

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL
POWTOON TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP PESERTA
DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V
SDN 01 TANJUNG REJO OKU TIMUR**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh :

**MELDA TIARA
NPM 1711100092**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1444 H/2023 M**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL
POWTOON TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP PESERTA
DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V
SDN 01 TANJUNG REJO OKU TIMUR**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh :

**MELDA TIARA
NPM 1711100092**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Pembimbing I : Ida Fiteriani, M.Pd

Pembimbing II: Yudesta Erfayliana, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1444 H/2023 M**

ABSTRAK

Pemahaman konsep merupakan suatu kemampuan peserta didik dalam menemukan, menjelaskan dan menyimpulkan konsep berdasarkan pengetahuan sendiri, bukan sekedar menghafal. Berdasarkan hasil prapenelitian di SD Negeri 01 Tanjung Rejo diperoleh bahwa hasil yang menunjukkan bahwa sangat rendahnya pemahaman konsep peserta didik pada materi rantai makanan sehingga mengakibatkan hasil belajar peserta didik tidak maksimal.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran audiovisual powtoon terhadap kemampuan pemahaman konsep peserta didik kelas V SD Negeri 01 Tanjung Rejo OKU Timur. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 01 Tanjung Rejo OKU Timur, dengan dua sampel penelitian yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen yang digunakan adalah tes kemampuan pemahaman konsep.

Analisis data penelitian ini menggunakan uji T tidak berkorelasi (*Independent Sample T-test*), dengan taraf signifikan 5% diperoleh nilai *sig (2-tailed)* sebesar 0,000 yang memiliki nilai lebih kecil dari nilai kriteria uji $\alpha = 0,05$, sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak yang berarti terdapat pengaruh media pembelajaran audiovisual powtoon terhadap kemampuan pemahaman konsep peserta didik.

Kata Kunci: Audiovisual, *Powtoon*, Pemahaman Konsep

ABSTRACT

Concept understanding is a student's ability to find, explain and conclude concepts based on their own knowledge, not just memorizing. Based on the results of the pre-research at SD Negeri 01 Tanjung Rejo, it was found that the results indicated that the students' understanding of the concept of the food chain material was very low, resulting in students' learning outcomes not being optimal.

This study aims to determine the effect of powtoon audiovisual learning media on the ability to understand the concepts of fifth grade students at SD Negeri 01 Tanjung Rejo OKU Timur. This research method uses quantitative research. The population in this study were all fifth grade students at SD Negeri 01 Tanjung Rejo OKU Timur, with two research samples, namely the experimental class and the control class. The instrument used is a test of the ability to understand the concept.

Data analysis in this study used an uncorrelated T-test (Independent Sample T-test), with a significant level of 5% obtained a sig (2-tailed) value of 0.000 which has a value smaller than the test criterion value $\alpha = 0.05$, so it can be concluded H_0 is rejected, which means that there is an influence of Powtoon audiovisual learning media on students' conceptual understanding abilities.

Keywords: Audiovisual, Powtoon, Concept Understanding

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Melda Tiara

NPM : 1711100092

Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon Terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V SDN 01 Tanjung Rejo” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung,

Penulis,



Melda Tiara
NPM. 1711100092



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung 35131 Telp.(0721)703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **“PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL POWTOON TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SDN 01 TANJUNG REJO OKU TIMUR”.**

Nama : **Melda Tiara**
NPM : **1711100092**
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**
Jurusan : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

MENYETUJUI

Untuk di Munaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Ida Fiteriani, M.Pd
NIP. 198206242011012004

Pembimbing II

Yudesta Erfayliana, M.Pd
NIP.

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Chairul Amriyah, M.Pd
NIP. 196810201989122001



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL POWTOON TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SDN 01 TANJUNG REJO OKU TIMUR** Oleh: **MELDA TIARA NPM: 1711100092**, Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, telah dimunaqosyahkan pada hari/tanggal: **Jum'at, 26 Mei 2023 pukul 13.00 - 15.00 WIB.**

TIM MUNAQOSYAH SKRIPSI

Ketua : **Dr. Chairul Amriyah, M.Pd**

Sekretaris : **M. Muchsin Afriyadi, M.Pd**

Penguji Utama : **Dr. Erlina, M.Pd.**

Penguji Pendamping I: **Ida Fiteriani, M.Pd.**

Penguji Pendamping II: **Yudesta Erfayliana, M.Pd**

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Nirva Diana, M.Pd.

NIP. 19640828198803 2002

MOTTO

قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ ۗ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُوا الْأَلْبَابِ

“Katakanlah, “Apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?” Sebenarnya hanya orang yang berakal sehat yang dapat menerima pelajaran”.

(QS. Az-Zumar : 9)



PERSEMBAHAN

Dengan Rahmat Allah Subhana huwata'la, semangat usaha serta doa akhirnya skripsi ini dapat penulis selesaikan. Dengan penuh rasa syukur yang tulus ikhlas skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Ayahanda Rusli dan Ibunda Leni Anita, atas ketulusan dalam mendidik akhlak, membesarkan jiwa serta membimbing penulis dengan penuh kasih sayang dan ikhlas dalam doa sehingga mengantarkan penulis menyelesaikan pendidikan di UIN Raden Intan Lampung.
2. Kakakku tecinta Beni Satria M.Pd yang selalu memberikan semangat, mengingatkan, mendo'a-kan serta menantikan keberhasilanku.
3. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung



RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama lengkap Melda Tiara, Lahir di Tulang Bawang 23 Oktober 1999. Anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Rusli dan Ibu Leni Anita.

Pendidikan formal yang pernah ditempuh peneliti antara lain pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri Sukaraja Tuha lulus pada tahun 2011. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Buay Madang dan lulus pada tahun 2014. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Buay Madang (SMA Kharisma) dan lulus pada tahun 2017.

Pada tahun 2017 penulis melanjutkan pendidikan ke program S1 di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung jalur SPAN-PTKIN, pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Pada tahun 2020 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN-DR) di desa Kurungan Nyawa, Kecamatan Buay Madang, Kabupaten OKU Timur karena kondisi dunia sedang tidak memungkinkan akibat COVID-19. Setelah itu penulis melaksanakan PPL di MIS Darul Huda Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Alhamdulillah Rabbil Alamin, puji syukur atas kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, dan tidak lupa pula sholawat serta salam senantiasa tercurahkan ke pada Nabi Allah Muhammad SAW dan para sahabat-Nya, keluarga-Nya serta termasuk kita selaku umat-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul: “Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon Terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V SDN 01 Tanjung Rejo”

Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mencapai Gelar Sarjana (S. Pd) dalam ilmu pendidikan, Fakultas Tarbiyan dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini tidaklah berhasil begitu saja tanpa adanya bimbingan, arahan, dukungan, motivasi serta semangat yang diberikan. Untuk itu penulis mengucapkan sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah membantu baik itu secara moral maupun materi sehingga terselesainya skripsi ini,

Rasa Hormat dan Terima Kasih penulis sampaikan kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung beserta jajarannya
2. Ibu Dr. Chairul Amriyah, M.Pd selaku ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
3. Bapak Deri Firmansyah, M.Pd selaku sekretaris jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
4. Ibu Ida Fiteriani, M.Pd selaku pembimbing I penulis yang telah memberikan masukan dan membimbing serta memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Yudesta Erfayliana, M.Pd selaku pembimbing II, dengan penuh keikhlasan telah banyak meluangkan waktu dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi.

6. Bapak dan Ibu dosen Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
7. Seluruh staf dan karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung, khususnya jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, terimakasih atas ketulusan dan kesediaannya membantu peneliti dalam menyelesaikan syarat-syarat administrasi.
8. Kepala Sekolah SDN 01 Tanjng Rejo telah memberikan saya izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah ini.
9. Wali kelas V SDN 01 Tanjung Rejo karena sudah membantu dan mengajarkan saya pada saat penelitian.
10. Kepada sahabat-sahabat ku tercinta terimakasih atas dukungan dan semangatnya.
11. Keluargaku Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Kelas D 2017 terimaasih atas doa dan dukungan nya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran demi menyempurnakan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menambah pengetahuan baik itu bagi penulis maupun pembaca. Amin Ya Rabbal Alamin.

Wassalamualaikum, Wr. Wb.

Bandar Lampung, 2023

Penulis,

MELDA TIARA

NPM 1711100092

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL..... i

ABSTRAK

SURAT PERNYATAAN.....

PERSETUJUAN.....

PENGESAHAN.....

MOTTO

PERSEMBAHAN.....

RIWAYAT HIDUP

KATA PENGANTAR.....

DAFTAR ISI.....

DAFTAR TABEL.....

