



PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS *POWTOON* MODEL *GI* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS KELAS V

Yusuf Ananda Firdaus¹, Galih Mahardika Christian Putra²

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima **Juli 2023**

Disetujui **Agustus 2023**

Dipublikasikan
September 2023

Keywords:

GI Model, Learning Outcomes, Powtoon, Social Sciences

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media berbasis Powtoon model GI untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Sampangan 02 pada muatan pembelajaran IPS. Metode penelitian ini adalah research and development (R&D). Subjek penelitian ini adalah guru kelas V dan 25 peserta didik kelas V SDN Sampangan 02. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara, data dokumen, angket dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan uji kelayakan dan uji keefektifan media. Hasil uji kelayakan media oleh ahli materi materi memperoleh hasil 92% dan ahli media memperoleh 93% dalam kategori sangat layak. Hasil tanggapan guru memperoleh hasil 100% dan hasil tanggapan siswa 100% dalam kategori sangat layak. Hasil uji N-Gain sebelum dan sesudah pembelajaran mendapatkan hasil 0,62 dengan kriteria sedang, sehingga efektif digunakan untuk media pembelajaran. Simpulan dari penelitian ini media berbasis Powtoon model GI layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS.

Abstract

This research aims to develop Powtoon GI model based media to improve the learning outcomes of class V students at SDN Sampangan 02 on social studies learning content. This research method is research and development (R&D). The subjects of this research were class V teachers and 25 class V students at SDN Sampangan 02. The data collection techniques used were interviews, document data, questionnaires and documentation. Data analysis was carried out using feasibility tests and media effectiveness tests. The results of the media feasibility test by material experts obtained a result of 92% and media experts obtained 93% in the very feasible category. The results of the teacher's response were 100% and the student's response was 100% in the very appropriate category. The N-Gain test results before and after learning obtained a result of 0.62 with medium criteria, so it is effective for use as learning media. The conclusion from this research is that the Powtoon GI model based media is feasible and effective for use in social studies learning.

© 2023 Universitas Negeri Semarang

P-ISSN 2252-6366 | E-ISSN 2775-295X

[✉] Alamat korespondensi:

Kendengsialit, RT01/RW01, Welahan, Jepara

E-mail: yusuffirdaus@students.unnes.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki kontribusi penting dalam kemajuan sebuah Negara. Pendidikan digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan potensi dan kemampuan pada diri individu. Hal itu sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2021 pasal 1 ayat 1 yang disebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terstruktur guna menciptakan kondisi belajar yang efektif untuk mengembangkan potensi dirinya. Kurikulum pendidikan dasar dan menengah mengharuskan memuat berbagai mata pembelajaran salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Sosial.

Tujuan utama Pendidikan IPS adalah menjadikan warga negara baik, melatih kemampuan berpikir matang untuk menghadapi permasalahan sosial dan agar mewarisi dan melanjutkan budaya bangsa (Mutaqin dalam Susanto 2016:31). Untuk mencapai keberhasilan pada proses pembelajaran IPS harus ada kerjasama antara guru dan peserta didik yang diwujudkan dalam media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam proses penetapan tujuan atau pengambilan keputusan dalam pendidikan (Arsyad, Azhar 2019:3). Fungsi utama media pembelajaran membantu proses pembelajaran dengan membantukan informasi dengan memperhatikan keadaan, lingkungan, dan lingkungan belajar yang diarahkan dan dihasilkan oleh pendidik. Penggunaan media pembelajaran dapat menghasilkan kegiatan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan (Widyatmoko 2019).

Permasalahan yang terjadi pada pembelajaran IPS pada peserta didik kelas V di SDN Sampangan 02, Kota Semarang berdasarkan hasil wawancara dan data dokumen hasil belajar peserta didik, ditemukan beberapa permasalahan salah satunya adalah pada mupel IPS, adanya hasil belajar Penilaian Akhir Semester I tahun 2021/2022 peserta didik kelas V pada muatan IPS di SD Negeri Sampangan 02 masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari data yang diperoleh di SD Negeri Sampangan 02 dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) = 68, Jumlah peserta didik kelas VA adalah 25 dan terdapat 5 peserta didik yang telah mencapai nilai KKM, sisanya 20 (80%) peserta didik belum mencapai nilai KKM. Jumlah peserta didik kelas VB adalah 25 dan terdapat 7 peserta didik yang telah mencapai nilai KKM, sisanya 18 (72%) peserta didik belum mencapai nilai KKM.

