

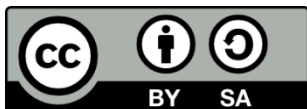


Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas Iv Di SDN Sudimara 11 Ciledug

Syahrani Ahda Sabila^{1✉}, Muhammad Hayun²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia

email : raniahda08@gmail.com



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license
Copyright © 2024 by Author
Published by Forum Guru Wiyata Bhakti

Abstract

Abstrak Based on the background of the problem in this study is that the learning media is still not maximized due to the use of technology in the learning process which causes students to experience difficulties in learning which results in students not increasing student interest in the IPAS learning process. The purpose of this study is to determine the feasibility of learning media, determine the effectiveness of Powtoon learning media in IPAS subjects, determine the responses of educators and students in IPAS subjects. The method used in the research is research and development with the Thiagarajan model or called 4D which consists of 4 main stages, namely Define, Design, Develop, and Disseminate. The data collection technique used in the study was to provide research instruments in the form of questionnaires to material experts, language experts, media experts, and student response trials. The results of this study were obtained through research instruments provided by experts. Material experts gave a score of 86.67% including a very valid category, language experts gave a score of 83.3% including a valid category, media experts gave a score of 100% including a very valid category, for a large group trial of 97% including a very valid category and a small group test of 96% including a very valid category. Based on the results of the assessment of the three experts and the student response trial, the Powtoon-based learning media in grade IV IPAS subjects is suitable for use in the learning process.

Keywords: Learning Media, Powtoon, Needs and Desires

Article History:

Received 2024-12-10

Revised 2024-12-19

Accepted 2024-12-25

DOI:

10.70277/jgsd.v1i4.2

Abstrak

Berdasarkan latar belakang permasalahan pada penelitian ini adalah media pembelajaran masih kurang maksimal karna penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam belajar yang mengakibatkan siswa kurang meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran IPAS. Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran, mengetahui efektivitas media pembelajaran Powtoon dalam mata pelajaran IPAS, mengetahui respon pendidik dan siswa pada mata pelajaran IPAS. Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu research and development dengan model Thiagarajan atau disebut dengan 4D yang terdiri dari 4 tahapan utama yakni Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan) dan Disseminate (Penyebaran). Metode Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu dengan memberikan instrumen penelitian berupa angket kepada ahli materi, ahli Bahasa, ahli media, dan uji coba respon siswa. Hasil Penelitian ini yang didapatkan melalui instrumen penelitian yang diberikan oleh para ahli. Ahli Materi memberikan nilai sebesar 86,67 % termasuk kategori sangat valid, ahli Bahasa memberikan nilai sebesar 83,3% termasuk kategori valid, ahli Media memberikan nilai sebesar 100% termasuk kategori sangat valid, untuk uji coba kelompok besar sebesar 97% termasuk kategori sangat valid dan uji kelompok kecil sebesar 96% termasuk kategori sangat valid. Berdasarkan hasil penilaian dari ketiga ahli dan uji coba respon siswa, maka media pembelajaran berbasis

Powtoon pada mata pelajaran IPAS kelas IV layak digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Powtoon, Kebutuhan dan Keinginan

PENDAHULUAN

Kurikulum disusun ke dalam bidang-bidang yang saling berkaitan dan saling menguatkan. Tujuan, strategi, sumber daya untuk pembelajaran, dan evaluasi adalah bagian dari kurikulum. Sebagai hasil dari integrasi dengan semua komponen sistem, kurikulum dapat secara efektif mencapai tujuan pembelajaran. Jika salah satu faktor tidak ada atau tidak diterapkan dengan benar, sistem pendidikan akan berfungsi kurang efektif. Untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi dan inovasi dalam pendidikan, yang menuntut setiap unit pendidikan untuk memberikan kontribusi yang substansial terhadap hasil pembelajaran, kurikulum Indonesia telah mengalami beberapa kali revisi. Dari tahun 1947 hingga 2013, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia mengawasi dan memodifikasi kurikulum, memperkenalkan kurikulum Kurtilas pada tahun 2013. Selama kurun waktu tersebut, kurikulum ini telah mengalami beberapa kali revisi dan penyempurnaan. Untuk membawa kurikulum 2013 agar sesuai dengan kemajuan terbaru dalam pendidikan dan teknologi, salah satu revisi terbesar dirilis pada tahun 2018.

