4	Materi dan media kevalidan baik digunakan dalam proses pembelajaran.
Sedang	3	Materi dan media kurang valid digunakan pada proses pembelajaran.
Buruk	2	Materi dan media buruk digunakan dalam proses pembelajaran.
Buruk Sekali	1	Materi dan media buruk sekali digunakan dalam proses pembelajaran.

Diadaptasi dari Wulandari (2020)

b. Kepraktisan

Nilai kepraktisan didapat dari survei respon siswa yang dianalisis dengan menggunakan presentase. Presentase respon siswa dan respon guru akan dihitung dengan rumus yaitu:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh per item}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Diadaptasi dari Nisak (2018)

Sedangkan untuk mencari skor rata – rata antara angket respon siswa dan guru adalah

$$\text{Rata - rata} = \frac{\% \text{ respon guru} + \% \text{ respon siswa}}{2} \times 100$$

Mengubah skor menjadi bentuk kualitatif, mengacu pada kategori kevalidan menurut (Ridwan, 2020) yaitu

Tabel 3.9: Kriteria skor respon guru dan siswa

Presentase	Kategori Validitas	Keterangan
$80\% < p \leq 100\%$	Sangat praktis	Sangat praktis digunakan
$60\% < p \leq 80\%$	Praktis	Boleh digunakan ada revisi kecil.
$40\% < p \leq 60\%$	Cukup praktis	Boleh digunakan setelah revisi besar
$20\% < p \leq 40\%$	Kurang praktis	Kurang praktis digunakan
$0\% < p \leq 20\%$	Tidak praktis	Tidak praktis untuk digunakan

Diadaptasi dari Wulandari (2020)

Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa media dikatakan valid apabila pada kategori kevalidan yaitu $\geq 60\%$.

c. Tes

Lembar tes siswa untuk mengetahui keefektifan. Pada penelitian ini lembar tes berupa *pretest* dan *posttest* yang berguna untuk mengukur keefektifan. Hasil belajar Tes pada penelitian ini menggunakan *pre-test* dan *post-test*. Subjek penelitian diberikan testsebanyak dua kali yakni *pre-test* pada awal pertemuan sebelum diberikan perlakuan dan *post-test* diberikan setelah pemberian media pembelajaran. Soal *Pre-test* dan *post- test* ini masing-masing memiliki 5 soal dan soal berfungsi untuk mengetahui keefektifan, kevalidan dan peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Untuk menghitung Nilai hasil belajar siswa dalam satu kelas adalah menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Diadaptasi dari (Ridwan, 2013)

Presentase Siswa	Efektivitas
≤ 40%	Tidak Efektif
40% - 55%	Kurang Efektif
56% - 75%	Cukup Efektif
76% - 85%	Efektif

Diadaptasi dari (Hake, 2011)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan

1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan

Tahap awal dalam penelitian dan pengembangan (RnD) adalah studi lapangan yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui permasalahan kebutuhan siswa dalam pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dan analisis materi. Adapun hasil dari kegiatan analisis kebutuhan dan analisis materi yang dapat dipaparkan sebagai berikut.

- a. ¹ Analisis Kebutuhan bertujuan untuk mengetahui hal-hal yang harus dikembangkan dalam media:

Pada proses pembelajaran mendapatkan hasil bahwa guru dalam proses pembelajran tidak menggunakan media, guru hanya menggunakan metode ceramah, sehingga siswa kurang optimal dalam memahami materi yang disampaikan dan mudah bosan saat pembelajaran berlangsung. ¹ Penggunaan media ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dengan baik.

- b. Analisis kerja bertujuan untuk menganalisis materi yang sulit dipahami oleh siswa selama pembelajaran berlangsung:

Tujuan dari analisis ini, mata pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi dongeng kearifan lokal yang dianggap

siswa sulit dan tidak mengetahui tentang kearifan yang ada di daerahnya, karena tidak adanya media yang digunakan oleh guru kelas.