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. Penegasan Judul
- B. Latar Belakang Masalah.....
- C. Identifikasi Masalah
- D. Batasan Masalah
- E. Rumusan Masalah
- F. Tujuan Penelitian
- G. Manfaat Penelitian
- H. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

BAB II LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

- A. Media Pembelajaran.....
 - 1. Pengertian Media Pembelajaran
 - 2. Manfaat Media Pembelajaran
 - 3. Fungsi Media Pembelajaran.....
 - 4. Tujuan Pemanfaatan Media Pada Pembelajaran
 - 5. Klasifikasi Media Pembelajaran
 - 6. Jenis-Jenis Media Pembelajaran
 - 7. Karakteristik Media Pembelajaran.....
- B. Media Audio-Visual.....
 - 1. Pengertian Media Audiovisual.....
 - 2. Bentuk-bentuk Media Audiovisual
 - 3. Ciri-ciri Media Audiovisual.....
 - 4. Kelebihan Dan Kelemahan Media Audio Visual

- C. Powtoon
 - 1. Pengertian Powtoon.....
 - 2. Fungsi dan Manfaat Powtoon
 - 3. Kelebihan dan Kekurangan Powtoon.....
- D. Pemahaman Konsep
 - 1. Pengertian Pemahaman Konsep.....
 - 2. Indikator Pemahaman Konsep
- E. Pembelajaran IPA di SD/ MI
 - 1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).....
 - 2. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran IPA di SD/ MI.....
 - 3. Ruang Lingkup Pembelajaran IPA di SD/ MI
- F. Pengajuan Hipotesis.....

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....
- B. Waktu dan Tempat Penelitian
- C. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel.....
- D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel
- E. Teknik Pengumpulan Data.....
- F. Instrumen Penelitian
- G. Pengujian Instrumen Penelitian.....
 - 1. Uji Validitas
 - 2. Uji Tingkat Kesukaran.....
 - 3. Uji Daya Pembeda.....
 - 4. Uji Reliabilitas.....
- H. Teknik Analisis Data.....
 - 1. Uji Normalitas
 - 2. Uji Homogenitas.....
 - 3. Uji Hipotesis.....

BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

- A. Analisis Hasil Uji Coba Instrumen.....
 - 1. Uji Validitas
 - 2. Uji Tingkat Kesukaran.....
 - 3. Uji Daya Beda
 - 4. Uji Reliabilitas.....
 - 5. Kesimpulan Uji Coba Soal
- B. Deskripsi Data.....
- C. Analisis Data Penelitian

1. Uji Normalitas
 2. Uji Homogenitas.....
 3. Uji Hipotesis.....
- D. Pembahasana.....

DAFTAR PUSTAKA



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Klasifikasi Media Pembelajaran	20
Tabel 3.1 Populasi, Sampel, Dan Teknik Pengambilan Sampel	36
Tabel 3.2 Definisi Operasional Variabel	37
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Tes Kemampuan Pemahaman Konsep	39
Tabel 3.4 Pedoman Penskoran Tes Kemampuan Pemahaman Konsep	40
Tabel 3.5 Kriteria Indeks Kesukaran Soal	42
Tabel 3.6 Interpretasi Nilai Daya Pembeda	43
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas	47
Tabel 4.2 Hasil Uji Tingkat Kesukaran	48
Tabel 4.3 Hasil Uji Daya Beda	49
Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas	50
Tabel 4.5 Rangkuman Hasil Uji Coba Soal Pemahaman Konsep	51
Tabel 4.6 Deskripsi Data Kemampuan Pemahaman Konsep	52
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas	53
Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas	54
Tabel 4.9 Uji Hipotesis	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Nama Responden Uji Coba Instrumen	65
Lampiran 2 Daftar Nama Sampel Kelas Eksperimen	66
Lampiran 3 Kisi-Kisi Instrumen Soal Tes Uji Coba.....	68
Lampiran 4 Soal Tes Uji Coba	70
Lampiran 5 Data Uji Coba	75
Lampiran 6 Uji Validitas	77
Lampiran 7 Uji Tingkat Kesukaran	85
Lampiran 8 Uji Daya Pembed	89
Lampiran 9 Uji Reliabilitas	94
Lampiran 10 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	95
Lampiran 11 Data Tes Kelas Eksperimen	123
Lampiran 12 Data Tes Kelas Kontrol	124
Lampiran 13 Deskripsi Data Postest Pemahaman Konsep	126
Lampiran 14 Uji Normalitas.....	128
Lampiran 15 Uji Homogenitas	131
Lampiran 16 Uji Hipotesis	132
Lampiran 17 Dokumentasi	133



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Agar menghindari terjadinya kesalah pahaman pada mengartikan maksud dari judul skripsi ini, maka dengan ini diurakan secara rinci. Kata yang perlu ditegaskan pada judul “Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon Terhadap Pemahaman Konsep Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 01 Tanjung Rejo OKU Timur”, sebagai berikut:

1. Media Audio Visual

Menurut Prasetya, media audiovisual dapat diartikan sebagai alat yang mampu menampilkan gambar dan menghasilkan suara. Sedangkan menurut Sundayana media audiovisual dapat diartikan sebagai jenis suatu media yang memuat unsur gambar dan juga memuat unsur suara yang bisa didengar, contohnya slide suara, film, rekam video, dan lainnya.¹ Penjelasan dari beberapa pendapat tersebut dapat penulis simpulkan media audio visual ialah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan suatu informasi dari bahan pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Powtoon

Powtoon merupakan layanan online yang menyediakan fitur animasi dalam membuat penjelasan bahan ajaran. Fitur yang disediakan berupa animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup.² Powtoon merupakan salah satu jenis layanan *online* yang memiliki fitur animasi yang menarik

¹ Novika Dian Pancasari Gabriela, ‘Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar’, *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2.1 (2021), 104–113.

² Ridha Yoni Astika, Bambang Sri Anggoro, and Siska Andriani, ‘Pengembangan Video Media Pembelajaran Matematika dengan Bantuan Powtoon’, *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 2.2 (2019), 85–96.

dalam penyampaian pesan berupa video.³ Penjelasan dari beberapa pendapat tersebut dapat penulis simpulkan powtoon bisa dikatakan sebagai aplikasi yang sangat mudah untuk dioperasikan sebagai pembuatan bahan ajar bagi guru proses pembuatannya secara online dan memiliki keunggulan yaitu fitur animasi sangat banyak dan sangat menarik yang dapat meningkatkan minat peserta didik sehingga tidak bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

3. Kemampuan Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep merupakan suatu kemampuan peserta didik dalam menemukan, menjelaskan dan menyimpulkan konsep berdasarkan pengetahuan sendiri, bukan sekedar menghafal.

Berdasarkan penjelasan yang sudah diuraikan di atas, sehingga penegasan judul dalam penelitian ini berusaha untuk mengetahui bagaimana aspek media audiovisual menggunakan powtoon yang menjadi bahan ajar bagi guru dalam proses pembelajaran dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep peserta didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 01 Tanjung Rejo OKU Timur

B. Latar Belakang Masalah

Sebagai makhluk Tuhan, manusia idealnya melakukan internalisasi secara kontinu (*istiqomah*) pada nilai-nilai *ilahiyyah* agar mencapai derajat *insan kamil* (manusia paripurna) sesuai dengan kehendak Allah SWT. Pendidikan menjadi suatu hal yang penting dilakukan pada setiap individu sebab apabila setiap individu tanpa dibekali suatu pendidikan maka akan sulit guna berkembang. Pendidikan ialah kegiatan membudayakan manusia muda atau membuat orang muda ini hidup berbudaya sesuai standar yang diterapkan oleh masyarakat. pendidikan ialah usaha

³ Rio Ariyanto, Sri Kantun, and Sukidin Sukidin, 'Penggunaan Media Powtoon untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi dalam Sistem Perekonomian Indonesia', *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 12.1 (2018), 122–27.

sadar dan terencana guna mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya guna memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.⁴

Pendidikan pada umumnya ditunjukkan guna menanamkan nilai-nilai dan norma-norma tertentu sebagaimana yang sudah ditetapkan pada filsafat pendidikan, yakni nilai atau norma yang dijunjung tinggi oleh suatu lembaga pendidikan.⁵ Pendidikan pada Bahasa Arab disebut dengan *'tarbiyah'* yang berasal dari kata kerja *rabb* seperti dinyatakan pada QS. Fatihah [1]: 2, Allah sebagai semesta alam (*rabb al-alam*in), yakni Tuhan yang mengatur dan mendidik seluruh alam. Allah memberikan informasi tentang arti penting perencanaan, penertiban, dan peningkatan kualitas alam. Manusia diharapkan selalu memuji kepada Tuhan yang mendidik alam semesta, sebab manusia juga mesti terdidik agar memiliki kemampuan guna memahami alam yang sudah di didik oleh Allah sekaligus mampu mendekatkan diri kepada Allah Sang Pendidik Sejati.

Pendidikan ialah kegiatan yang paling penting pada kemajuan manusia. Pada dunia pendidikan akan selalu muncul masalah-masalah baru, seiring tuntutan zaman sebab pada dasarnya sistem pendidikan nasional senantiasa dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan baik ditingkat lokal maupun nasional. Sebagai firman Allah SWT pada Al-Qur'an surat Az-Zumar ayat 18 yakni:

اَلَّذِيْنَ يَسْتَمِعُوْنَ الْقَوْلَ فَيَتَّبِعُوْنَ اَحْسَنَهٗ اُولٰٓئِكَ اَلَّذِيْنَ هَدٰٓهُمْ اللّٰهُ وَاُولٰٓئِكَ هُمُ الْاٰتِبٰٓبِ ۙ

Artinya : *“(yaitu) mereka yang mendengarkan perkataan lalu mengikuti apa yang paling baik di antaranya. Mereka*

⁴ Amos Neolaka and Grace Amalia A Neolaka, *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup: Edisi Pertama* (Kencana, 2017).

⁵ H. Moh. Roqib, *Ilmu Pendidikan Islam* (Yogyakarta, 2017).

itulah orang-orang yang telah diberi petunjuk oleh Allah dan mereka itulah orang-orang yang mempunyai akal sehat”.