Kurikulum pendidikan teknologi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah mengalami beberapa kali pembaruan, salah satunya adalah kurikulum yang berdiri sendiri. Pendidikan IPA dan IPS direformasi menjadi IPAS (ilmu pengetahuan alam dan sosial) dengan kurikulum ini. Pembelajaran IPAS dalam kurikulum ini berusaha untuk mendukung siswa dalam memperoleh pengetahuan dan gagasan dengan membantu mereka mengembangkan keterampilan inkuiri, kesadaran diri, dan pemahaman lingkungan. Dalam rangka memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang sesuai dengan minat dan bakat mereka, kurikulum merdeka sangat menekankan perlunya menyesuaikan proses pembelajaran dengan kebutuhan dan kualitas masing-masing siswa.

Teknologi modern, yang berkembang dengan pesat, memberikan peluang besar untuk menjawab tantangan ini. Perkembangan teknologi tidak hanya memengaruhi berbagai aspek kehidupan, seperti ranah sosial, budaya, dan pendidikan, tetapi juga membuka peluang untuk menciptakan media pembelajaran inovatif yang lebih relevan. Dengan meluasnya pemanfaatan sumber daya teknologi, seperti *Powtoon*, pembelajaran IPAS dapat menjadi lebih interaktif dalam mendukung pemahaman siswa. Banyak media yang membantu pendidikan telah diubah oleh kemajuan teknologi, dan kebanyakan orang mengandalkan teknologi untuk menyelesaikan berbagai hal secara teratur. Namun tidak semua pendidik dapat memanfaatkan teknologi yang tersedia saat ini. Untuk memberikan konten dan memenuhi tujuan pembelajaran, pendidik harus bisa dalam menggunakan media yang sederhana, tetapi pendidik juga menggunakan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Guru dapat berkomunikasi dengan siswa dan memberikan informasi dengan menggunakan media pembelajaran. Jika digunakan secara efektif, media dapat sangat mempengaruhi cara belajar peserta didik dengan memudahkan guru untuk memberikan pengetahuan dan siswa untuk memahami mata pelajaran yang mereka ajarkan. Guru dapat membuat, memilih, menggunakan, dan mengubah media dengan mudah, jadi tidak harus sulit. Namun karena kita hidup di zaman modern, banyak guru yang tidak memiliki akses terhadap teknologi media terbaru dan tidak mahir menggunakan komputer atau perangkat elektronik lainnya.

Bagi siswa, mempelajari IPAS di sekolah dasar sangat penting karena keterampilan yang mereka peroleh akan ditransfer ke pendidikan yang lebih tinggi. Hal ini juga diungkapkan oleh Mazza (2024:9) bahwa Prinsip-prinsip dasar dan media pembelajaran yang akan mendukung siswa di kelas yang lebih kompleks adalah bagian dari proses pembelajaran IPAS. Hal ini dimulai dari sekolah dasar sangat penting bagi para guru untuk menciptakan metode pengajaran yang sesuai yang dengan pembelajaran IPAS. Meskipun ada beberapa keluhan dari siswa mengenai mata pelajaran ini, jika mereka mempelajarinya dengan benar, hal ini akan meningkatkan kemampuan penalaran mereka. Belajar IPAS dianggap oleh sebagian besar siswa sebagai hal yang membosankan, tidak menarik, dan menakutkan. Pernyataan tersebut sejalan dengan Gumilar (2018:132) yang menyatakan bahwa pembelajaran IPAS sering dianggap rumit, membingungkan, dan sulit dipahami, sehingga siswa cenderung merasa malas. Mayoritas siswa yang memberikan komentar ini berpendapat bahwa terlalu banyak teori membuat pembelajaran terasa menantang dan kurang menarik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran untuk menjadikan materi lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa.