¹ 2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan

Hasil studi lapangan diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar. Ketika guru menjelaskan materi tidak menggunakan media pembelajaran dan hanya menggunakan metode ceramah saja. Sehingga materi dongeng kearifan masih belum dipahami oleh siswa, sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran yang dapat menarik siswa contohnya yaitu media pengembangan dongeng kearifan nganjuk berbasis *powtoon*. Pengembangan media ini bertujuan agar siswa memahami dengan mudah. Pada media ini berisikan tentang materi tentang dongeng, kearifan yang ada di daerahnya, dan pesan moral yang terkandung dalam dongeng.

3. Desain Awal (*draft*) Media

Media pembelajaran dongeng kearifan berbasis *powtoon* ini merupakan media yang didalamnya terdapat unsur gabungan antara media audio, animasi dan visual yang disesuaikan dengan materi yang telah disusun dan dirancang sedekemian rupa, sehingga dijadikan menjadi satu unsur yaitu video pembelajaran. Media pembelajaran diharapkan mampu menambah daya tarik siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi dongeng.

Media yang dirancang pada tahap awal ini sesuai dengan materi, indikator, dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran ini dibagi menjadi 3 bagian yaitu berisi judul materi, inti yang berisi materi dan penutup yang berisi mengenai pesan moral. Berikut desain awal media:

Tabel 4.1 Proses Pembuatan dan Editing Video

Gambar Media	Keterangan
	Tampilan judul materi mengenai “dongeng”
	Tampilan materi berisi mengenai tentang “pengertian, unsur dan kearifan lokal”
	Tampilan isi berisi mengenai tentang dongeng kearifan nganjuk dan pesan moral
	Tampilan penutup berisi tentang contoh soal yang akan dibahas Bersama-sama.

B. Pengujian Model Terbatas

1. Uji Validasi Ahli

Produk media ini telah dikembangkan sebelumnya akan diuji oleh ahli media dan ahli materi sebelum uji coba terbatas dan uji coba luas. Tujuan dari uji validasi ini yaitu untuk memastikan bahwa produk yang telah dikembangkan benar. Validasi ini nantinya akan mendapatkan saran dan kritik sebagai bahan dasar untuk merevisi produk sebelum digunakan ketahap selanjutnya.

Pada tahap penelitian ini ada 2 validasi yaitu validasi ahli media dan validasi ahli materi, validasi ini menggunakan 2 orang ahli dengan rincian 1 orang validasi ahli materi dan 1 orang validasi ahli media.

a. Validasi Media

Media pembelajaran dongeng kearifan Nganjuk berbasis *powtoon* ini divalidasikan untuk memastikan apakah dapat digunakan dalam pembelajaran, validasi ini dilakukan oleh dosen UN PGRI Kediri yang bernama Dr.Dhian Dwi Nurwedha, M.Pd. peran validator ini untuk memberikan penilaian terhadap media yang akan digunakan. Selanjutnya pada lembar validasi, saran yang akan digunakan untuk acuan dalam memperbaiki media. Tujuan dari pengisian lembar validasi untuk memungkinkan validator untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran.

Tabel 4.2 Lembar Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Teks, Audio dan Visual	1. Tampilan didalam video pembelajaran sudah jelas.					√
		2. Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa kelas 3.					√
		3. Animasi yang digunakan sesuai dengan siswa kelas 3.				√	
2.	Media	4. Durasi media sesuai dengan pembelajaran.				√	
		5. Media pembelajaran dapat digunakan kembali lain waktu.					√
		6. Alur video pembelajaran menarik.				√	
3.	Manfaat	7. Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.					√
		8. siswa mampu belajar secara mandiri dengan media pembelajaran.					√
		9. Menimbulkan rasa ingin tahu kepada siswa.				√	
		10. Materi yang disajikan jelas dan mudah diterima oleh siswa.				√	
Total Skor			45				
Total Skor Maksimal			50				
Presentasi Skor			90 %				