Hal ini dikarenakan Dalam pembelajaran IPS guru menggunakan metode ceramah dan pembelajaran masih berpusat pada guru. Suasana kelas kondusif, namun peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran. Media yang digunakan guru pada pembelajaran IPS yaitu gambar, globe, dan

poster, sedangkan sumber belajar yang digunakan pembelajaran yaitu buku tematik.

Kurang maksimalnya penggunaan media yang inovatif dapat membuat peserta didik kurang termotivasi saat pembelajaran berlangsung. Belum dikembangkannya model-model pembelajaran yang mendorong keaktifan peserta didik, serta ketuntasan hasil belajar peserta didik pada muatan IPS yang relatif rendah dibanding muatan pelajaran lain Media pembelajaran yang dipilih dalam membantu permasalahan tersebut adalah *Powtoon*. *Powtoon* merupakan sebuah aplikasi atau perangkat lunak (*software*) yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran, karena memiliki fitur animasi, yaitu animasi tulisan tangan dan animasi kartun serta *Powtoon* memiliki efek transisi dan pengaturan timeline (Ilahi & Desyandri, 2018).

Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *powtoon* yang dipadukan dengan beberapa *software* pendukung sehingga menghasilkan suatu media yang memberikan tampilan yang menarik dengan disertai audio visual dan dilengkapi dengan soal evaluasi yang melibatkan interaksi antar peserta didik sehingga tidak membuat bosan dan akan lebih mudah dalam menangkap dan memahami materi muatan pelajaran IPS. Melalui media ini peserta didik akan lebih mudah untuk mengenal dan memahami materi pelajaran karena materi akan disajikan dalam bentuk teks, gambar, animasi dan audio maupun video. Sehingga materi yang mulanya dianggap sulit dapat berubah menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Shoimin (2019: 81) menyebutkan bahwa model pembelajaran *group investigation (GI)* adalah suatu model pembelajaran yang lebih menekankan pada pilihan dan kontrol peserta didik dari pada menerapkan teknik-teknik pengajaran di ruang kelas. Selain itu juga memadukan prinsip belajar demokratis di mana peserta didik terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik dari tahap awal sampai akhir pembelajaran termasuk di dalamnya peserta didik mempunyai kebebasan untuk memilih materi yang akan dipelajari sesuatu dengan topik yang sedang dibahas.

Tujuan dari penelitian ini 1) mengembangkan desain media pembelajaran berbasis *Powtoon* model *GI* untuk materi kedatangan bangsa Barat di Indonesia; 2) menguji kelayakan media berbasis *Powtoon* model *GI*; 3) menguji keefektifan media berbasis *Powtoon* model *GI*. Judul dari penelitian ini adalah "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* dengan Model Kooperatif Tipe *Group Investigation* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mupel IPS Kelas V SD Negeri Sampangan 02 Kota Semarang".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *research and development (RnD)* (Indriasih et al. 2020).

Metode penelitian *research and development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono,2019). Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Sampangan 02. Pada uji kelompok kecil dilakukan pada 9 peserta didik kelas VA SDN Sampangan 02. Sedangkan pada uji produk kelompok besar dilakukan pada 25 peserta didik kelas V SDN Sampangan 02. Uji coba dilakukan dengan membandingkan keadaan sebelum dan setelah menggunakan media berbasis *Powtoon* model *GI*.

Pada pengembangan ini berlandaskan pada model pengembangan dari *Borg and Gall* dalam Sugiyono yang mana terdapat 10 langkah pengembangannya,yaitu :1) potensi & masalah 2) pengumpulan data 3) desain produk 4) validasi desain 5) revisi desain 6) uji coba produk 7) revisi produk 8) uji coba pemakaian 9) revisi produk 10) produksi masal. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini uji normalitas, uji perbedaan rata-rata t-test, dan uji n-gain.

Pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes. Penelitian ini menggunakan teknik tes formatif berupa *pretes* dan *posttest* yang berisi butir butir soal pilihan ganda. Tes formatif dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media berbasis *Powtoon* model *GI* untuk meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas V SDN Sampangan 02 sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *Powtoon* model *GI*. sedangkan untuk teknik non tes menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel penelitian yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *Powtoon* model *GI*, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis data produk, analisis data awal, dan analisis data akhir. Analisis data produk diperoleh dari hasil uji kelayakan media berbasis *Powtoon* model *GI* berdasarkan kriteria angket validasi ahli media, ahli materi, angket tanggapan peserta didik, dan angket tanggapan guru. Analisa data awal yaitu analisis kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *Powtoon* model *GI*. analisis data akhir diperoleh dari hasil belajar ketika *pretest* dan *posttest* kemudian data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji t dan uji n-gain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* model *GI* untuk meningkatkan hasil belajar IPS membahas antara lain : (1) pengembangan desain media pembelajaran berbasis *Powtoon* model *GI*, (2) kelayakan media

pembelajaran berbasis *Powtoon* model *GI*, dan (3) keefektifan media pembelajaran berbasis *Powtoon* model *GI*.

Potensi dan Masalah

Pada tahap potensi dan masalah dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara dengan guru kelas V SDN Sampangan 02 dan data hasil belajar PAS peserta didik kelas V yaitu : 1) rendahnya hasil belajar IPS, 2) guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis IT yang kreatif dan dapat menarik perhatian siswa agar peserta didik lebih memahami materi pembelajaran, 3) model pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga motivasi belajar peserta didik kurang optimal, 4) terbatasnya sumber belajar yang digunakan guru dalam pembelajaran, hanya menggunakan buku guru dan buku peserta didik.

Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data seperti wawancara, membuat angket kebutuhan peserta didik dan guru, serta hasil penelitian yang relevan. Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan data melalui wawancara dan dokumen hasil belajar peserta didik guna mengetahui penyebab rendahnya hasil belajar IPS peserta didik kelas V SDN Sampangan 02. Penyebab rendahnya hasil belajar disebabkan karena belum optimalnya penggunaan media pembelajaran berbasis IT yang kreatif dan dapat menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik tidak fokus dan melakukan kegiatan diluar topik pembelajaran. Sebagai alternatif pemecahan masalah tersebut adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis *Powtoon* model *GI* yang di dalamnya berisi materi kedatangan bangsa Barat di Indonesia. Produk pengembangan yang akan dirancang membutuhkan data hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media yang akan dikembangkan guna menyesuaikan kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan membagikan angket kebutuhan kepada peserta didik dan guru kelas V SDN Sampangan 02.

Perancangan Produk

Hasil Analisis Angket Kebutuhan Guru

Hasil analisis angket kebutuhan guru pada media pembelajaran berbasis *Powtoon* model *GI*. Media bisa digunakan untuk pembelajaran secara online dan offline. Media disajikan dalam bentuk video pembelajaran yang berdurasi 7 menit 58 detik. Media disajikan dengan desain yang menarik, terdapat gambar ilustrasi, animasi dan suara pengiring.

Hasil Analisis Angket Kebutuhan Peserta Didik

Hasil analisis angket kebutuhan peserta didik sebagian besar peserta didik di kelas V beranggapan bahwa materi kedatangan Bangsa Barat penting untuk

diterapkan di kelas. Peserta didik juga beranggapan bahwa materi kedatangan Bangsa Barat di Indonesia merupakan materi yang sulit untuk dipahami. Melalui rekapitulasi angket, diketahui bahwa media pembelajaran telah digunakan dalam pembelajaran IPS, namun belum mencakup keberagaman jenis media seperti video, permainan dan gambar. Dapat diketahui juga bahwa sebagaimana besar peserta didik belum dapat memahami materi kedatangan Bangsa Barat di Indonesia dengan menggunakan media yang ada sehingga mereka membutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik dengan alat bantu *computer* atau *handphone*. Sebagian besar kelas V setuju dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *powtoon* untuk pembelajaran IPS materi kedatangan Bangsa Barat di Indonesia yang dilengkapi dengan gambar, bacaan dan video. Media pembelajaran berbasis *powtoon* juga dilengkapi dengan petunjuk penggunaan agar memudahkan dalam penggunaannya serta ada musik pengiring.