Penyampaian materi dengan media pembelajaran merupakan proses dialog antara pendidik dan siswa yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran seperti pemerolehan pengetahuan kognitif, penguasaan

keterampilan psikomotorik, dan pembentukan sikap emosional. Media pembelajaran adalah metode pengajaran yang membantu pengajar dan siswa mencapai tujuan pembelajaran secara metodis dan efisien untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, di dalam kelas, instruktur berfungsi sebagai sumber pengetahuan eksklusif peserta didik. Kurikulum, guru, dan siswa adalah tiga pemain utama dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran tidak akan berjalan tanpa adanya tujuan karena komponen-komponen tersebut saling terkait dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Agar siswa dapat mengeksplorasi dan memajukan bakat mereka, pembelajaran harus melibatkan mereka.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di sekolah SDN Sudimara 11 Ciledug pada tanggal 15 Juli 2024 menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam berbagai hal untuk memahami pelajaran IPAS, dengan salah satu masalah utama adalah rendahnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Siswa sering mengabaikan penjelasan guru bukannya mendengarkan secara aktif, mereka justru tidak aktif, ketika guru memberikan pertanyaan kepada siswa, sering kali siswa memberikan jawaban secara asal-asalan tanpa melakukan analisis yang mendalam. Selain itu, alasan lain siswa mengalami kesulitan pembelajaran IPAS disebabkan oleh strategi pengajaran yang digunakan di kelas. Guru tidak menggunakan media pembelajaran dalam menjelaskan materi dari pembelajaran IPAS hal ini kurang mampu berhasil dalam mendorong keterlibatan aktif siswa. Untuk mengatasi masalah yang dialami siswa dan meningkatkan kualitas pelajaran IPAS, para pendidik dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS dapat ditingkatkan oleh media melalui penggunaan teknologi, seperti film atau aplikasi pembelajaran.

Pembuatan aplikasi salah satu upaya untuk memudahkan siswa dalam memanfaatkan teknologi berbasis media. Dalam bidang pendidikan, aplikasi video animasi seperti aplikasi *Powtoon* telah berkembang pesat dan semakin populer sebagai alat bantu pengajar.

Urgensi permasalahan ini terletak pada rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, yang ditunjukkan oleh kecenderungan mereka mengabaikan penjelasan guru, memberikan jawaban asal-asalan tanpa analisis mendalam, serta kurangnya partisipasi aktif dalam proses belajar. Selain itu, kesulitan siswa dalam pembelajaran IPAS juga diperparah oleh strategi pengajaran yang kurang efektif, di mana guru tidak memanfaatkan media pembelajaran yang relevan. Hal ini menyebabkan materi pembelajaran menjadi kurang menarik dan kurang mampu mendorong siswa untuk terlibat secara aktif, sehingga berdampak negatif pada hasil belajar mereka.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan topik "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di Sdn Sudimara 11 Ciledug". Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran IPAS dan memudahkan mereka dalam memahami gagasan dan informasi yang terkandung dalam mata pelajaran tersebut.

METODE PENELITIAN

Menurut Risa (2020) yang dikutip oleh Syifa (2022:23) Metodologi penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Mengembangkan produk spesifik dan mengevaluasi efektivitasnya merupakan tujuan dari penelitian dan pengembangan. Hasil akhir dari penelitian ini adalah materi pembelajaran animasi dalam bentuk video yang digunakan dalam aplikasi *Powtoon* untuk menumbuhkan minat anak – anak terhadap pembelajaran IPAS.

Model 4-D (*Four D*), yang terdiri dari empat tahap yaitu pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*) dan penyebaran (*Dissemination*), digunakan dalam pembuatan materi pembelajaran.

Proses dan metodologi pengembangan media pembelajaran Thiagarajan digunakan dalam penelitian ini, pendekatan penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan instrumen yang dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Empat fase dalam penciptaan model Thiagarajan terdiri dari pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*) dan penyebaran (*Dissemination*).

Peneliti memilih model pengembangan 4-D karena tahapannya terprogram, sederhana, dan diimplementasikan secara sistematis. Model 4-D digunakan untuk pengembangan bahan ajar, pembuatan buku, dan pengembangan media yang akan dikembangkan. Model pengembangan ini bekerja sama dengan para ahli untuk menghasilkan produk berkualitas tinggi.



Gambar 1. Model 4-D (Four D)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada mata pelajaran IPAS merupakan hasil dari proses penelitian dan pengembangan, yang terdapat di Bab 7 tentang bagaimana mendapatkan semua keperluan kita. Produk ini berpotensi meningkatkan kualitas Pendidikan dan memperluas pemahaman siswa.