Diadaptasi dari : modifikasi Yuni Erika (2013)

$$\text{Validasi Ahli} = \frac{T_s}{T_{sm}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$$

Dari penilaian ahli media diperoleh hasil 90% yang artinya skor ini menunjukkan bahwa media sangat valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

b. Validasi ahli materi

Validasi dari materi ini dilakukan oleh dosen UN PGRI Kediri yang bernama Rian Damariswara, M.Pd. peran dalam validator materi ini yaitu untuk memberikan penelitian terhadap media yang akan digunakan, selanjutnya pada lembar validasi, saran yang akan digunakan untuk acuan dalam memperbaiki media.

Tabel 4.3 Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Relevansi	1. Kejelasan tentang materi yang berikan.					√
		2. Bahasa yang digunakan mudah dipahami.				√	
		3. Materi yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar.					√
		4. materi yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.					√
		5. materi yang dikembangkan sesuai dengan dongeng kearifan					√

		yang ada dianjur.					
		6. Kesesuaian antara pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai dongeng.					√
2.	Kejelasan materi	7. Penyajian materi membuat siswa meningkatkan rasa ingin tahu.					√
		8. Materi yang disajikan mendorong terjadinya komunikasi antar siswa.					√
3.	Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa.	9. Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri.					√
		10. Mendorong siswa untuk belajar secara mandiri san berkelompok.					√
Total Skor			45				
Total Skor Maksimal			50				
Presentase Skor			98%				

Diadaptasi dari : modifikasi Yuni Erika (2013)

$$\text{Validasi ahli} = \frac{Ts}{Tsm} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{45}{50} \times 100\% = 98\%$$

Dari penilaian ahli materi diperoleh hasil 98% yang artinya

media ini valid dapat digunakan dan diujicobakan.

2. **Pengujian Model Terbatas**
 - a. **Deskripsi Hasil Keefektifan Uji Coba Terbatas**

Setelah menguji validasi materi dan media pada media pembelajaran, kegiatan berikutnya adalah uji coba terbatas pada kelompok kecil yang terdiri dari 10 siswa yang dipilih secara acak. Ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran dongeng kearifan Nganjuk berbasis *powtoon*. Dalam penelitian ini, hanya kelas III di SDN Kutorejo 2 yang di uji. Pada tahap uji coba terbatas ini, dongeng diajarkan dalam materi Bahasa Indonesia menggunakan *powtoon*. Jika hasil evaluasi melebihi standar ketuntasan minimal, media ini tidak akan efektif. Mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki kriteria ketuntasan minimal 75. Hasil evaluasi uji coba terbatas adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Data Hasil Uji Coba Terbatas

No	Nama Siswa	<i>pretest</i>	<i>posttest</i>
1.	ASM	60	90
2.	ABY	40	80
3.	ARY	50	75
4.	ARN	55	80
5.	DNY	60	75
6.	ALX	40	85
7.	VCR	45	75
8.	ADC	50	85
9.	FJR	50	80
10.	HSY	60	75
Skor Yang diperoleh		510	800
Skor Maksimal		1000	1000
Rata-rata		51%	80,5%

$$\begin{aligned} \text{Kriteria Nilai } Pretest &= \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{510}{1000} \times 100\% \\ &= 51\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Kriteria Nilai } Posttest &= \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{800}{1000} \times 100\% \\ &= 80\% \end{aligned}$$

1 Berdasarkan tabel 4.7 dapat diketahui bahwa hasil nilai rata-rata siswa pada *pretest* memperoleh skor 51%, sedangkan nilai rata-rata *posttest* memperoleh skor 80%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan setelah pembelajaran menggunakan media dongeng kearifan nganjuk berbasis *powtoon*, serta siswa mampu memperoleh nilai di atas KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Oleh karena itu, media dongeng kearifan Nganjuk berbasis *powtoon* sangat efektif digunakan dalam kelas kecil.

b. 1 Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Terbatas

Hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa media dongeng kearifan Nganjuk berbasis *powtoon* efektif digunakan dalam kelompok kecil dengan 10 siswa. Dengan nilai rata-rata sebesar 80% dari hasil *posttest* yang diberikan menunjukkan bahwa media dongeng kearifan Nganjuk berbasis *powtoon* efektif saat digunakan.