Prototype Media Berbasis Powtoon Model GI

Media pembelajaran berbasis *powtoon* dikembangkan oleh peneliti dengan memanfaatkan web *powtoon.com*. Dalam media pembelajaran ini muatan pelajaran IPS materi kedatangan bangsa Barat di Indonesia. Hasil media pembelajaran *powtoon* dikembangkan dengan bentuk audio visual yang di dalamnya terdapat, indikator, KD, materi pembelajaran, video pembelajaran, animasi pelayaran Bangsa Barat ke Indonesia, kuis, dan profil pengembang. Aplikasi pendukung yang digunakan adalah *Mapbox* untuk membuat animasi pelayaran bangsa Barat di Indonesia dan aplikasi *Capcut* untuk menyatukan video.

Analisis Produk

Media dinilai oleh tiga validator ahli yaitu validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Penilaian dilakukan menggunakan angket penilaian. Berikut rekapitulasi penilaian validator ahli :

Penilai	Komponen	Skor yang Diperoleh	Persentase	Keterangan
Validator Materi	Kesesuaian Isi Materi	74 dari 80	92%	Sangat Layak
Validator Media	Kelayakan Desain Media	56 dari 60	93%	Sangat Layak
Validator Bahasa	Kebahasaan	55 dari 60	92%	Sangat Layak

Penilaian materi dinilai oleh Dra. Arini Estiastuti, M.Pd. mendapatkan skor 74 dengan

persentase 92% sehingga dikategorikan sangat layak. Penilaian media berbasis *powtoon* dinilai oleh Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Pd. mendapat skor 56 dengan persentase sebesar 93% sehingga dikategorikan sangat layak. Penilaian bahasa dinilai oleh Dr. Panca Dewi Purwati, M.Pd. mendapat skor 55 dengan presentase sebesar 92% dengan kategori sangat

layak. Berdasarkan hasil penilaian serta masukan oleh validator ahli materi, media dan bahasa setelah dilakukan perbaikan maka media pembelajaran berbasis *powtoon* model *GI* layak diuji cobakan dalam kegiatan pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Akmalia Mutiara Dewi dan Agus Kamaludin (2022) yang berjudul “*Development of Audiovisual-Based PowToon Animation Video on Chemical Bonds for Tenth Grade*”. Berdasarkan hasil penelitian ini penilaian kualitas produk oleh ahli materi diperoleh persentase sebesar 84,375% dengan kategori sangat baik (VG); dari penilaian ahli media diperoleh persentase 96,428% dengan kategori sangat baik (VG); dan menurut penilaian guru kimia SMA mendapat persentase 98,48% dalam kategori sangat baik (VG). Produk tersebut ditanggapi positif oleh peserta didik dengan persentase 95%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *powtoon* model *GI* sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Dewi & Kamaludin, 2022).

Hasil Uji Coba Produk

Uji coba produk dilaksanakan pada dua kelompok yaitu kelompok kecil dan kelompok besar. Rekapitulasi hasil penilaian dapat dilihat pada tabel berikut :

Kelompok	Rata-Rata Pretest	Rata-Rata Posttest	Peningkatan Ketuntasan
Kelompok Kecil	56	77	77,78%
Kelompok Besar	61	76	72%

Berdasarkan tabel di atas, ketuntasan pada kelompok kecil mencapai 77,78% dan pada kelompok besar mencapai 72% dengan KKM 68. Dapat disimpulkan nilai *posttest* siswa telah melebihi KKM.