Ayat di atas bisa diketahui bahwa zaman yang terus semakin berkembang dan kemajuan teknologi yang semakin cepat bisa mengeluarkan atau menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas tinggi sehingga peserta didik bisa berpikir kritis, kreatif, sistematis, mampu pada memecahkan masalah, dan memiliki akhlak yang baik. Kemampuan kritis ini sangat penting dimiliki, sebab dengan berpikir kritis bisa mengambil keputusan yang benar sehingga tercapainya suatu tujuan pendidikan.

Belajar ialah suatu proses yang kompleks yang terjadi dalam diri setiap orang sepanjang hidupnya. Interaksi yang terjadi selama proses belajar itu dipengaruhi oleh lingkungannya, yang antara lain terdiri atas peserta didik, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pelajaran (buku, modul, majalah, rekaman video atau audio, dan sejenisnya), dan berbagai sumber belajar dan fasilitas (proyektor *overhead*, perekam pita audio dan video, radio, televisi, komputer, perpustakaan, laboratorium, pusat sumber belajar, dan lain-lain.⁶ Belajar secara umum diartikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman, dan bukan sebab perubahan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir. Dengan belajar dapat meningkatkan kemampuan pemahaman terkait materi yang dipelajari.

Menurut Sudjono, pemahaman adalah kemampuan seseorang dalam memahami sesuatu setelah sesuatu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Apabila siswa dapat memahami sesuatu maka ia dapat memberikan sebuah

⁶ Azhar Arsyad, 'Media Pembelajaran' (Jakarta: PT Raja grafindo persada, 2017).

penjelasana atau memberikan uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan bahasanya sendiri.⁷

Pemahaman adalah proses, perbuatan, dan cara memahami sesuatu. Peserta didik dikatakan mampu memahami sesuatu apabila dapat mempertahankan, memberikan penjelasan atau mampu memberikan uraian yang lebih spesifik tentang suatu hal yang dipelajari dengan permasalahan yang ada disekitar.⁸

Dalam kemampuan pemahaman konsep, siswa harus bisa menjelaskan kembali materi dan mampu menyelesaikan berbagai permasalahan sesuai dengan konsep yang telah mereka dapatkan. Siswa dianggap sudah mampu menguasai suatu konsep apabila siswa telah memenuhi indikator pemahaman konsep.⁹ Pemahaman konsep menurut Rosmawati dalam putri merupakan penguasaan beberapa materi pembelajaran yang tidak hanya mengetahui namun dapat menjelaskan kembali dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan dapat menerapkannya.¹⁰

Dari beberapa penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa kemampuan memahami sesuatu sangat penting untuk dimiliki karena dengan kemampuan tersebut peserta didik dapat menguasai suatu materi yang telah dipelajari. Namun dalam beberapa sekolah banyak ditemukan berbagai permasalahan, diantaranya peserta didik kesulitan dalam memahami konsep dari suatu materi yang diajarkan dan pasifnya peserta didik dalam belajar.

⁷ Devi Afriyuni Yonanda, 'Peningkatan Pemahaman Siswa Mata Pelajaran PKN Tentang Sistem Pemerintahan Melalui Metode M2M (Mind Mapping) Kelas IV MI Mambaul Ulum Tegalgondo Karangploso Malang', *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3.1 (2017).

⁸ Adistya Purnamasari Sukmana and Herinto Sidik Iriansyah, 'Upaya Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Materi Dampak Globalisasi Melalui Pembelajaran Discovery Learning', in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 2019.

⁹ Umam, M. A., Zulkarnae, R. "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa dalam Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel". *Jurnal Educatio* 8, no. 1 (2022)

¹⁰ K. Purwaningsih, Zaenuri, and I. Hidayah, "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep dalam Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Materi Segiempat Ditinjau dari Tipe Kepribadian Peserta Didik," *Journal Unnes Mathematics Education* Vol. 6, No. 1 (2017): h. 2,

Permasalahan tersebut sejalan dengan hasil prapenelitian yang peneliti lakukan di SD Negeri 01 Tanjung Rejo. Peneliti memberikan beberapa soal kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap suatu materi. Dari 26 peserta didik yang mengikuti tes diperoleh hasil bahwa 22 peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKM dan 4 peserta didik memperoleh nilai di atas KKM. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sangat rendahnya pemahaman konsep peserta didik pada materi rantai makanan sehingga mengakibatkan hasil belajar peserta didik tidak maksimal

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan dengan guru kelas V SD Negeri 01 Tanjung Rejo, masih kurang optimalnya pemanfaatan media serta penggunaan media pembelajaran di kelas sehingga peserta didik merasa bosan, jenuh dan tidak bisa berkonsentrasi memahami konsep materi pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar peserta didik yang menjadi rendah. Dalam proses pembelajaran yang berperan aktif adalah guru, sedangkan peserta didik hanya menerima informasi dari guru. Kurangnya pemahaman konsep peserta didik mengenai pembelajaran mungkin disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi para peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran.

Wawancara juga peneliti lakukan kepada salah satu peserta didik untuk menyesuaikan pernyataan dari guru. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik diperoleh pernyataan bahwa dalam proses pembelajaran kebanyakan siswa kurang memperhatikan guru ketika menjelaskan materi, sesekali peserta didik memperhatikan materi ketika guru menegur peserta didik saja. Proses pembelajaran yang disampaikan terasa jenuh karena guru jarang menggunakan media pembelajaran atau alat peraga, sehingga mungkin itu juga yang menyebabkan peserta didik lebih asik mengobrol dengan teman sebangkunya.

Proses pembelajaran akan bermakna apabila adanya interaksi dalam kegiatan belajar peserta didik. Oleh sebab itu, guru sangat penting memahami teori belajar dan pembelajaran, agar bisa memberikan bimbingan kepada peserta didik sebaik-baiknya.

Salah satu aspek yang dapat mengubah pembelajaran yang jenuh yaitu dengan adanya penggunaan media. Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran antara lain modul, buku teks, LKS, dan BSE (Buku Sekolah Elektronik). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) saat ini sangat pesat dan juga mempengaruhi perkembangan dunia pendidikan.

Salah satu pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan adalah pemanfaatannya dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran saat ini telah mengadaptasi Audio Visual Aids (AVA) atau media yang dapat dilihat atau didengar. AVA sendiri berperan sebagai sarana pembelajaran dengan menggunakan teknologi dalam bentuk media video pembelajaran. media video pembelajaran adalah suatu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran.

Pembelajaran dengan menggunakan AVA adalah penggunaan animasi Powtoon. Powtoon merupakan layanan online yang menyediakan fitur animasi dalam membuat paparan bahan ajar. Fitur animasi yang disediakan antara lain animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah. Penggunaan fitur yang sangat mudah memberikan keuntungan, baik kepada peserta didik hingga tenaga pengajar karena dapat mengemas bahan ajar secara inovatif. Media yang memiliki unsur citra dan suara (penglihatan dan pendengaran) akan meningkatkan tingkat retensi (memori dan memori) siswa pada materi pelajaran yang disampaikan melalui video.

Video pembelajaran bertujuan agar membantu mengkomunikasikan pesan-pesan yang disampaikan sehingga memberikan pemahaman yang lebih efisien kepada penerima

pesan yaitu murid-murid Hal ini akan membangkitkan proses berpikir terhadap mata pelajaran yang sedang dilakukan, sehingga dapat menghasilkan kegiatan pembelajaran yang aktif. Terobosan metode pembelajaran ini secara langsung akan berpengaruh dalam proses pelajaran karena menciptakan suasana yang lebih energik dan tidak monoton.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 01 Tanjung Rejo OKU Timur”

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dan berdasarkan pengamatan peneliti bahwa masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Masih rendahnya pemahaman peserta didik yang dilihat dari hasil belajar peserta didik.
2. Kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran sehingga membuat jenuh peserta didik.
3. Dalam proses pembelajaran yang berperan aktif adalah guru, sedangkan peserta didik hanya menerima informasi dari guru.

D. Batasan Masalah

Menghindari ketidak fokusan peneliti dalam melakukan penelitian ini, maka peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian kali ini yaitu:

1. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas V SD Negeri 01 Tanjung Rejo OKU Timur.
2. Proses pembelajaran akan menerapkan media pembelajaran audiovisual powtoon sebagai sarana pembelajaran dengan menggunakan teknologi dalam bentuk media video pembelajaran.

E. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yakni, apakah terdapat pengaruh media pembelajaran audiovisual powtoon terhadap kemampuan pemahaman konsep peserta didik kelas V SD Negeri 01 Tanjung Rejo OKU Timur?

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yakni, untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran audiovisual powtoon terhadap kemampuan pemahaman konsep peserta didik kelas V SD Negeri 01 Tanjung Rejo OKU Timur.

G. Manfaat Penelitian

Penulis mengharapkan penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik. Melalui media audio visual powtoon diharapkan peserta didik memperoleh dorongan guna lebih aktif, kritis dan bisa meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.
2. Bagi Pendidik. Media pembelajaran audiovisual powtoon bisa dijadikan alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik dan memudahkan guru mencapai tujuan pembelajaran.
3. Bagi sekolah. Sebagai sarana informasi yang bisa mengetahui kemampuan pemahaman konsep peserta didik dari gaya belajar pada kegiatan pembelajaran, dan bisa memberikan sumbangan pemikiran pada upaya mengadakan perbaikan-perbaikan guna meningkatkan mutu proses dan hasil belajar peserta didik.
4. Bagi peneliti. Guna memperoleh pengalaman menulis karya ilmiah dan bisa dijadikan sebagai pedoman dan pengalaman pada mengajar disekolah nantinya.

H. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini ialah penelitian yang dilakukan oleh:

1. Penelitian yang Priskilah Elmawati, Musfirah, dan Yonathan S Pasinggih, pada penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Lima di Kabupaten Barru”. Dari hasil penelitian ini bisa diketahui bahwa penggunaan media video animasi powtoon berpengaruh terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V UPTD SDN 145 Barru.¹¹

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama menggunakan media berbasis powtoon, sedangkan perbedaan dalam penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu terletak pada variabel terikatnya yakni penelitian terdahulu melihat hasil belajar peserta didik sedangkan yang akan peneliti sekarang yaitu melihat kemampuan pemahaman peserta didik.

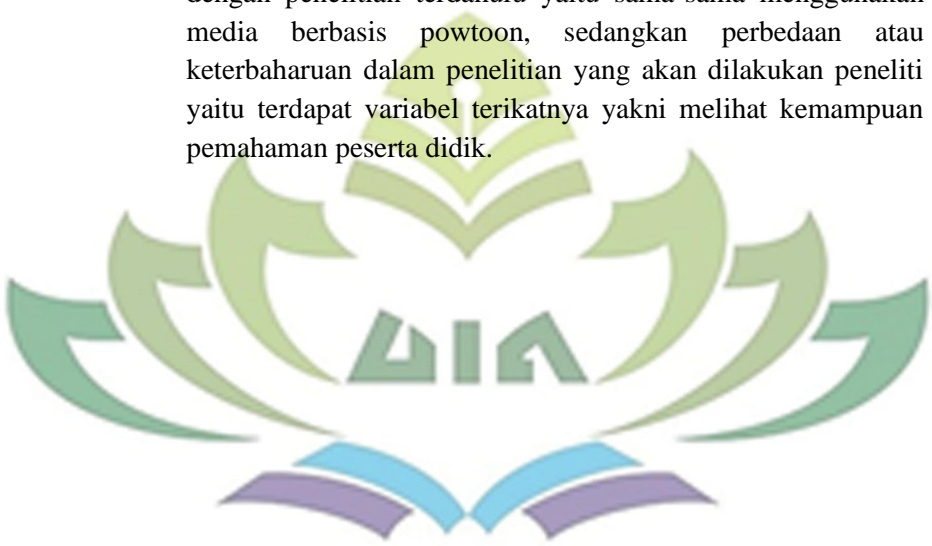
2. Penelitian yang dilakukan oleh Iin Suhendra, Eny Enawaty, dan Husna Amalya Melati dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Powtoon terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Unsur Senyawa Campuran”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut didapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar dan motivasi belajar siswa yang diajar dengan bantuan media audiovisual dan siswa yang diajar dengan konvensional.¹² Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama menggunakan media berbasis powtoon, sedangkan perbedaannya yaitu terdapat variabel terikatnya dimana pada penelitian terdahulu meningkatkan motivasi belajar sedangkan

¹¹ Priskilah Elmawati, Musfirah Musfirah, and Yonathan Pasinggi, ‘Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Lima di Kabupaten Barru’, *Pinisi Journal of Education*, 1.3, 9–19.

¹² Iin Suhendra, Eny Enawaty, and Husna Amalya Melati, ‘Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Powtoon Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Unsur Senyawa Campuran’, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7.3 (2018).

pada penelitian ini yakni melihat kemampuan pemahaman peserta didik.

3. Penelitian yang dilakukan Zulfa Anggita, pada penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Powtoon sebagai Solusi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19”. Dari hasil penelitian ini bisa diketahui bahwa media pembelajaran Powtoon sangat efektif jika digunakan sebagai media pembelajaran, karena media ini dapat menghindarkan siswa dari kebosanan dalam belajar.¹³ Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama menggunakan media berbasis powtoon, sedangkan perbedaan atau keterbaruan dalam penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu terdapat variabel terikatnya yakni melihat kemampuan pemahaman peserta didik.



¹³ Zulfah Anggita, ‘Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19’, *Jurnal Konfiks*, 7.2 (2020), 44–52.

BAB II

LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian media secara khusus dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad).¹⁴ Media termasuk sarana pendidikan yang tersedia sebab sangat berpengaruh pada pemilihan strategi pembelajaran. Keberhasilan pengajaran tidak tergantung pada canggih atau modernnya media yang dipakai, tetapi tergantung pada ketepatan dan keefektifan media yang dipakai oleh gurunya.¹⁵ Kata media berasal dari Bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Pada bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar ialah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Menurut Cepi Riyana dan Rudi Susilan mengatakan bahwa media pembelajaran diartikan sebagai alat dan bahan sebagai perantara yang digunakan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran yang bertujuan mempermudah mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan adalah pesan

¹⁴ Najmi Hayati and Febri Harianto, ‘Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota’, *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, 14.2 (2017), 160–80.

¹⁵ Amos Neolaka and Grace Amialia A Neolaka, *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup: Edisi Pertama* (Kencana, 2017).

pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai adalah proses pembelajaran.¹⁶

Menurut Hamka dalam Nurfadhillah mengatakan bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik ataupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien, sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima oleh peserta didik secara utuh dan mampu menarik minat belajar peserta didik.¹⁷ Pada pengertian ini guru, buku, teks, dan lingkungan sekolah ialah media. Secara lebih khusus, pengertian media pada proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis guna menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipakai guna menyampaikan pesan atau informasi. Di samping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata *mediator* dalam gagasan Fleming ialah penyebab atau alat yang turut campur tangan pada dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi dan perannya, yakni mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama pada proses belajar peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini terdapat pada Firman Allah SWT Al Qur'an Surat Al Isra ayat 84 yang berbunyi:

قُلْ كُلٌّ يَعْمَلُ عَلَىٰ شَاكِلَتِهِ فَرَبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَنْ هُوَ أَهْدَىٰ سَبِيلِي

Artinya: “Katakanlah (Muhammad), “Setiap orang berbuat sesuai dengan pembawaannya masing-masing.” Maka

¹⁶ Rudi Susilana and Cepi Riyana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian* (CV. Wacana Prima, 2017).

¹⁷ Nurfadhillah, S. *Media Pembelajaran* (CV. Jejak, 2021).

*Tuhanmu lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalannya” (Al Qur’an Surat Al Isra ayat 84)*¹⁸

Berdasarkan ayat di atas apapun yang dilakukan oleh manusia hanya tuhanlah yang lebih mengetahui apa yang benar menurutnya, sama saja halnya dalam pemelihan media, semuanya baik gunaa tapi memiliki tujuan dan kegunaan yang berbeda. Di samping itu, mediator bisa pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, bisa disebut media. Ringkasannya, media ialah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.¹⁹ Pemahaman media pendidikan atau media pembelajaran dalam gagasan Sadiman, Arief, dkk, media ialah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dijelaskan bahwa media berasal dari Bahasa latin dan ialah bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.

Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Association of Education and Communication Technology / AECT) di amerika misalnya; membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipakai orang guna menyalurkan pesan atau informasi. Gagne menyatakan bahwa media ialah berbagai jenis komponen pada lingkungan peserta didik yang bisa merangsangnya guna belajar. Sementara Briggs bergagasan bahwa media ialah segala alat fisik yang bisa menyajikan pesan serta merangsang peserta didik guna belajar, contohnya: buku, film, kaset, dan film bingkai. batasan yang diberikan Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) dikatakan media ialah bentuk-bentuk komunikasi, baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya.

¹⁸ M. Said, *Al Qur’an Al Karim* (Bandung: PT Al Ma’ Arif).

¹⁹ Azhar Arsyad, ‘Media Pembelajaran’ (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017).

Media hendaknya bisa dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca. Dari batasan-batasan yang diberikan, ada persamaan-persamaan di antaranya, media ialah segala sesuatu yang bisa dipakai guna menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga bisa merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.²⁰ Pada studi komunikasi, istilah *media* sering diletakkan pada kata *massa*, *mass media*, yang perwujudannya dapat dilihat pada bentuk surat kabar, majalah, radio, video, televisi, komputer, internet, intranet, dan sebagainya. Seiring dengan kemajuan teknologi informasi, *media* menjadi suatu kajian menarik dan banyak diminati pada hampir seluruh disiplin ilmu walaupun dengan penamaan yang sedikit berbeda. Misalnya, media telekomunikasi, media dakwah, pembelajaran Bahasa mediasi komputer, media pembelajaran dan seterusnya. Pada bidang komunikasi sosial, istilah media sering diletakkan dengan sosial atau disebut dengan media sosial atau ada yang menyebutnya jaringan sosial, yang saat ini digemari dimanamana.²¹

Kata media berasal dari bahasa latin dan ialah bentuk jamak dari kata “*medium*”, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dengan seperti itu media ialah *wahana penyalur informasi* belajar atau penyalur pesan. Bila media ialah sumber belajar, maka secara luas media bisa diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Pada proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Sebab pada kegiatan itu ketidak jelasan bahan yang disampaikan bisa dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan

²⁰ Amos Neolaka and Grace Amialia A Neolaka, *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup: Edisi Pertama* (Kencana, 2017).