C. Pengujian Model ¹Perluasan

1. Deskripsi Hasil Uji Coba Luas

Uji coba luas dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran dongeng kearifan Nganjuk berbasis *powtoon* yang ditujukan pada kelompok besar yang berjumlah 30 siswa pada siswa kelas III SD Negeri Kutorejo 2. Pada tahap ini uji coba luas dilakukan dengan hasil *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Di bawah ini akan ditampilkan evaluasi pada uji coba luas.

Tabel 4.5 Uji Coba Luas

No	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	ASN	70	95
2.	AML	50	85
3.	ASQ	40	95
4.	AMZ	55	90
5.	ACT	60	75
6.	AMF	60	80
7.	ADH	60	85
8.	ADF	40	90
9.	ADL	30	75
10.	AQZ	50	80
11.	ASB	65	85
12.	AGY	30	90
13.	BQK	30	75
14.	CKA	40	100
15.	DRF	70	75

16.	DHA	70	80
17.	DMD	85	75
18.	RKH	70	85
19.	CFN	45	80
20.	DAL	50	70
21.	FNB	65	75
22.	JHE	40	90
23.	MWY	40	75
24.	NQS	65	80
25.	NQH	70	100
26.	OVP	80	90
27.	PNA	75	85
28.	RHP	60	75
29.	VBQ	50	80
30.	MRH	45	80
Skor yang diperoleh		1660	2492
Skor Maksimal		3000	3000
Rata-rata		55,3%	83%

Sumber : modifikasi peneliti

$$\begin{aligned} \text{Kriteria Nilai Pretest} &= \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{1660}{3000} \times 100\% \\ &= 55,3\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Kriteria Nilai Posttest} &= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{2492}{3000} \times 100\% \\ &= 83\% \end{aligned}$$

1 Berdasarkan tabel 4.8 dapat diketahui bahwa hasil nilai rata-rata pretest memperoleh skor 55,3%, sedangkan hasil rata-rata posttest

memperoleh skor 83%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah menggunakan media dongeng kearifan Nganjuk berbasis *powtoon*. Dengan demikian, media pembelajaran dongeng kearifan Nganjuk berbasis *powtoon* dinyatakan efektif digunakan dalam proses pembelajaran dalam skala besar.

2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas

Hasil uji coba luas menunjukkan bahwa media pembelajaran dongeng kearifan Nganjuk berbasis *powtoon* dapat digunakan dengan baik dalam pembelajaran kelompok besar. Dengan nilai rata-rata nilai posttest sebesar 83%, jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah metode yang efektif untuk digunakan.

D. Validasi Model

1. Deskripsi Hasil Uji Validasi

Validasi ahli dilakukan pada saat media sudah ada. Validasi ini dilakukan untuk mendapatkan kritik dan saran sesuai dengan media yang akan dikembangkan. Hasil dari validasi ini digunakan untuk melakukan revisi pada rancangan produk yang dikembangkan, setelah itu di uji cobakan secara terbatas dan luas.

Validasi ahli media mendapatkan skor 90% yang artinya sangat valid untuk digunakan dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Sedangkan validasi ahli materi mendapatkan skor 98% yang artinya sangat valid dan dapat di uji cobakan.

2. Interpretasi Hasil Uji Validasi

Setelah melalui tahap validasi media dan materi mengenai media dongeng kearifan Nganjuk berbasis *powtoon* dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran atau alat bantu pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak untuk digunakan. Berdasarkan uji validasi media yang memperoleh skor 90%, sedangkan untuk ahli materi yang memperoleh skor 98%. Hasil kevalidan yang sudah dilakukan oleh ahli media dan materi dengan rata-rata nilai 94%.