Analisis Data

Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest

Data awal yang diperoleh peneliti berupa pretest dan posttest kemudian dianalisis dengan uji normalitas. Data *pretest* dan *posttest* siswa kelas V SDN Sampangan 02. Uji ini digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan rumus uji *Shapiro-wilki* dengan bantuan SPSS versi 25, adapun hasil uji normalitas sebagai berikut :

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.188	25	.023	.938	25	.132
Posttest	.141	25	.200*	.970	25	.637

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil dari uji normalitas nilai pretest dan posttest dengan uji *Shapiro-Wilki* berbantuan aplikasi SPSS 25. Kriteria pengujian normalitas dikatakan normal apabila nilai signifikansi $>0,05$ sehingga data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas nilai pretest pada kelompok besar menunjukkan signifikansi 0,132 dan uji normalitas nilai posttest pada kelompok besar menunjukkan signifikansi 0,637 sehingga data berdistribusi normal.

Hasil Uji Perbedaan Rata Rata Pretest dan Posttest

Uji *t-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* untuk menguji perbedaan hasil belajar menggunakan media berbasis *powtoon*. Hasil uji *t-test* disajikan dalam tabel di bawah ini :

Paired Samples Test										
		Paired Differences						T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
					Lower	Upper				
Paired	Pretest	-15.480	5.157	1.031	-17.609	-13.351	-15.000	25	.000	
	Posttest									

Kriteria pengujian *t-test* berpasangan (*paired sample t-test*) adalah jika nilai *sig* (2-tailed) $> 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar pretest dan posttest. Dapat dilihat pada tabel bahwa *sig* (2-tailed) $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest pada kelompok besar. Hal ini selaras dengan Penelitian

yang dilakukan oleh Fahni Rahmawati dan Zaka Hadikusuma Ramadan (2021) yang berjudul "Improving High-Level Thinking Skills in Students Through Powtoon-Based Animation Video Media". Berdasarkan hasil pengujian penelitian kelihatan dari perbedaan skor pretest dan posttest merupakan 060,435 dimana total skor pretest 19.57 dan total skor posttest adalah 80,00 kelihatan dari nilai *t* hitung adalah -48,195 dengan signifikansi $0,00 < 0,005$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat menyimpulkan bahwa ada perbedaan skor keterampilan berpikir tingkat tinggi saat sebelum serta setelah pembelajaran memakai media video animasi berbasis *powtoon* (Rahmawati and Ramadan 2021).

Hasil Uji N-Gain

Nilai diperoleh dari *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada peserta didik. Data akan dianalisis secara deskriptif dengan menghitung persentase hasil belajar.

Rata-rata Pre-test	Rata-rata Post-test	Selisih Rata-rata	N-Gain	Kriteria
61	76	15	0,62	Sedang

Pada hasil olah data dengan uji *N-Gain*, memperoleh hasil bahwa dengan menggunakan media berbasis *powtoon* 25 peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 0,62 sehingga masuk dalam kriteria sedang. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Himaya Agustin, Dwi Priyo Utomo & Adi Slamet Kusumawardana (2022) yang berjudul "Test the Effectiveness of Mathematics Learning Media Based on Powtoon Animation Video in Junior High School on Two-Variable Linear Equation System Material". Berdasarkan hasil penelitian dari hasil *N-Gain Test* menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi *Powtoon* efektif dalam pembelajaran matematika. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil uji ahli dan validasi media dengan memperoleh 85% dan 83,75% yang berarti termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil angket respon peserta didik sebesar 81,29% termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil tes peserta didik mendapatkan rata-rata 0,88% dari *n-gain* yang menunjukkan klasifikasi tinggi. Sehingga media berbasis *powtoon* layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran (Agustin, Priyo Utomo, and Slamet Kusumawardana 2022).