²¹ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran Edisi Kedua* (Prenada Media, 2021).

yang akan disampaikan kepada peserta didik bisa disederhanakan memakai bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan bisa dikonkretkan dengan kehadiran media. Dengan seperti itu, peserta didik lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media.

Namun perlu diingat pula, bahwa peranan media tidak akan terlihat bila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dari tujuan pengajaran yang sudah dirumuskan. Sebab itu, tujuan pengajaran mesti dijadikan sebagai pangkal acuan guna memakai media. Manakala diabaikan, maka media bukan lagi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi sebagai penghambat pada pencapaian tujuan secara efektif dan efisien.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Kemp dan Dayton (pada Azhar Arsyad), mengidentifikasi beberapa manfaat media pada pembelajaran, yakni:

- a. Menyampaikan materi pelajaran bisa diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran mejadi lebih interaktif.
- d. Efisiensi pada waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.
- f. Media memungkinkan proses belajar bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja.
- g. Media bisa menumbuhkan sikap positif peserta didik pada materi dan proses belajar.
- h. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.²²

3. Fungsi Media Pembelajaran

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.

²² Nurul Hidayah and Diah Rizki Nur Khalifah, 'Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia untuk Sekolah Dasar', *Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pranala*, 2019.

- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.
 - c. Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara peserta didik dan sumber belajar.
 - d. Memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditor, dan kinestetiknya.
 - e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
 - f. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yakni guru, bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik dan tujuan pembelajaran.
 - g. Proses pembelajaran bisa berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.²³
4. Tujuan Pemanfaatan Media Pada Pembelajaran

Tujuan diterapkannya atau manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar, ialah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran bisa memperjelas penyajian pesan dan informasi, sehingga bisa memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran bisa meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik, sehingga bisa menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik guna belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran bisa mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.
- d. Media pembelajaran bisa memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru dan masyarakat

²³ Ibid., hal 73.

serta lingkungannya, seperti melalui karyawan, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

5. Klasifikasi Media Pembelajaran

Perlunya media pembelajaran bagi peserta didik bukan hanya dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang mereka miliki tetapi juga dapat menghasilkan keseragaman pengamatan, dapat membangkitkan keinginan dan aktivitas belajar, dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis berkaitan dengan pemahaman mereka, serta memberikan pengalaman yang menyeluruh dari yang konkrit sampai yang abstrak.²⁴

Pada saat ini dunia pendidikan dihadapkan pada pilihan media yang banyak sekali, walaupun belum semua lembaga pendidikan menerapkan media pembelajaran yang banyak itu. Jika diklasifikasikan pada kategori atau golongan tertentu, yang didasarkan pada kemampuannya, bentuk fisik, biaya, dan sebagainya, maka media pembelajaran bisa diklasifikasikan menjadi; 1) media yang mampu menyajikan informasi atau media penyaji seperti; grafis, bahan cetak dan gambar diam (kelompok satu), media proyeksi diam seperti film bingkai (slides), film rangkaian transparansi (kelompok dua), media audio (kelompok tiga), audio ditambah media visual diam (kelompok empat), gambar hidup (film) termasuk pada kelompok lima, kelompok enam televisi, dan kelompok tujuh yakni multimedia; 2) media yang mengandung informasi (media obyek), yang termasuk pada media obyek ialah benda tiga dimensi yang mengandung informasi, tidak pada bentuk penyajian tetap melalui ciri fisiknya seperti ukurannya, beratnya, bentuknya, susunannya, warnanya, dan fungsinya;

²⁴ Iseu Synthia Permatasari, Nana Hendracipta, and Aan Subhan Pamungkas, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move dengan Konteks Lingkungan pada Mapel IPS', *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6.1 (2019), 34–48.

3) media yang memungkinkan guna berinteraksi (media interaktif), yang termasuk pada media interaktif yakni yang mempunyai karakteristik terpenting ialah bahwa peserta didik tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi dipaksa guna berinteraksi selama mengikuti pelajaran.

Beberapa penulis seperti Hamalik, Djamarah, dan Sadiman mengelompokkan media kepada beberapa jenis dalam gagasan jenisnya, yakni:

- a. Media auditif, yakni media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti *tape recorder*.
- b. Media visual, yakni media yang hanya mengandalkan indra penglihatan pada wujud visual.
- c. Media audio visual, yakni media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini memiliki kemampuan yang lebih baik.

Adapun dalam gagasan Joreld Kemp dan Deane K. Dayton pada pribadi, mengemukakan klasifikasi jenis media sebagai berikut:

“a) media cetak; b) media yang dipamerkan; c) *overhead transparency*; d) rekaman suara; e) slede suara dan film strip; f) presentasi multi gambar; g) video film; h) pembelajaran berbasis komputer (*computer based learning*). Hunkins pada Marsh membagi media pembelajaran pada dua bentuk yakni: 1) materiel-materiel yang dicetak (*printed materiel*) seperti buku teks, gambar, dan komik. 2) materi-materi yang tidak dicetak (*non-printed materiel*), seperti televise, film, video, kaset, dan computer”.

Dari beberapa para ahli diatas, maka media bisa dikelompokkan secara umum, yakni:

- a. Media audio, yang mengandalkan kemampuan suara seperti radio, dan kaset.
- b. Media visual, yakni media yang menampilkan gambar diam seperti, foto, dan lukisan.
- c. Media audiovideo, yakni media yang menampilkan suara dan gambar seperti film, dan video.

- d. Media berbasis komputer, yakni media pembelajaran berbantu komputer.

Tabel 2.1
Klasifikasi Media Pembelajaran

KLASIFIKASI	JENIS MEDIA
Media yang tidak diproyeksikan	Realita, model, bahan grafis, display
Media yang diproyeksikan	OHT, slide, opaque
Media audio	Audio cassette, audio vision, active audio vision
Media video	Video
Media berbasis komputer	Computer assisted instructional (pembelajaran berbasis komputer)
Multimedia kit	Perangkat praktikum

6. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

a. Media Berbasis Visual

Visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada peserta didik bisa dikembangkan pada berbagai bentuk, seperti foto, gambar/ilustrasi, sketsa/gambar garis. Grafis, bagan, *chart*, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih. Unsur-unsur visual yang mesti dipertimbangkan dalam gagasan Kustandi dan Sutjipto, ialah sebagai berikut:

1) Kesederhanaan

Secara umum, kesederhanaan itu mengacu pada jumlah elemen yang terkandung pada suatu visualisasi. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan peserta didik menangkap dan memahami pesan yang disajikan visual itu. Pesan atau informasi, teks yang menyertai bahan visual,

penggunaan kata mesti dengan huruf yang mudah dipahami.

2) Keterpaduan

Keterpaduan mengacu pada hubungan yang ada di antara elemen-elemen visual, ketika diamati akan berfungsi bersama-sama. Elemen-elemen itu mesti saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan, sehingga sajian visual itu ialah suatu bentuk menyeluruh yang bisa dikenal dan bisa membantu pemahaman pesan serta informasi yang dikandungnya.

3) Penekanan

Meskipun penyajian visual dirancang sesederhana mungkin, manum sering kali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan pada satu diantara unsur yang akan menjadi pusat perhatian peserta didik. Dengan memakai ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna, atau ruang, penekanan bisa diberikan kepada unsur terpenting.

4) Keseimbangan

Bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris.

5) Bentuk

Bentuk yang aneh atau asing bagi peserta didik, bisa membangkitkan minat dan perhatian. Oleh sebab itu, pemilihan bentuk sebagai unsur visual pada penyajian pesan, informasi atau isi pelajaran perlu diperhatikan.

6) Garis

Garis dipakai guna menghubungkan unsur-unsur, sehingga bisa menuntun perhatian siswa guna mempelajari suatu urutan-urutan khusus.

7) Tekstur

Tekstur ialah unsur visual yang bisa menimbulkan kesan kasar atau halus. Tekstur bisa dipakai guna penekanan suatu unsur seperti halnya warna.

8) Warna

Warna dipakai guna memberikan kesan pemisahan atau penekanan, atau guna membangun keterpaduan.