3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model

a. Kevalidan Model Pengembangan Media Dongeng Kearifan Nganjuk berbasis *Powtoon*

Kevalidan media yang telah dikembangkan berupa media pembelajaran dongeng kearifan Nganjuk berbasis *powtoon* pada materi Bahasa Indonesia kelas III SD Negeri Kutorejo 2 telah memenuhi persyaratan. Hasil penilaian validasi ahli media diperoleh skor 90% dan ahli materi diperoleh skor 98%. Berdasarkan analisis skor hasil validasi ahli media dan ahli materi, media dongeng kearifan nganjuk ini sangat layak digunakan sebagai alat bantu proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Animasi *powtoon* ini adalah salah satu aplikasi dengan fungsi lanjutan pada satu *layer* yang memungkinkan beragam jenis animasi sesuai dengan keinginan. Studi

tersebut juga menunjukkan bahwa animasi memiliki banyak keunggulan, seperti menumbuhkan semangat belajar siswa, menghilangkan kebosanan dan menarik perhatian siswa ke proses pembelajaran (Hasbulah,2018).

b. Kepraktisan Model Pengembangan Media Dongeng Kearifan Nganjuk Berbasis *Powtoon*

Kepraktisan pada media dongeng kearifan Nganjuk berbasis *powtoon* diketahui dari hasil respon guru dan siswa. Hasil respon guru memperoleh skor 92% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil dari perolehan nilai dari respon guru menunjukkan bahwa guru memiliki respon baik terhadap media pembelajaran dongeng kearifan Nganjuk berbasis *powtoon*. Selanjutnya hasil dari respon siswa tersebut memperoleh skor 93,5% dengan kategori sangat praktis.

Media pembelajaran dongeng kearifan Nganjuk berbasis *powtoon* adalah pilihan yang sangat tepat untuk digunakan, berdasarkan tanggapan respon guru dan siswa media yang dikembangkan dapat membantu proses belajar Bahasa Indonesia, khususnya pada topik dongeng. Ini menunjukkan bahwa *powtoon* menarik perhatian minat siswa. Ini sejalan dengan teori dari Arsyad (2010) yang menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran termasuk fungsi emosional, karena membuat siswa mempelajari teks gambar dengan gembira dan dapat membangkitkan emosi dan sikap perhatian dari siswa.

c. Keefektifan Model Pengembangan Media Dongeng Kearifan Nganjuk Berbasis *Powtoon*

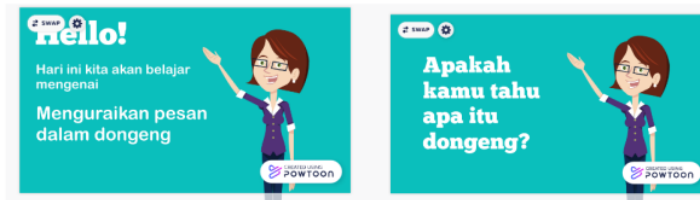
Keefektifan media pembelajaran dongeng kearifan Nganjuk berbasis *powtoon* diukur dari siswa mengerjakan soal *pretest* dan *posttest* yang dikerjakan oleh siswa kelas III SD Negeri Kutorejo 2. Pada hasil uji coba terbatas skor *pretest* diperoleh sebesar 51%, sedangkan *posttest* diperoleh skor sebesar 80%. Pada uji coba luas keefektifan juga dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest*, hasil dari nilai *pretest* diperoleh skor 55,3%, sedangkan *posttest* diperoleh skor 83%. Dengan demikian, media pembelajaran dongeng kearifan Nganjuk berbasis *powtoon* dapat dinyatakan efektif, tuntas, dan berpengaruh besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media *powtoon* berhasil digunakan dan menarik untuk siswa serta minat belajar siswa hal ini serupa dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Sianipar (2023) bahwa pengembangan media video animasi berbasis *powtoon* bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Desain Akhir Media

