

Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Powtoon Terintegrasi Nilai Pendidikan Karakter Pada Kelas V Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan SD Negeri Kapatihan

Sholika Mega Puspita^{1*}, Muflikhul Khaq², Nurhidayati³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Purworejo

Email: Sholikamega@gmail.com^{1*}

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk (1) Mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran powtoon, (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran powtoon. Subjek penelitian untuk peserta didik pada kelas V SD Negeri kepatihan dengan materi IPA dengan materi perubahan wujud benda. Desain penelitian menggunakan Research and Developmen (R&D) dengan model 4D (*Define, Design, Development, Dissemination*). Desain yang digunakan uji coba utama, uji coba lapangan dan uji coba operasional. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan lembar validasi, lembar angket respon peserta didik. Subjek penelitian peserta didik kelas V SD Negeri kepatihan. Penelitian ini menghasilkan: (1) Media pembelajaran IPA berbasis powtoon dan karakter. (2) Dasar layak digunakan berdasarkan aspek kevalidan dan kelayakan. Pada aspek kevalidan dilakukan dengan validasi dosen mendapatkan rata-rata 90,1% dengan kategori sangat valid. Aspek kelayakan dihasilkan dari respon peserta didik pada saat uji coba awal mendapatkan rata-rata 82,6%, saat uji coba lapangan utama mendapatkan persentase 86,8% dan pada saat uji coba operasional mendapatkan rata-rata persentase 89,5% Dilihat dari persentase respon peserta didik pada media pembelajaran IPA berbasis powtoon terintegrasi nilai pendidikan karakter mendapatkan kriteria sangat praktis. Berdasarkan kajian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran IPA berbasis powtoon terintegrasi nilai pendidikan karakter untuk kelas V SD layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Pada media pembelajaran IPA berbasis powtoon terintegrasi nilai pendidikan karakter dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran di SD Negeri Kapatihan.

Kata Kunci: *Powtoon, Nilai-nilai pendidikan karakter.*

Abstract

This development research aims to (1) find out the procedure for developing powtoon learning media, (2) find out the feasibility of powtoon learning media. Research subjects for students in class V SD Negeri Kapatihan with science material with material changes in the shape of objects. The research design uses Research and Development (R&D) with a 4D model (*Define, Design, Development, Dissemination*). The design used is the main trial, field trials and operational trials. Data collection techniques include observation, interviews, questionnaires and documentation. The instrument used was a validation sheet, a student response questionnaire sheet. The research subjects were fifth grade students of SD Negeri Kapatihan. This study resulted in: (1) Powtoon-based and character-based science learning media. (2) The basis is feasible to use based on aspects of validity and feasibility. In the aspect of validity, lecturer validation is carried out with an average of 90.1% with a very valid category. The feasibility aspect resulted from the responses of students during the initial trial getting an average of 82.6%, during the main field trial getting a percentage of 86.8% and during the operational trial getting an average percentage of 89.5% Viewed from the percentage student responses to the integrated Powtoon-based science learning media, the value of character education gets very practical criteria. Based on this study, it can be concluded that the integrated Powtoon-based science learning media has the value of character education for fifth grade elementary school students and is suitable for use as learning media in elementary schools. In the integrated Powtoon-based science learning media, the value of character education can be used as an alternative learning media

at SD Negeri Kepatihan.

Keywords: *Powtoon, Character education values.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPA sering kita kenal dengan pembelajaran yang mempelajari tentang lingkungan sekitar. Mata pembelajaran IPA dipejarai siswa dari jenjang sekolah dasar dari kelas satu sampai kelas enam. Menurut Samatowa (Murti dkk, 2016) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam adalah aktivitas anak dalam melakukan beberapa kegiatan nyata dengan alam menjadi hal utama dalam pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA adalah pembelajaran yang mempelajari pengetahuan rasional dan objektif serta alam semesta dan isinya (Silalahi dan Nasution, 2019). IPA membahas tentang lingkungan disekitarnya berdasarkan hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan manusia. Proses pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan pendidik. Media pembelajaran yang cocok digunakan pada SD Negeri Kepatihan yaitu media pembelajaran IPA berbasis powtoon.

Berdasarkan hasil wawancara mengenai pemahaman guru terkait penggunaan media pembelajaran yang dilakukan di SD Negeri Kepatihan bersama Ibu Sukeni, S.Pd., SD. didapatkan hasil wawancara sebagai berikut: dalam proses pembelajaran pendidik masih menerapkan media konvensional dan menggunakan metode diskusi. Pada proses pembelajaran pendidik belum optimal dalam mengembangkan media pembelajaran bagi peserta didik. Proses yang dilakukan hanya menggunakan buku paket dan LKS sebagai media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis powtoon sangat bagus, karena memiliki daya tarik bagi peserta didik dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Sekolah juga memiliki sarana yang mendukung untuk menerapkan media pembelajaran berbasis powtoon. Adapun kendala dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis powtoon. Kendala yang dialami guru dalam mengembangkan media pembelajaran kurangnya menguasai dalam teknologi, sehingga menyebabkan kesulitan dalam memberikan contoh visual kepada peserta didik.