Peneliti menggunakan model pengembangan 4-D (*Four D*) sebagai metode dari S. Thiagarajan dalam (Romi et al., 2023) pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis *Powtoon* dirancang untuk mendukung pembelajaran yang berhubungan dengan materi IPAS. Peneliti menggunakan model 4-D karena setiap tahapannya jelas, tertata dan dapat dilaksanakan secara sistematis. Proses pengembangan terdiri dari empat tahap, dimulai dengan *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan diakhiri dengan *Disseminate* (Penyebaran).

Penelitian ini menggunakan kuesioner respons siswa dan lembar validasi yang diisi oleh validator serta siswa untuk mengumpulkan data. Analisis data tanggapan peserta didik digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana media pembelajaran yang dihasilkan diterima oleh siswa. Dalam uji kepraktisan, skala Likert digunakan sebagai metode analisis data untuk siswa.

Analisis data tanggapan peserta didik digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana media pembelajaran yang dihasilkan diterima oleh siswa. Dalam uji kepraktisan, skala Likert digunakan sebagai metode analisis data untuk siswa. Teknik analisis data kepraktisan dihitung menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Besar persentase

Tse = Jumlah nilai hasil angket respon peserta didik

TSh = Jumlah nilai maksimal yang diharapkan

Gambar dan Tabel

Berikut adalah skor rata-rata yang akan digunakan untuk menyusun pernyataan evaluasi. Tabel di bawah ini mencantumkan persyaratan untuk kepraktisan skor berdasarkan rumus menurut Akbar (2013) dalam Novia dan Sholehudiin (2024 : 174).

Tabel 1. Kriteria Kepraktisan Siswa

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
81% – 100%	Sangat menarik
61% – 80%	Menarik
41% – 60%	Cukup menarik
21% – 40%	Tidak menarik

Penelitian ini bertujuan untuk menilai kepraktisan video dalam penggunaannya pada siswa, serta mengevaluasi kelayakan dan efektivitas media pembelajaran berbasis *Powtoon* yang dikembangkan. Proses percobaan melibatkan 25 siswa kelas empat yang dibagi menjadi dua kelompok uji, kelompok uji kecil dengan tujuh siswa dan kelompok uji besar dengan tujuh belas siswa

Uji kelompok besar dan kelompok kecil digunakan untuk melakukan analisis data hasil praktikalitas siswa. Terdapat tujuh siswa dalam uji coba kelompok kecil dan tujuh belas siswa dalam uji coba kelompok besar. Berikut adalah hasil pengumpulan data praktik siswa, yang dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Indikator	Hasil Skor (%)	Tingkat Kepraktisan
Tampilan	96%	Sangat Menarik

Kebahasaan	98%	Sangat Menarik
Kecermatan Isi Materi	98%	Sangat Menarik
Rata-Rata Skor Keseluruhan	97%	Sangat Menarik

Persentase rata – rata skor tes untuk kelompok besar dihasilkan oleh tabel klasifikasi validitas produk, yang sangat bermanfaat.



Gambar 2. Uji Kelompok Besar (Syahrani, 2025)

Tabel 3. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

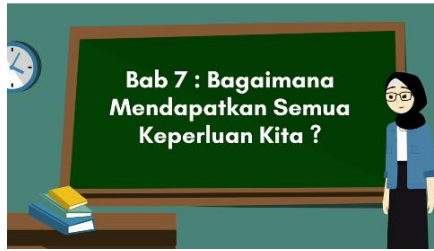
Indikator	Hasil Skor (%)	Tingkat Kepraktisan
Tampilan	90%	Sangat Menarik
Kebahasaan	99%	Sangat Menarik
Kecermatan Isi Materi	98%	Sangat Menarik
Rata-Rata Skor Keseluruhan	96%	Sangat Menarik

Persentase rata – rata skor tes yang signifikan untuk kelompok kecil dihasilkan dari tabel klasifikasi validitas produk.