Setelah media dan materi telah dilakukan validasi, media pembelajaran dongeng kearifan Nganjuk berbasis *Powtoon* menerima penilaian, rekomendasi dan komentar yang digunakan untuk merevisi media menjadi baik dari sebelumnya. Ini akan membuat media lebih

layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran berikut adalah rencana media pembelajaran akhir.

a. Tampilan awal video



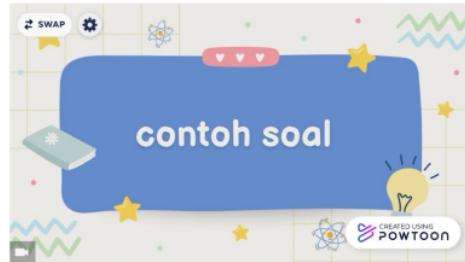
Gambar 4.1 Tampilan Awal Media

b. Tampilan materi



Gambar 4.2 Materi yang ditampilkan

c. Tampilan penutup



1
Gambar 4.3 Tampilan penutup

5. Respon Guru Dan Siswa

a. Deskripsi Hasil Angket Respon Guru

Anis Kurnia, S.Pd, selaku guru kelas di kelas III SDN Kutorejo 2 di kabupaten Nganjuk, diminta untuk mengisi angket, selanjutnya hasil dari penilaian angket respon guru akan digunakan sebagai nilai kepraktisan produk. Hasil penilaian angket respon guru sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Guru

No	Aspek Penilaian	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang terdapat dalam multimedia sesuai dengan KD dan indikator					√
2.	Isi materi dalam multimedia sudah sesuai dengan pembelajaran.					√
3.	Multimedia mempermudah guru dalam menyampaikan materi.				√	

4.	Multimedia mampu memberikan nilai hasil belajar.				√	
5.	Multimedia mengaktifkan siswa dalam pembelajaran.			√		
6.	Bahasa yang digunakan dalam multimedias jelas dan mudah dipahami.					√
7.	Gambar dan keterangan dalam multimedia jelas dan mudah dipahami.					√
8.	Desain tidak menggunakan waktu yang banyak.					√
9.	Penggunaan multimedia tidak perlu menggunakan waktuyang banyak.					√
10.	Multimedia mudah digunakan dalam pembelajaran					√
Jumlah skor				48		
Skor maksimal				50		
Presentase skor				92%		

Sumber : modifikasi Peneliti

Rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{Validasi respon guru: } & \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh pe item}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\
 & = \frac{48}{50} \times 100\% \\
 & = 92\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran telah mencapai kategori sangat praktis. Hal ini juga di dukung dari hasil respon guru yang memperoleh presentase 92%.

b. Deskripsi Angket Respon Siswa

Pengisian angket ini diberikan kepada seluruh siswa kelas III SDN Kutorejo 3 yang beranggotakan 40 siswa. Hasil angket respon

siswa kemudian akan digunakan sebagai nilai kepraktisan produk.

Berikut hasil penilaian angket dari respon siswa .

Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Siswa

No	Pernyataan	Alternative pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Apakah tampilan dan warna dalam multimedia sudah bagus?	38	2
2.	Apakah percakapan antar tokoh sudah sangat jelas?	39	1
3.	Apakah gambar dalam media dongeng Kearifan nganjuk terlihat jelas untuk diamati?	35	5
4.	Apakah penggunaan media dongeng kearifan nganjuk membuat kamu tertarik untuk mempelajari pelajaran?	39	1
5.	Apakah media dongeng kearifan nganjuk Berbasis <i>powtoon</i> dapat membuat mu mengingat materi?	36	4
6.	Apakah multimedia memudahkanmu dalam memahami materi?	38	2
7.	Apakah kamu suka jika pembelajaran menggunakan multimedia interaktif yang diterapkan pada sekolahmu?	38	2
8.	Apakah media dongeng kearifan nganjuk berbasis <i>powtoon</i> membuatmu tidak bosan dalam mempelajari materi?	36	4
9.	Apakah media dongeng kearifan nganjuk Sesuai jika digunakan secara berkelompok?	36	4
10.	Apakah setuju jika media dongeng kearifan nganjuk berbasis <i>powtoon</i> digunakan dalam proses pembelajaran?	39	1
Jumlah skor		374	26
Skor maksimal		400	400