(Deliviana, Evi, 2017) menjelaskan bahwa salah satu kelebihan dari Powtoon adalah cara penggunaannya yang cukup mudah dan tidak memerlukan keterampilan khusus karena langkah-langkah yang dilakukan tidak berbeda dengan memutar video biasa pada komputer/laptop, atau dvd player pada umumnya. Selain itu, banyak pilihan animasi menarik dan lucu yang sudah ada di aplikasi Powtoon sehingga pengguna tidak perlu lagi membuat animasi. Hasil akhir Powtoon berupa video animasi cukup interaktif sehingga dapat menarik minat siswa didik untuk memperhatikan tayangan tersebut. Selain dapat menarik minat siswa untuk memperhatikan, powtoon akan menjadi lebih baik apabila terintegrasi nilai pendidikan karakter.

METODE

1. Metode Pengembangan

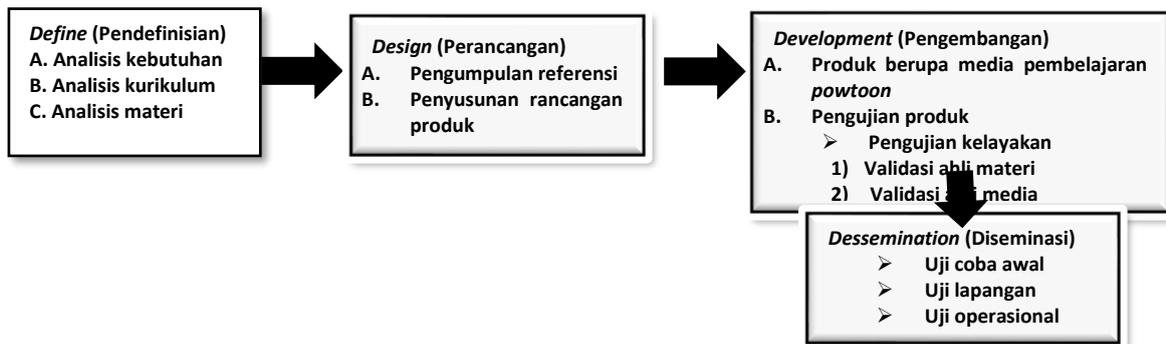
Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau sering disebut Research and Development (R&D). Penelitian pengembangan ini merupakan metode penelitian yang dapat digunakan untuk mengembangkan dan menguji produk di dalam dunia pendidikan. Selain untuk mengembangkan dan menguji produk, penelitian ini dapat digunakan untuk memberikan pengetahuan baru tentang pemanfaatan media dalam kehidupan sehari-hari.

Metode penelitian menurut (Sugiyono 2015: 3), merupakan kegiatan yang berdasarkan pada ciri-ciri keilmuan untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Menurut (Sugiyono, 2015: 407), mengemukakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan atau mengembangkan, menguji kelayakan dan klarifikasi produk sesuai tujuan dan manfaat tertentu. Berdasarkan kesimpulan tersebut dapat disimpulkan bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan ilmu yang digunakan untuk menghasilkan atau mengembangkan, menguji kelayakan. (Sugiyono 2010: 34), mengungkapkan bahwa ada tiga langkah utama penelitian dan pengembangan banyak di modifikasi oleh para ahli, salah satunya model yang digunakan dalam pedoman melakukan penelitian pengembangan adalah model 4D.

2. Prosedur Pengembangan

Adapun model penelitian dan pengembangan menggunakan 4D pada penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut.

Tabel 1. Langkah Penelitian dan Pengembangan model 4D menurut Thiagrajan (1974: 5)



A. Define (Pendefinisian)

Pendefinisian merupakan langkah pertama dalam model penelitian 4D. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah analisis kebutuhan. Tahap pendefinisian dilakukan agar mendapatkan informasi yang bertujuan untuk menetapkan produk yang akan dikembangkan beserta spesifikasi produk.

B. Design (Perancangan)

Perancangan merupakan langkah kedua dari model penelitian dan pengembangan 4D. Tahap perancangan merupakan tahap dilakukannya perancangan terhadap produk berupa media Powtoon

C. Development (Pengembangan)

Pengembangan merupakan langkah ketiga dalam penelitian dan pengembangan model 4D. Tahap pengembangan merupakan proses merealisasikan rancangan dan pengujian produk.

D. Dissemination (Diseminasi)

Diseminasi merupakan tahap uji coba produk secara luas. Pengujian produk secara luas pada penelitian dan pengembangan ini terbagi menjadi tiga yaitu uji lapangan awal, uji coba lapangan dan uji coba operasional. Uji lapangan awal dilakukan setelah produk di uji lapangan atau terbatas beserta revisi produk setelah mendapat pendapat dan penilaian dari uji lapangan awal.