Dampak Pembelajaran Menggunakan Media Berbasis Powtoon

Kegiatan pembelajaran menggunakan media berbasis *powtoon* model *GI* pada mupel IPS materi kedatangan bangsa Barat di Indonesia di kelas V SDN Sampangan 02 menjadikan nilai hasil belajar peserta didik meningkat. Guru juga sangat terbantu dalam menyampaikan materi karena siswa sangat antusias dalam pembelajaran menggunakan media berbasis

powtoon model *GI* yang mana media tersebut merupakan media berbasis IT sehingga mampu memberikan pengalaman baru bagi peserta didik. Peserta didik juga mampu belajar secara mandiri dimanapun dan kapanpun. Namun guru harus selalu mengawasi supaya siswa tidak membuka aplikasi lain yang ada pada *handphone* atau laptop yang digunakan siswa.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian pengembangan ini merupakan penelitian yang mengadopsi dari model pengembangan Borg & Gall dengan 10 tahap pengembangan. Namun dalam penelitian ini hanya sampai tahap ke-8 yaitu Uji Coba Pemakaian. Hal itu dilakukan karena keterbatasan waktu dan biaya. Untuk penyebarluasan bisa dilakukan dengan alternative lain yaitu seminar dan publikasi artikel.

SIMPULAN

Berdasarkan data penelitian yang diperoleh melalui wawancara, tes, angket, dan dokumen yang dilakukan di SD Negeri Sampangan 02 Kota Semarang, terdapat permasalahan dalam pembelajaran IPS terkait dengan ketersediaan media pembelajaran yang masih terbatas dan metode yang digunakan belum berpusat pada peserta didik sehingga motivasi peserta didik pada pembelajaran IPS kurang yang berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Maka peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *Powtoon* dengan model kooperatif tipe *Group Investigation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat kebaruan desain dan komponen penyusun media pembelajaran berbasis *Powtoon* yang berupa animasi pelayaran bangsa Barat meliputi peta pelayaran, animasi kapal berlayar, indeks bendera Negara dan foto pemimpin pelayaran. Selain itu terdapat rekaman suara dalam penyampaian materi, terdapat kuis dan jawabannya. Media pembelajaran berbasis *Powtoon* dengan model kooperatif tipe *Group Investigation* sangat layak digunakan dengan presentase kelayakan penyajian oleh ahli media sebesar 93%, kelayakan isi oleh ahli materi sebesar 92% dan kelayakan bahasa oleh ahli bahasa sebesar 92%. Media ini juga efektif digunakan dibuktikan dengan hasil uji perbedaan rata-rata menggunakan *uji-t* diperoleh nilai sig. (*2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Peningkatan rata-rata (*N-gain*) data

pretest dan *posttest* diperoleh sebesar 0,45 dengan kriteria sedang. Simpulan penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *Powtoon* dengan model kooperatif tipe *Group Investigation* sangat layak dan efektif digunakan pada pembelajaran IPS kelas V SD Negeri Sampangan 02 Kota Semarang. Saran penelitian selanjutnya dapat menerapkan media pembelajaran ini pada materi lain dan menambah referensi untuk memperdalam materi pada media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar (2019). *Media Pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada.
- Agustin, Himaya, Dwi Priyo Utomo, and Adi Slamet Kusumawardana. 2022. "Test the Effectiveness of Mathematics Learning Media Based on Powtoon Animation Video in Junior High School on Two-Variable Linear Equation System Material." *Mathematics Education Journal* 6(1): 70–80.
- Dewi, Akmalia Mutiara, and Agus Kamaludin. 2022. "Development of Audiovisual-Based Powtoon Animation Video on Chemical Bonds for Tenth Grade." *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 8(1): 222–29.
- Indriasih, Aini, Sumaji Sumaji, B. Badjuri, and S. Santoso. 2020. "Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini." *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan* 10(2): 154–62.
- Rahmawati, Fahni, and Zaka Hadikusuma Ramadan. 2021. "Improving High-Level Thinking Skills in Students Through Powtoon-Based Animation Video Media." *Journal of Education Technology* 5(4): 654–62.
- Shoimin, A. (2019). "Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013". Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Susanto, A. (2016). "Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar". Jakarta: Prenadamedia Group.
- Widyatmoko, Herwin. 2019. "The Development of Educational Puzzle Game Based on the Local Wisdom Using Flash Media To Educate the Students' Characteristic of Primary School." *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan* 9(2).