Sumber : diadaptasi dari Peneliti

$$\begin{aligned}\Sigma \text{skor kriteria} &= \text{Skor Maksimal} \times \text{jumlah pertanyaan} \times \text{jumlah responden} \\ &= 10 \times 40 = 400\end{aligned}$$

Rumus sebagai berikut

$$\begin{aligned}\text{Presentase} &= \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh setiap per item}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{374}{400} \times 100 \\ &= 93,5\%\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil angket respon siswa pada media pembelajaran dengan jumlah 40 siswa. Hasil penialain memperoleh skor 93,5 % dengan kategori sangat praktis dan produk layak digunakan.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Spesifikasi Media Pembelajaran

Dalam penelitian ini, ¹⁶ metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D). Model ADDIE digunakan dengan tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *evaluation*. hasilnya adalah produk media pembelajaran media dongeng berbasis *powtoon* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng. Tujuan pengembangan media ini yaitu solusi untuk siswa dalam memahami materi dongeng dan kearifan Nganjuk sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. ¹ Spesifikasi model ini yang cocok untuk dijadikan

penjelasan pada materi dongeng untuk siswa kelas III SD Negeri Kutorejo 2.

2. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Media Pembelajaran

a. Prinsip-prinsip Media Pembelajaran

Prinsip media pembelajaran dongeng kearifan Nganjuk berbasis *powtoon* adalah untuk membantu siswa dalam menyampaikan materi serta dapat menemukan materi yang baru dan yang belum diketahui oleh siswa dengan mudah seperti kearifan Nganjuk dengan mudah. Media ini dirancang sedemikian rupa sehingga menarik perhatian siswa dan membuat mereka tertarik untuk mempelajari materi tentang dongeng kearifan nganjuk selama pembelajaran.

b. Keunggulan Media Pembelajaran

Keunggulan media pembelajaran dongeng kearifan Nganjuk berbasis *powtoon* daripada media lainnya yaitu:

- 1) Media dapat dengan mudah digunakan melalui handphone dan laptop tanpa internet.
- 2) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi.
- 3) Media dikemas dengan bentuk video yang didalamnya terdapat teks, audio, gambar dan animasi.
- 4) Media dapat digunakan kembali dilain waktu.

5) ¹ Media dapat diakses kapan saja dan dimana saja, tanpa batas waktu atau ruang.

c. Kelemahan Media *Powtoon*

- 1) Saat proses pembuatan media harus menggunakan spesifikasi laptop yang tinggi karena jika spesifikasi laptop rendah maka akan terkena lambat.
- 2) Akses fitur tergolong sedikit, jika menggunakan akun biasa harus membayar jika ingin akses lebih lengkap.
- 3) Membutuhkan koneksi internet saat proses pembuatan.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media

a. Faktor Pendukung Implementasi Media

Faktor pendukung dalam menggunakan media dongeng kearifan Nganjuk berbasis *powtoon* ini yang pertama adalah penggunaan media sangat fleksibel yang mana media ini bisa digunakan di laptop dan jika media ini sudah di download maka media bisa digunakan kapan saja dan dimana saja, tanpa batas waktu atau ruang. Serta dengan penggunaan media ini proses kegiatan belajar mengajar siswa akan lebih menarik.