7. Karakteristik Media Pembelajaran

Media memiliki tiga karakteristik dilihat dari perspektif teknologi, sistem simbol, dan kemampuan proses:

- a. Karakteristik yang paling jelas yang menunjukkan fungsi media ialah teknologi di mana aspek mekanik dan elektroniknya memudahkan guna mengklasifikasi media seperti televisi, radio, surat kabar, buku, internet, dan sebagainya. Aspek teknologi memberikan pengaruh yang cukup kuat pada peningkatan kecerdasan (aspek kognitif) manusia.
- b. Sistem simbol ditelaah secara mendetail oleh Salomon yang menggambarkan hubungan antara sistem simbol media dan representasi mental. Sistem simbol ialah model tampilan atau rangkaian elemen (seperti kata dan komponen gambar) yang saling berhubungan pada setiap sistem kalimat dan dipakai dengan cara yang bisa ditentukan pada hubungannya dengan bidang yang dirujuk (seperti kata dan kalimat pada teks yang merepresentasikan orang, benda, dan aktivitas yang disusun guna membentuk cerita).
- c. Media dapat juga digambarkan dengan kemampuan prosesing guna memfasilitasi peserta didik melaksanakan aktivitas secara efektif dan efisien. Berbagai aktivitas yang sulit dilakukan sendiri oleh peserta didik bisa memakai media yang kemampuan memproses informasi lebih baik dari tangan manusia.²⁵

B. Media Audio-Visual

1. Pengertian Media Audivisual

²⁵ Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran Edisi Kedua*, hlm 10

Media audio-visual ialah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, sebab meliputi kedua jenis media auditori (mendengar) dan visual (melihat). Paduan antara gambar dan suara membentuk karakter sama dengan obyek aslinya. Alat-alat yang termasuk pada kategori media audio-visual ialah: televisi, video-VCD, sound dan film (Sunaky Hujair).²⁶ Sedangkan Menurut pemikiran Purwono, media audio visual adalah media kombinasi antara video dan visual yang diciptakan sendiri seperti slide yang dikombinasikan dengan kaset audio. Media audio visual juga merupakan salah satu sarana alternatif dalam melakukan proses pembelajaran berbasis teknologi.²⁷ Dari beberapa penjelasan tentang media audiovisual dapat disimpulkan media audio visual ialah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan suatu informasi dari bahan pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pengajaran melalui audio visual ialah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.²⁸ Perkembangan media audio visual dalam pendidikan memiliki pengaruh yang besar dalam pembelajaran dan pendidikan. Audio visual dalam pembelajaran saat ini berkembang pesat dan meningkatkan penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran terutama oleh guru. Dengan menggunakan teknologi komputer, audio visual yang isinya

²⁶ Cahyadi Ani, 'Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur' (Laksita Indonesia, 2019).

²⁷ Islamiani Safitri, 'Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika di Kelas X SMA Muhammadiyah-10 Rantauprapat Tahun Pembelajaran 2016/2017', *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS)*, 3.1 (2017), 14–23.

²⁸ Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis ICT* (Kencana, 2017).

disesuaikan dengan anak-anak, warna favorit, gambar, tempo lagu, dan animasi. Media audio visual diharapkan dapat menyajikan konten pembelajaran yang lebih menarik. Media audio visual dibagi menjadi: audio (suara & lagu) dan grafik (gambar dan animasi).

2. Bentuk-bentuk Media Audiovisual

Media memiliki bentuk yang bervariasi sebagaimana dikemukakan oleh tokoh pendidikan, baik dari segi fungsi, sifat, pengalaman belajar, dan daya jangkauannya, maupun dari segi bentuk dan jenisnya. Adapun bentuk media audiovisual yang dapat diklasifikasikan menjadi delapan bentuk, yaitu:

- a) Media audiovisual gerak contohnya seperti televisi, video tape, film dan media audio pada umumnya
- b) Media audiovisual diam contohnya seperti *filmstip* bersuara, slide bersuara, komik dengan suara.
- c) Media audiovisual semi gerak contohnya seperti *telewiter*, *mose*, dan *media board*.
- d) Media visual gerak contohnya seperti film bisu
- e) Media visual diam contohnya seperti *microfon*, gambar, dan grafis, peta globe, bagan, dan sejenisnya
- f) Media seni gerak
- g) Media audio contohnya seperti radio, telepon dan sejenisnya
- h) Media cetak contohnya seperti koran, majalah, buku, tabloid dan sejenisnya.

3. Ciri-ciri Media Audiovisual

Adapun ciri-ciri utama dari teknologi audio-visual ialah sebagai berikut:

- a) Bersifat linier
- b) Menyajikan visualisasi yang dinamis
- c) Secara khas dipakai dalam gagasan cara yang sebelumnya sudah ditentukan oleh desainer atau pengembang.
- d) Cenderung ialah bentuk representasi fisik dari gagasan riil atau gagasan abstrak

- e) Dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip psikologi tingkah laku dan kognitif. Ahmad Suryadi.
- f) Sering berpusat pada guru, kurang memperhatikan interaktivitas belajar si pembelajar.²⁹

4. Kelebihan Dan Kelemahan Media Audio Visual

Setiap media memiliki kelebihan maupun kekurangan dalam fungsi atau penerapannya, hal ini juga berlaku untuk media audiovisual. Adapun kelebihan dan kekurangan media audiovisual yaitu:

- a) Kelebihan
 - 1) Menarik
 - 2) Informasi diperoleh langsung dari narasumber
 - 3) Dapat disaksikan lebih dari sekali
 - 4) Hemat waktu
 - 5) Kendali volume suara dan kejernihan gambar berada dalam arahan guru
- b) Kekurangan
 - 1) Informasi yang searah
 - 2) Kurang detail dalam menampilkan penjelasan
 - 3) Harga alat yang cenderung mahal dan kompleks.³⁰

5. Karakteristik Media Audio Visual

Karakteristik media audio-visual ialah memiliki unsur suara dan unsur gambar. Alat-alat audio-visual merupakan alat-alat audible artinya bisa didengar dan alat-alat yang visible artinya bisa dilihat (Amir Hamzah Suleiman). Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, sebab meliputi dua jenis media yakni audio dan visual.

²⁹ Ahmad Suryadi, *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid I* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2020). hlm 12-13

³⁰ Hery Setiyawan, 'Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar pada Siswa Kelas V', *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3.2 (2020).

C. Powtoon

1. Pengertian Powtoon

Powtoon merupakan aplikasi bersifat mengasikkan dan menyenangkan karena didukung oleh faktor animasi dalam aplikasi tersebut.³¹ Powtoon sangat direkomendasikan sebagai salah satu aplikasi multimedia yang bisa membuat produk untuk dijadikan media pembelajaran karena memiliki macam keunggulan yaitu: memiliki fitur animasi seperti tulisan tangan, kartun serta efek transisi yang terlihat lebih nyata dan juga pengaturan waktu yang bisa dibilang mudah. Aplikasi ini dibuat secara online di laman www.Powtoon.com atau tidak perlu penginstalan di computer sehingga sangat praktis.

Aplikasi ini memang dioperasikan secara online, tapi hasilnya bisa dipakai secara offline baik dalam bentuk presentasi ataupun dalam bentuk pdf bahkan bisa diupload di youtube lalu bisa kita unduh.³² Cara pengerjaan Powtoon mirip dengan Power Point sehingga layar pengembangan terlihat familiar dan memudahkan pengguna untuk mengoperasikannya. Aplikasi ini juga menawarkan fasilitas pembuatan konten secara gratis, maka dari itu Powtoon adalah salah satu aplikasi yang ideal bagi para tenaga pendidik untuk mempermudah menyajikan materi mereka sendiri.

Berdasarkan paparan diatas powtoon bisa dikatan sebagai aplikasi yang sangat mudah untuk dioperasikan sebagai pembuatan bahan ajar bagi guru proses pembuatannya secara online dan juga gratis dan memiliki keunggulan yaitu animasi nya sangat banyak dan sangat menarik yang

³¹ Khusnul Basriyah and Dwi Sulisworo, 'Pengembangan Video Animasi Berbasis Powtoon Untuk Model Pembelajaran Flipped Classroom Pada Materi Termodinamika', in *Prosiding Seminar Nasional & Internasional*, 2018, h 153

³² Edwin Nurdiansyah, Emil El Faisal, and Sulkipani Sulkipani, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PowToon Pada Perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan', *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15.1 (2018), h. 2.

dapat meningkatkan minat peserta didik sehingga tidak bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Fungsi dan Manfaat Powtoon

Powtoon memiliki fungsi dan manfaat untuk proses pembelajaran terdapat 5 fungsi atau manfaat media pembelajaran yang dipaparkan oleh Nurseto, 5 fungsi dan manfaat itu yang harus dipenuhi sebagai peserta didik untuk kita memilih media pembelajaran. Berikut kelima 5 fungsi itu:

- a. Menjadi alat bantu demi mewujudkan suasana belajar yang efektif.
- b. menjadi salah satu bagian yang saling berkorelasi dengan bagian lainnya bertujuan mewujudkan kondisi belajar sesuai dengan yang diharapkan.
- c. Mempersingkat proses pembelajaran.
- d. Meningkatkan kualitas pada proses belajar-mengajar.
- e. Memperjelas penyajian pesan (informasi) supaya tidak terlalu verbalistik.³³

3. Kelebihan dan Kekurangan Powtoon

Kelebihan Powtoon sebagai aplikasi pembuat media pembelajaran antara lain:

- a. Interaktif.
- b. Mencakup segala aspek indera.
- c. Peraktis dalam menggunakannya.
- d. Dapat digunakan dalam kelompok besar.
- e. Dapat memberikan feedback antara pendidik dan peserta didik.
- f. Powtoon dapat digunakan kapanpun dan dimanapun secara mandiri.
- g. Powtoon dapat menghasilkan produk yang memiliki kualitas animasi, gambar, video, musik, dan suara yang lebih baik.

Kekurangan Powtoon adalah sebagai berikut:

³³ Evi Deliviana, 'Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran: Manfaat dan Problematikanya', 2017. h. 3.