Gambar 3. Uji Kelompok Kecil (Syahrani, 2025)

Berdasarkan hasil penilaian sebelumnya, penulis melakukan evaluasi akhir terhadap media pembelajaran berbasis *Powtoon* untuk mata pelajaran IPAS dengan memperbaiki penggunaan bahasa dan penataan kata dalam bahan ajar berbasis *Powtoon* untuk mata pelajaran IPAS, sesuai dengan rekomendasi pembimbing dan validator. Hasil akhir penilaian dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 4. Tampilan Awal Media (Syahrani, 2025)

Berdasarkan bahan pembuatnya	Uang kertas dibuat agar tidak mudah robek, luntur, dan tahan terhadap air seperti contoh dibawah ini:		
Rp 10.000,00	Rp 20.000,00	Rp 100.000,00	
			

Gambar 5. Tampilan Isi Media (Syahrani, 2025)



Gambar 6. Tampilan Pengayaan Media (Syahrani, 2025)

Telah Menonton

Gambar 7. Tampilan Akhir Media (Syahrani, 2025)

Pembahasan

Kutipan dan Acuan

Menurut Nurdiansyah (2019:44) menyampaikan bahwa media pembelajaran merupakan aspek penting dalam proses pendidikan penerapan materi jika tidak secara tepat dapat mempengaruhi kualitas proses dan hasil yang dicapai. Sedangkan menurut Ayang E, & Aran H. K (2022:10) bahwa media pembelajaran mencakup semua alat teknologi dan bahan yang membantu pengajaran, serta mendukung guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Theresia A. K., dkk (2023:6690) berpendapat bahwa Istilah "media pembelajaran" menggambarkan materi berwujud atau tidak berwujud yang dimaksudkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu guru dan siswa dalam memahami materi lebih cepat.

Dari pengertian media pembelajaran tersebut dapat disimpulkan Salah satu bagian penting dari pendidikan adalah penggunaan media untuk pembelajaran, penyalahgunaan dapat berdampak pada standar proses pembelajaran dan hasil pembelajaran. Materi-materi ini mencakup berbagai alat dan sumber digital yang mendukung pengajaran, membantu guru mencapai tujuan pembelajaran, dan membantu siswa memahami materi. Alat pembelajaran nyata dan tidak nyata dimaksudkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan mempercepat pemahaman siswa.

Powtoon merupakan aplikasi internet sederhana yang memberikan kesempatan kepada pengguna menggunakan video animasi untuk membuat animasi menghibur yang dapat dibagikan atau disimpan secara pribadi. Pengajar dapat memanfaatkan *Powtoon* sebagai alat untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam pelajaran mereka. *Powtoon* dapat diunduh sebagai berkas video MP4 dan sering digunakan untuk film iklan investor dan produk. *Powtoon* juga dapat diakses secara daring di sekolah. Program ini dapat membantu para pendidik dalam menjelaskan mata pelajaran kepada siswa (Raffaello B. A 2018:146). Selanjutnya menurut Riza A & Umar D (2023:984) Dengan menggunakan alat daring seperti aplikasi *Powtoon*, para pendidik dan siswa dapat dengan cepat dan mudah membuat presentasi yang menarik menggunakan elemen animasi seperti animasi kartun, tulisan tangan, efek transisi, dan pengaturan garis waktu dasar.

Dari penjelasan di atas dapat kita simpulkan bahwa *Powtoon* adalah perangkat lunak online yang sederhana dan bermanfaat bagi pengajar dan peserta didik. Aplikasi *Powtoon* memberikan kesempatan pengguna untuk membuat video animasi yang mudah dan dapat diunduh dalam format MP4. Dengan penggunaan beberapa komponen animasi, *Powtoon* membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan memudahkan pembuatan presentasi original. Dengan demikian, *Powtoon* dapat meningkatkan orisinalitas dan kreativitas di kelas.

Penyajian gagasan orang lain di dalam artikel dilakukan secara tidak langsung. Gagasan yang dikutip tidak dituliskan seperti teks asli, tetapi dibuatkan ringkasan atau simpulannya. Sebagai contoh, Suharno (1973) menyatakan bahwa kecepatan terdiri dari gerakan ke depan sekuat tenaga dan semaksimal mungkin, kemampuan gerakan kontraksi putus-putus otot atau segerombolan otot, kemampuan reaksi otot atau segerombolan otot dalam tempo cepat karena rangsangan.

Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) mempelajari tentang bagaimana kehidupan berinteraksi dengan lingkungan dan makhluk hidup lain di Alam semesta. Ilmu pengetahuan juga mempelajari bagaimana manusia berinteraksi dengan interaksi ini. Secara umum, sains digambarkan sebagai kumpulan pengetahuan yang berbeda yang telah disusun secara metodis dan rasional melalui perhitungan sebab dan akibat Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016) yang dikutip Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, (2022:4) . Menurut Suhelayanti, dkk (2023:3) bahwa kompetensi yang berkaitan dengan globalisasi seperti berpikir kritis, komunikasi, kerja sama tim, dan kreativitas dapat diajarkan kepada peserta didik dengan bantuan IPAS. Siswa akan mampu memahami bagaimana sains berperan dalam mengatasi masalah saat ini serta masalah yang mungkin muncul di masa mendatang.

Dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan alam dan sosial (IPAS) melatih siswa dalam berpikir kritis, berkomunikasi, bekerja sama, berkreasi, dan keterampilan penting lainnya sekaligus membantu mereka memahami bagaimana kehidupan berinteraksi dengan lingkungan dan makhluk hidup lainnya di alam semesta. Siswa yang mempelajari sains lebih mampu memahami bagaimana sains dapat digunakan untuk memecahkan masalah baik saat ini maupun di masa mendatang.

Mata pelajaran termasuk teknologi, alam, lingkungan, sejarah, dan budaya diajarkan bersama dengan ilmu-ilmu alam dan sosial. Menurut Suhelayanti, dkk (2023:5).

Buku IPAS kelas IV Kurikulum Merdeka terdiri dari delapan bab yang berfokus pada materi IPA dan IPS. Penelitian ini secara khusus menyoroti Bab 7 yang berjudul "*Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?*", di mana siswa tidak hanya belajar tentang kebutuhan dan keinginan, tetapi juga mendefinisikan kebutuhan dan keinginan mereka sendiri. Melalui identifikasi dan pemahaman jenis kebutuhan serta keinginan berdasarkan tingkat kepentingannya, siswa diharapkan lebih tertarik memahami cara memenuhi tujuan

mereka. Selain itu, pembelajaran di bab ini juga mengajarkan tentang aktivitas ekonomi seperti ciri-ciri jual beli dan jenis uang, serta membantu siswa memahami peran mereka dalam kegiatan ekonomi.

Menurut Suhelayanti, dkk (2023:15) menyatakan bahwa tujuan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah untuk mengembangkan warga negara Indonesia yang bertanggung jawab, demokratis, dan cinta damai melalui diskusi tentang berbagai peristiwa, konsep, fakta, dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah sosial. Menurut Pradana & Idris (2019:141) menyatakan bahwa jika menggunakan media secara efektif sangat penting ketika mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial. Alasan mengapa Ilmu Pengetahuan Sosial penuh dengan pesan karena Ilmu Pengetahuan Sosial membahas tentang pesan abstrak, waktu, arah mata angin, lingkungan, nilai, dan pembagian waktu. Untuk membuat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial lebih mudah bagi siswa, membuat gambar, peta, dan grafik untuk mengkonkritkan konsep yang abstrak.

Menurut Jumariani dkk (2021:1021), Menanamkan rasa kebersamaan, kebangsaan, dan kenegaraan merupakan tujuan pendidikan ilmu sosial. Membuat siswa menghafal berbagai fakta dan hal bukanlah tujuannya. Dipercayai bahwa pembelajaran ilmu pengetahuan sosial akan menumbuhkan pemikiran kritis, analitis, dan kreatif pada siswa saat mereka memahami dan memecahkan tantangan. Tujuan pendidikan ilmu sosial adalah untuk memberikan siswa pengetahuan dan keterampilan dasar yang mereka butuhkan untuk tumbuh sesuai dengan bakat, minat, dan lingkungan mereka, IPS memberikan kesempatan untuk studi yang lebih tinggi (Teofilus, dkk 2022:143). Selain itu, Eko (2017:7) berpendapat bahwa mata pelajaran IPS adalah untuk membantu siswa menjadi pemikir yang lebih kritis, maka tidak selalu mudah untuk memahaminya. Di sisi lain, beberapa orang berpendapat bahwa pembelajaran IPS hanya dapat diselesaikan dengan menghafal dan mengingat.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Tujuan IPS adalah mengembangkan warga negara yang bertanggung jawab dan kritis dengan mempelajari konsep sosial melalui media pembelajaran yang konkret, seperti peta dan grafik. Pendekatan ini bertujuan menumbuhkan pemikiran analitis dan kreatif, bukan sekadar menghafal fakta. IPS membantu siswa memahami lingkungan mereka, memupuk rasa kebersamaan, serta membuka peluang studi lanjut sesuai bakat dan minat. Pada bab 7 tentang " bagaimana mendapatkan semua keperluan kita ? "