b. Faktor Penghambat Implementasi Media

Selain faktor pendukung, ada juga faktor penghambatnya yaitu keterbatasan sarana prasarana yang menjadikan rasa kurang semangat belajar dalam siswa, suara yang terdapat di speaker sekolah yang

kurang jernih, sehingga memiliki kendala dalam penyampaian materi materi dongeng.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media dongeng kearifan Nganjuk berbasis *powtoon* untuk meningkat hasil belajar siswa kelas III di SD Negeri Kutorejo 2 dapat disimpulkan bahwa:

Media pembelajaran dongeng kearifan Nganjuk berbasis *powtoon* dinyatakan valid setelah melakukan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil uji validasi ahli media menunjukkan bahwa media tersebut valid dengan rincian skor total ahli media memperoleh skor 90% dengan kategori valid, sedangkan hasil uji coba ahli materi memperoleh skor 98% dengan kategori valid digunakan dan rata-rata hasil kedua media tersebut yaitu memperoleh skor 94%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan sangat layak digunakan untuk membantu proses pembelajaran materi dongeng di sekolah dasar.

Setelah media pembelajaran dinyatakan sangat praktis untuk digunakan selanjutnya dilakukan hasil uji coba kepraktisan pada media pembelajaran dongeng kearifan Nganjuk berbasis *powtoon* kepada guru dan sisw SD Negeri Kutorejo 2 kelas III. Respon guru

menunjukkan presentase 92% dan respon siswa memperoleh skor 93,5% sedangkan rata-rata antara hasil respon guru dan siswa memperoleh skor 93% dengan kategori yang sangat praktis, dapat disimpulkan bahwa media ini sangat praktis dan sesuai pengajaran dongeng kearifan nganjuk.

Pengembangan media ini dianggap efektif dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa, seperti yang ditunjukkan oleh hasil dari nilai *pretest* dan *posttest* siswa baik sebelum dan setelah penggunaan media. Hasil *pretest* siswa memperoleh skor dengan rata-rata 55,3% sedangkan *posttest* memperoleh skor rata-rata 83%. Sehingga media dongeng kearifan Nganjuk ini dinyatakan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa materi dongeng.

2. Implikasi

Berdasarkan dari hasil kesimpulan diatas bahwa penelitian pengembangan berimplikasi terhadap ¹⁶ proses pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III di SD Negeri Kutorejo 2. Penggunaan media ini dapat membuat siswa lebih tertarik dan antusias dalam belajar karena siswa lebih mudah menerima materi yang disampaikan serta dapat memotivasi siswa dalam belajar. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil *pretest* dan *posttest* terdapat peningkatan secara signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa media dongeng

kearifan Nganjuk berbasis *powtoon* dapat meningkatkan kemampuan siswa secara signifikan untuk menunjang hasil belajar.

3. Saran

Hasil penelitian tentang media dongeng kearifan nganjuk berbasis *powtoon* disampaikan dalam rekomendasi berikut:

- a. Media pembelajaran dongeng kearifan nganjuk berbasis *powtoon* ini hanya terbatas pada materi dongeng, peneliti mengharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat mengembangkan dengan materi yang lebih luas.
- b. Para guru dapat menggunakan media ini sebagai referensi untuk mencoba membuat media *powtoon* pada materi yang berbeda.

Skripsi

ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX

25%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.unpkediri.ac.id Internet Source	8%
2	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	3%
3	proceeding.unpkediri.ac.id Internet Source	2%
4	eprints.uny.ac.id Internet Source	2%
5	repository.iainpalopo.ac.id Internet Source	1%
6	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1%
7	journal.unismuh.ac.id Internet Source	1%
8	123dok.com Internet Source	1%
9	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	1%

10	lib.unnes.ac.id Internet Source	1 %
11	jurnal.unimed.ac.id Internet Source	1 %
12	journal.yp3a.org Internet Source	1 %
13	repo.iain-tulungagung.ac.id Internet Source	1 %
14	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	1 %
15	digilib.unila.ac.id Internet Source	1 %
16	www.researchgate.net Internet Source	1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography Off