- a. Ketergantungan dengan ketersediaan dukungan sarana teknologi
- b. Mengurangi kreativitas dari jenis media pengembangan lainnya
- c. Harus didukung SDM yang profesional untuk mengoperasikannya
- d. Harus disesuaikan dengan sistem dan kondisi yang ada.³⁴

D. Pemahaman Konsep

1. Pengertian Pemahaman Konsep

Kemampuan pemahaman konsep merupakan kemampuan yang sangat penting dalam penguasaan materi ajar yang memiliki banyak rumus, karena dengan memiliki kemampuan tersebut peserta didik akan lebih mudah memahami konsep secara utuh dan terampil dalam menggunakan berbagai prosedur yang fleksibel, efektif, efisien dan akurat.³⁵ selain itu dengan kemampuan pemahaman konsep juga dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan yang saling berkaitan dengan konsep yang lebih tinggi melalui penalaran.³⁶

Menurut kusnawati dalam Sari mengatakan bahwa pemahaman konsep merupakan salah satu keterampilan atau yang diharapkan dapat tercapai dalam belajar yaitu dengan menunjukkan pemahaman konsep yang telah dipelajarinya, menjeleskan kaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep secara luwes, akurat efisien dan tepat.³⁷ Sedangkan Sumarno mengatakan pentingnya komponen pemahaman konsep

³⁴ Desma Yulia and Ervinalisa Novia, 'Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Madrasah Aliyah' (Tanjungpura University, 2017). h. 3.

³⁵ Dina M, "Pengaruh Self Confidence Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa SMP," *Jurnal Silogisme* 3, no. 1 (2018): 1–7.

³⁶ Firman F, "Development of Mathematics Learning Design through Problem Posing Approach for Developing Mathematical Reasoning Ability.," *Proceeding of USN Kolaka-ADRI International Conference on Sustainable Coastal-Community Development*, 1, no. 0 (2020): 167–74.

³⁷ Sari E. F. P, "Pengaruh Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Mahasiswa Melalui Metode Pembelajaran Learning Starts With A Question," *Jurnal Mosharafa* 6, no. 1 (2017).

menjadi visi pengembangan pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan masa kini, maksudnya yaitu perlu diarahkan untuk pemahaman konsep yang kemudian diperlukan untuk menyelesaikan masalah, masalah dalam disiplin ilmu lain dan masalah dalam kehidupan sehari-hari.³⁸

Kemampuan pemahaman konsep merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam menemukan, menjelaskan atau menafsirkan, menerjemahkan, dan menyimpulkan suatu konsep berdasarkan pembentuk pengetahuannya sendiri, bukan hanya sekedar menghafal konsep sehingga lupa dengan hafalannya.³⁹

Berdasarkan uraian di atas maka pemahaman konsep adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam belajar, untuk menjelaskan kaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep secara luwes, akurat, efisien dan tepat. Bukan hanya sekedar menghafal tetapi dapat diterapkan dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

2. Indikator Pemahaman Konsep

Sedangkan indikator pemahaman konsep menurut Peraturan Dirjen Dikdasmen Depdiknas Nomor 506/C/Kep/PP/2004 dalam Dona sebagai berikut:⁴⁰

- a. Menerangkan ulang suatu konsep.
- b. Mengkelompokan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsepnya.
- c. Memberikan contoh selain contoh dari suatu konsep.
- d. Menyampaikan konsep dalam bermacam bentuk representasi matematis.

³⁸ Eneng Indrayani et. al., "Efektivitas Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V" *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4 no. 1 (2020): 106-113

³⁹ Dona Dinda Pratiwi, "Pembelajaran Learning Cycle 5E Berbantuan Geogebra Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis," *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 2 (2016): 199.

⁴⁰ *Ibid.*

- e. Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep.
- f. Menggunakan dan memanfaatkan serta memilih prosedur atau operasi tertentu.
- g. Mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam pemecahan masalah.

Adapun indikator pemahaman konsep menurut Sanjaya sebagai berikut:⁴¹

- a. Menjelaskan secara lisan mengenai informasi yang telah diperoleh
- b. Menciptakan situasi dengan berbagai cara dengan mengetahui perbedaannya
- c. Mengklasifikasikan objek melalui terpenuhi atau tidaknya prasyarat yang membentuk objek tersebut.
- d. Menjelaskan hubungan antara konsep dengan langkah penyelesaian
- e. Memberikan contoh dan bukan contoh dari konsep yang telah dipelajari, meliputi dapat menjelaskan konsep secara algoritma, dapat mengembangkan konsep yang telah dipelajari.

Menurut Anderson & Krathwohl dalam Suryani, mengatakan bahwa terdapat tujuh indikator pemahaman konsep, yaitu: 1) menafsirkan (*interpreting*), memberikan contoh (*exemplifying*), mengklasifikasikan (*classifying*), meringkas (*summarizing*), menarik inferensi (*inferring*), membandingkan (*comparing*), dan menjelaskan (*explaining*).⁴² Sedangkan indikator pemahaman konsep menurut taksonomi bloom sebagai berikut:⁴³

⁴¹ Jojo Firman Raharjo and Herri Sulaiman, "Mengembangkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Diskrit dan Pembentukan Karakter Konstruktivis Mahasiswa Melalui Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Aplikasi Education Edmodo Bermodelkan Progresif Pace (Project, Activity, Cooperative And Exercise)," *Teorema: Teori Dan Riset Matematika* 2 2 (2017): 50.

⁴² Suryani, E. "Profil Kesalahan Pemahaman Konsep Cahaya pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Kependidikan* 9.1 (2018).

⁴³ Hamzah B. Uno dan Satria Koni, "*Belajar dengan Pendekatan Paikem*", (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), h. 61

- a. Penerjemahaan (*Translation*), yaitu menerjemahkan konsep abstrak menjadi suatu model, seperti mengartikan sebuah lambang. Kata kerja operasional yang digunakan adalah menerjemahkan, pengertian, mengubah, mengilustrasikan, memberi definisi, dan menjelaskan kembali
- b. Penafsiran (*interpretation*), yaitu mengenal dan memahami ide utama suatu komunikasi, misalnya diberikan sebuah diagram, tabel, grafik, atau gambar-gambar dan ditafsirkan. Kata kerja operasional yang digunakan adalah menginterpretasikan, membedakan, menjelaskan, dan menggambarkan.
- c. Ekstrapolasi (*ekstrapolation*) yaitu menyimpulkan dari sesuatu yang telah diketahui. Kata kerja operasional yang dapat digunakan yaitu memperhitungkan, menduga, menyimpulkan, meramalkan, dan menguasai.

Berdasarkan indikator-indikator diatas yang dikemukakan, peneliti akan menggunakan indikator pemahaman konsep menurut Bloom, karena indikator yang dikemukakan tersebut sudah dapat mengukur kemampuan pemahaman konsep peserta didik apabila mampu menerjemahkan, menafsirkan, dan mengekstrapolasi.

E. Pembelajaran IPA di SD/ MI

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Ilmu pengetahuan alam sering disebut juga dengan istilah pendidikan sains disingkat menjadi IPA. IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum di Indonesia, termaksud dalam jenjang sekolah dasar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan alam atau yang disebut dengan sains. Pembelajaran yang wajib dalam kurikulum. Termaksud dalam jenjang pendidikan sekolah. Adanya pemahaman tentang hakikat Sains berhubungan dengan kemampuan masyarakat dalam memahami sains secara menyeluruh dan mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian hakikat Sains,

seseorang diharapkan dapat berfikir secara ilmiah dan bijaksana dalam menyikapi setiap permasalahan. Hakikat Sains adalah landasan untuk berpijak dalam mempelajari IPA.⁴⁴

Dalam uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hakikat Sains setiap perkembangan ilmu dan teknologi manusia manusia dituntut lebih bijaksana. Manusia juga harus memiliki sifat terbuka dan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi supaya dapat mengikuti pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan untuk mempersiapkan generasi yang siap mengikuti perkembangan zaman. Dalam hal ini pendidikan IPA juga memegang peran penting yang menentukan bagi perkembangan manusia karena IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam. Secara sistematis sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, ataupun prinsip-prinsip saja tetapi juga suatu proses penemuan.

Proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi yaitu interaksi yang sadar akan tujuan. Interaksi ini berakar dari pihak pendidik (Guru) dan kegiatan belajar secara aktif pada diri peserta didik. Berproses secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang diperoleh sejak sekolah dasar. Pembelajaran IPA tersebut melibatkan keaktifan siswa baik masalah fisik maupun aktifitas mental. Dan berhubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari pembelajaran IPA pada dasarnya harus mengaitkan keadaan langsung dengan kenyataan yang sesungguhnya atau kondisi nyata, karena IPA mempelajari segala hal yang ada di bumi.

2. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran IPA di SD/ MI

Pembelajaran IPA di sekolah dasar dikeal dengan pembelajaran IPA. Konsep IPA di sekolah dasar merupakan

⁴⁴ Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Tematik SD/MI* (Prenada Media, 2020). h. 51

konsep yang terpadu, karena belum dipisahkan secara tersendiri, seperti mata pelajaran kimia, biologi, dan fisika.⁴⁵

Rusydi Ananda dan Abdillah mengemukakan fungsi dan tujuan mata pelajaran IPA di SD/ MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan antara lain:⁴⁶

- a) Memperoleh keyakinan kepada Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya
 - b) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman IPA yang bermanfaat dan mampu menerapkan dalam kehidupan
 - c) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antar IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
 - d) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
 - e) Meningkatkan kesadaran dalam ikut serta memelihara, merawat dan melestarikan lingkungan alam
 - f) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala isinya
- Memperoleh bekal pengetahuan dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan kejenjang berikutnya.