Nama dua pengarang dalam karya yang sama disambung dengan kata 'dan'. Titik koma (;) digunakan untuk dua pengarang atau lebih dari dua pengarang dengan karya yang berbeda. Contohnya: karya tulis ilmiah adalah tulisan faktual yang digunakan penulisnya untuk memberikan suatu pengetahuan/informasi kepada orang lain (Riebel dan Roger, 1980). Jika melibatkan dua pengarang dalam dua karya yang berbeda, contoh penulisannya: karya tulis ilmiah adalah tulisan faktual yang digunakan penulisnya untuk memberikan suatu pengetahuan/ informasi kepada orang lain (Riebel, 1978; Roger, 1981).

KESIMPULAN

Setelah melalui empat tahap penelitian, yaitu Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), dan Penyebaran (*Disseminate*) pada media pembelajaran berbasis *Powtoon* untuk mata pelajaran IPAS, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil penilaian tingkat kelayakan dan kualitas materi pembelajaran berbasis *Powtoon* menunjukkan keandalan dan validitas yang sangat tinggi, dengan skor (86,67%) dari ahli materi, (83,3%) dari ahli bahasa, dan (100%) dari ahli media. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis *Powtoon* layak dan dapat diandalkan untuk diterapkan dalam pembelajaran IPAS.
2. Hasil efektivitas media pembelajaran berbasis *Powtoon* menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan positif terhadap media pembelajaran berbasis *Powtoon*. Tingkat validitas yang sangat tinggi ditunjukkan oleh persentase 97% dan 96% dari uji coba pada kelompok besar dan kecil. Hal ini membuktikan bahwa *Powtoon* efektif dalam menarik minat siswa.
3. Hasil menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap media pembelajaran berbasis *Powtoon* dalam uji coba kelompok besar dan kecil, berdasarkan tanggapan pendidik dan siswa. Hal ini membuktikan bahwa siswa menyukai *Powtoon*, dan aplikasi ini memiliki potensi besar untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS.

Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran berbasis *Powtoon* dinyatakan sangat valid oleh para ahli dan mendapatkan respons positif dari siswa dalam uji coba. Aplikasi *Powtoon* efektif dalam meningkatkan rasa ingin tahu siswa dan berpotensi besar untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, D. A. P & Dinar, M. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Powtoon* Pada Pokok Bahasan Klasifikasi Materi dan Perubahannya di Tingkat SMP. *Science Ed* Vol 5(2), 52-59.
- Albert Maydiantoro. (2021). Model – Model Penelitian Pengembangan Research and Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*.
- Ahmad F., M. dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Alat Masak Tradisional Berbasis Etnomatematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol 10 (2).
- Ayang E., & Aran H., K. (2020). *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.
- Amalia Fitri., dkk. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia (2022).
- Edi Mulyani., dkk. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran *Powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Indonesia*. Vol. 10. No. 1 (2023), pp. 1-9, DOI: <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v10i1.52706>
- Eko Bayu G. (2023). Problematika Pembelajaran Ipa Pada Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*. Vol 2.
- Evi Deliviana. (2017). Aplikasi *Powtoon* Sebagai Media Pembelajaran Manfaat Dan Problematikanya. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Negeri Makassar*.
- Eko Heri W. (2017). Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Pembelajaran Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Satya Widya*, Vol. 33, No. 1. Juni 2017: 29-36.
- Fina N,F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Powtoon* Pada Materi Sistem Tata Surya Kelas VII di SMP/MTS.
- Fifit F., D & Sri L., H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-AlterSources Berbasis Aplikasi *Powtoon* Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* Volume 5 Nomor 4 Tahun 2021 Halaman 2530 -2540.
- Generasi Cerdas Keuangan (2019, Januari 17). *Kebutuhan dan Keinginan [Video]*. Youtube, <https://youtu.be/-YjM9dNJYA4?si=u99KTI6wNcVM9vnO>
- Izomi A., dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, Vol 10(1), 49-56.
- Jasmine R., J., dkk. (2023). Penerapan Model Four- D dalam pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science*, Vol 01 No. 6, Juni, pp. 372-378.
- Jumriani., dkk (2021). Komponen Kurikulum IPS di Sekolah Dasar pada Kurikulum Merdeka 2013. *Jurnal Basicedu*, Vol 05 No. 4 Tahun 2021 Halaman 2027 – 2035.
- Karo – Karo, I. R. & Rohani, R. (2018). Manfaat Media Pembelajaran. *Jurnal Axiom*, Vol 7(1), Januari – Juni, 91-96.
- Lisda Raihanati., dkk (2020). Pengembangan media pembelajaran audio visual *Powtoon* berbasis kontekstual pada mata pelajaran IPS kelas IV. *Journal of Elementary Education*, Vol. 4 (2), December 2020
- Maklonia Meling Moto. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesia Journal of Primary Education*, Vol. 3, No. 1 (2019) 20-28 ISSN: 2597-4866. <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>
- Madza L., dkk (2024). *Strategi Pembelajaran Sekolah Dasar*. Palembang: Bening Media Publish.
- Muhammad P., (2018). Kontekstual Materi Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol 3(1). <http://ejournal.ihtn.ac.id/index.php/AW>

- Nurul F., dkk (2017). Pengembangan Pembelajaran Matematika Berbasis *Discovery Learning* Untuk Materi Aritmatika Sosial Smp/Mts. Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau 4(2), 1-13, 2017.
- Nurdiansyah. (2019). Media Pembelajaran Inovatif. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Nugrananda J., (2022). Pemanfaatan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran matematika kelas 2 di SDI Aisyiah. Arus jurnal Pendidikan, Vol 02 (2). <http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup>
- Novia., A. A & Sholehuddin. (2024). Pengembangan Media Pop Up Book Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV Di MI Hamka Muhammadiyah Kalibebber Wonosobo. Jurnal Ilmiah PGSD.
- Pradana, M. R., & Idris, M. (2019). Pengembangan Media Peta Bentuk Puzzle dengan Memanfaatkan Plastik Kemasan Makanan Ringan Pada Mata Pelajaran Sejarah. Kalpataru, 5(2), 141-151.
- Raffaello., B. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Pelayanan Penjualan Di SMK Ketintang Surabaya. Jurnal Pendidikan Tata Niaga, Vol 06 Nomor 04 Tahun 2019.
- Riza A., & Umar D., . (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD. Jurnal Inovasi Pendidikan, Vol 4 No. 5 2023.
- Romi Mesra., dkk. (2023). Research & Development Dalam Pendidikan. Medan: PT Mifandi Mandiri Digital.
- R.Jurniarti., dkk (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan IPS Indonesia, Vol. 7 (1).
- Syaiful A & Amalia N., M. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* dalam meningkatkan kemampuan representasi IPA di Tengah Pandemi Covid 19. Jurnal ipa dan pembelajaran IPA. Vol 5(1):112-124.
- Safrida D & Umar D. (2021). Pengembangan Media Pakapindo Berbasis Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keragaman di Negeriku di Kelas IV SD. Jurnal Penelitian Pendidikan. Vol 02 (2).
- Syifa Fauziah. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* Dalam Meningkatkan Antusiasme Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV MI. Irsyadul Athfal.
- Sri Nuryani., dkk. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata, Vol. 4 (2) 2023, hal. 599-603.
- Suhelayanti., dkk. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Langsa: Yayasan Kita Menulis.
- Suci Rakhmawati., dkk. (2016). Analisis Pelaksanaan Kurikulum 2013 Ditinjau Dari Standar Proses Dalam Pembelajaran Biologi Kelas X di SMA Negeri 1 Krangkeng. Jurnal Sains dan Pendidikan Sains, Vol 5(02):156-164.
- Teni Nurita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Misykat , Vol 3 (1), 171-187, 2018.
- Theresia., A. K., dkk. (2023). Meningkatkan hasil belajar matematika materi penjumlahan dengan menggunakan media pohon pintar pada siswa kelas 1 sdc wego natar. Journal on education, Vol 05 (3). <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Teofilus A.H., dkk (2022). Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran Ips Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. Jurnal Kiprah Pendidikan, Vol 1(3), Hlm. 141-149.
- Zulfah Anggita (2020). Pengembangan *Powtoon* Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemic COVID-19. Jurnal Konfiks, Vol 7(2), 44-52.