3. Ruang Lingkup Pembelajaran IPA di SD/ MI

- a) Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksi dengan lingkungan, serta kesehatan.
- b) Benda/ materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi; cair, padat, dan gas
- c) Energi dan perubahannya meliputi; gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya, dan pesawat sederhana

⁴⁵ *Ibid*, hal. 25

⁴⁶ Rusydi Ananda and M Pd Abdillah, *Pembelajaran Terpadu (Karakteristik, Landasan, Fungsi, Prinsip Dan Model)* (Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2018).

- d) Bumi dan alam semesta meliputi; tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda lainnya.

F. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis ialah jawaban sementara pada rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian sudah dinyatakan pada bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, sebab jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis pada rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.⁴⁷

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti membuat dugaan sementara mengenai hasil penelitian yang akan dilaksanakan. Dugaan sementara atau hipotesis disusun berdasarkan kajian yang relevan. Hipotesis ialah jawaban sementara pada rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian sudah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, sebab jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan belum berdasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Adapun hipotesis pada penelitian ini ialah:

1. Hipotesis Penelitian.

Terdapat pengaruh media pembelajaran audiovisual powtoon terhadap kemampuan pemahaman konsep peserta didik kelas V SD Negeri 01 Tanjung Rejo OKU Timur.

2. Hipotesis Statistik

$H_0 : \beta = 0$ (Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran audiovisual powtoon terhadap kemampuan pemahaman konsep peserta didik kelas V SD Negeri 01 Tanjung Rejo OKU Timur)

$H_1 : \beta \neq 0$ (Terdapat pengaruh media pembelajaran audiovisual powtoon terhadap kemampuan

⁴⁷ Suriasumantri Sugiyono, 'Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta, CV', 2017.

pemahaman konsep peserta didik kelas V SD
Negeri 01 Tanjung Rejo OKU Timur)



DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Konteksual* (Prenada Media, 2017)
- Amelia, C., and Manurung, A. S. 'Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar', *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4.3 (2022), 4346-4355.
- Ananda, Rusydi., and Abdillah, *Pembelajaran Terpadu (Karakteristik, Landasan, Fungsi, Prinsip dan Model)* (Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2018)
- Anggita, Zulfah. 'Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19', *Jurnal Konfiks*, 7.2 (2020), 44–52
- Ani, Cahyadi. 'Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur' (Laksita Indonesia, 2019)
- Ariyanto, Rio., Sri Kantun, and Sukidin Sukidin, 'Penggunaan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi dalam Sistem Perekonomian Indonesia', *JURNAL Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 12.1 (2018), 122–27
- Arsyad, Azhar, 'Media Pembelajaran' (Jakarta: PT Raja grafindo persada, 2017)
- Astika, Ridha Yoni., Bambang Sri Anggoro, and Siska Andriani, 'Pengembangan Video Media Pembelajaran Matematika dengan Bantuan Powtoon', *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 2.2 (2019), 85–96
- Basriyah, Khusnul., and Dwi Sulisworo, 'Pengembangan Video Animasi Berbasis Powtoon untuk Model Pembelajaran Flipped Classroom pada Materi Termodinamika', in *Prosiding Seminar*

Nasional & Internasional, 2018, 1

- Deliviana, Evi. 'Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran: Manfaat dan Problematikanya', 2017
- Elmawati, Priskilah., Musfirah Musfirah, and Yonathan Pasinggi, 'Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Lima di Kabupaten Barru', *Pinisi Journal of Education*, 1.3, 9–19
- Gabriela, Novika Dian Pancasari. 'Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar', *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2.1 (2021), 104–13
- Harahap, Tuti Khairani., Chentia Misse Issabella, Syahrial Hasibuan, Yusriani Yusriani, Muhammad Hasan, A A Musyaffa, and others, 'Metode Penelitian Pendidikan' (Tahta Media Group, 2021)
- Hasan, A. A., Baroroh, U. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Aplikasi Videoscribe dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa" *LISANUNA*, 9 no. 2 (2019).
- Hayati, Najmi., and Febri Harianto, 'Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota', *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, 14.2 (2017), 160–80
- Herawati, R., Sulisworo, D., and Fayanto, S. "The Development of Learning Videos on PowToon-based Work and Energy Topics to Support Flipped Classroom Learning," *IOSR J. Res. Method Educ.*, vol. 9, no. 4, (2019): 51-58.
- Hidayah, Nurul., and Diah Rizki Nur Khalifah, 'Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia untuk Sekolah Dasar, Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pranala, 2019
- Hidayah, Nur Ika., and Hengky Pramusinto, "Analisis Kemampuan

- Guru Ekonomi SMA dalam Menganalisis Kualitas Soal Se-SMA Neger,” *Economic Education Analysis Journal* 7.2 (2018).
- Karim, Abdul. “Analisis Kualitas Soal Perlombaan Matematika Tingkat SMA,” *Jurnal Ilmiah Multi Sciences* 10.1 (2018)
- Kresnandya, T. F. ‘Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Sub Konsep Vertebrata’, *Jurnal Metaedukasi*, 2.1 (2020), 28-37.
- Lubis, Maulana Arafat. *Pembelajaran Tematik SD/MI* (Prenada Media, 2020)
- Nahdi, Dede Salim., Devi Afriyuni Yonanda, and Nurul Fauziah Agustin, ‘Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Penerapan Metode Demonstrasi pada Mata Pelajaran IPA’, *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4.2 (2018)
- Neolaka, Amos, and Grace Amialia A Neolaka, *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup: Edisi Pertama* (Kencana, 2017)
- Nurdiansyah, Edwin., Emil El Faisal, and Sulkipani Sulkipani, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PowToon Pada Perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan’, *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15.1 (2018), 1–8
- Nurfadhillah, S. *Media Pembelajaran* (CV. Jejak, 2021).
- Permatasari, Iseu Synthia., Nana Hendracipta, and Aan Subhan Pamungkas, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS’, *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6.1 (2019), 34–48
- Pratiwi, Dona Dinda. “Pembelajaran Learning Cycle 5E Berbantuan Geogebra Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis,” *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 7.2 (2016)
- Revita, Rena., Annisa Kurniati, and Lies Andriani, “Analisis

Instrumen Tes Akhir Kemampuan Komunikasi Matematika untuk Siswa Smp Pada Materi Fungsi Dan Relasi,” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 2.2 (2018).

Rinaldi, Achi., Novalia, and Muhamad Syazali, *Statistik Inferensial Untuk Ilmu Sosial dan Pendidikan* (IPB Press, 2020)

Roqib, H. Moh., *Ilmu Pendidikan Islam* (Yogyakarta, 2017)

Rosdiana, Rosdiana, Raharjo Raharjo, and Sifak Indana, ‘Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Berbasis Guided Discovery untuk Menuntaskan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia’, *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 1.1 (2017), 98–112

Safitri, Islamiani. ‘Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika di Kelas X SMA Muhammadiyah-10 Rantauprapat Tahun Pembelajaran 2016/2017’, *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS)*, 3.1 (2017), 14–23

Said, M. *Al Qur’an Al Karim* (Bandung: PT Al Ma’ Arif)

Samatowa, Usman. ‘Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar’, 2018

Setiyawan, Hery. ‘Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V’, *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3.2 (2020)

Sudjono. *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2018), hlm. 208.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Alfabeta, 2017)

Sugiyono, Suriasumantri. ‘Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta, CV’, 2017

Suhendra, In., Eny Enawaty, and Husna Amalya Melati, ‘Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Powtoon Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Unsur Senyawa Campuran’, *Jurnal*

Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa, 7.3 (2018)

- Sukmana, Adistya Purnamasari, and Herinto Sidik Iriansyah, 'Upaya Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Materi Dampak Globalisasi Melalui Pembelajaran Discovery Learning', in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 2019
- Supandi and Lailatul Farikhah, "Analisis Butir Soal Matematika Pada Instrumen Uji coba Materi Segitiga," *JIPMAT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 1.1 (2016), 71–78.
- Supardi, Supardi, 'Statistik Penelitian Pendidikan', PT Raja Grafindo Persada, 2017
- Suryadi, Ahmad. *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid I* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2020)
- Suryani, E. "Profil Kesalahan Pemahaman Konsep Cahaya pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Kependidikan* 9.1 (2018)
- Susanto, Hery., Achi Rinaldi, and Novalia, "Analisis Validitas Reabilitas Tingkat Kesukaran dan Daya Beda Pada Butir Soal Ujian Akhir Semester Ganjil Mata Pelajaran Matematika," *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 6. 2 (2015), 203–217.
- Susilana, Rudi., and Cepi Riyana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian* (CV. Wacana Prima, 2017)
- Umam, M. A., and Zulkarnae, R. "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Dalam Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel". *Jurnal Educatio* 8.1 (2022).
- Yaumi, Muhammad. *Media dan Teknologi Pembelajaran Edisi Kedua* (Prenada Media, 2021)
- Yonanda, Devi Afriyuni. 'Peningkatan Pemahaman Siswa Mata Pelajaran PKN Tentang Sistem Pemerintahan Melalui Metode M2M (Mind Mapping) Kelas IV MI Mambaul Ulum Tegalgondo

Karangploso Malang', *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3.1 (2017)

Yulia, Desma., and Ervinalisa Novia, 'Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Madrasah Aliyah' (Tanjungpura University, 2017)

Yusuf, A Muri. 'Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif Dan Penelitian Gabungan, Jakarta: Kencana' (Adiputra, 2017)

Zainiyati, Husniyatus Salamah. *Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis ICT* (Kencana, 2017)