3. Desain Uji Coba Produk

Desain produk yang dibuat dalam penelitian ini tidak dapat langsung diuji, tetapi harus dibuat terlebih dahulu, baru kemudian produk baru yang dapat diuji, tetapi terlebih dahulu melalui tahap validasi dan direvisi. Setelah melalui tahap ini, media pembelajaran yang telah revisi selanjutnya akan dilakukan dengan uji coba terhadap produk, uji coba produk dibagi menjadi tiga langkah yakni uji coba terbatas kecil, uji coba lapangan dan uji coba operasional lebih luas.

4. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan guna memperoleh pemahaman konkret atau nyata tentang keberhasilan suatu media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil yang dapat digunakan untuk bahan pertimbangan untuk memperbaiki media pembelajaran yang dikembangkan. Media dapat dikatakan layak apabila memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran dengan kriteria yang sudah ditentukan.

a. Analisis Uji Kevalidan

Analisis ini menjelaskan tentang karakteristik data untuk masing-masing variabel validitas. Metode yang digunakan untuk memudahkan pemahaman data untuk proses analisis selanjutnya. Berikut adalah rumus untuk mengolah data:

1. Pengolahan data dengan persamaan berikut:

$$P(\%) = \frac{\text{Jumlah skor hasil penelitian}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

(1)

(Pangestu & Wafa, 2018:74)

2. Menghitung data dalam bentuk nilai. Skala penilaian dengan rentang 1-5

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah butir}}$$

(2)

(Widoyoko, 2012: 113)

Untuk memudahkan membaca hasil penelitian tersebut, berikut adalah interval persentase dapat digambarkan menurut Riduwan (Tifani, 2021: 49-50).

Tabel 2. Persentase Tingkat Kevalidan.

Persentase Pencapaian	Interpretasi
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

Media pembelajaran yang dikembangkan dikatakan valid jika mencapai 61% - 80% dengan interpretasi valid dan persentase 81% - 100% dengan interpretasi sangat valid.

- b) Analisis Uji Kepraktisan

Data kepraktisan media pembelajaran berasal dari angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran IPA berbasis *powtoon* terintegrasi nilai pendidikan karakter. Hasil data yang terkumpul berupa hasil pengisian angket respon peserta didik, kemudian diolah dan dihitung untuk mendapatkan persentase masing-masing kategori. Menghitung persentase kepraktisan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

1. Pengolahan data dengan persamaan berikut:

Persentase kepraktisan $(\%) = \frac{\sum f}{N} \times 100\%$

f = Frekuensi jawaban

N = Jumlah responden

(3)

(Samala, 2019:17)

2. Menghitung data dalam bentuk nilai. Skala penilaian dengan rentang 1- 5

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah butir}}$$

(4)

(Widoyoko, 2012: 113)

Menentukan kategori praktikalitas menggunakan penilaian skala lima dengan acuan perubahan skor menurut kriteria kategori kepraktisan sebagai berikut:

Tabel 3. Persentase Tingkat Kepraktisan

Persentase Pencapaian	Interpretasi
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Tidak Praktis
0% - 20%	Sangat Tidak Praktis

Riduwan (Tifani, 2021 : 49-50).

Media pembelajaran yang dikembangkan ini dikatakan praktis jika mencapai persentase 61%-100% dengan interpretasi praktis dan persentase 81%-100% dengan interpretasi sangat praktis

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Tabel 4. Rancangan media pembelajaran *powtoon*

Bagian <i>Powtoon</i>	Tampilan
Cover	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">a) Judul produk</div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;">b) Identitas penulis</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;">c) Nama produk</div> </div>
	<p>a) Judul dari <i>powtoon</i> yang dikembangkan. b) Terdapat nama penulis. c) Identitas media pembelajaran <i>powtoon</i>. Berikut tampilan dari media pembelajaran <i>powtoon</i> :</p> 
Membaca doa	<p>a) Doa sebelum belajar. b) Identitas media pembelajaran <i>powtoon</i>. Berikut tampilan dari membaca doa pada media pembelajaran <i>powtoon</i>.</p>
Bagian <i>Powtoon</i>	Tampilan
Kompetensi dasar dan Indikator	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">a) Kompetensi dasar dan Indikator</div> <p>Berikut tampilan kompetensi dasar dan indikator :</p> 
Tujuan pembelajaran	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">a) Tujuan pembelajaran</div> <p>Berikut tampilan tujuan pembelajaran :</p>
Bagian <i>powtoon</i>	Tampilan <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">a) Pembelajaran 1</div>
Materi	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">b) Materi pembelajaran</div> <p>Berikut tampilan tujuan pembelajaran :</p> 
Penutup	

B. Pengembangan media pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran powtoon menggunakan beberapa aplikasi diantaranya yaitu aplikasi powtoon dan kinemaster. Media pembelajaran IPA berbasis powtoon terintegrasi nilai pendidikan karakter dapat dilihat di <https://youtu.be/WXR-tz-WhG8> .

Tabel 5. Tampilan Integrasi Nilai Pendidikan Karakter

Slide	Gambar
12	<div data-bbox="630 543 1066 787" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="694 792 1002 824">Muatan karakter Religius:</p> <p data-bbox="405 832 1294 949">Muat karakter religius terdapat pada slide yang ke 2. Pada slide isi nilai karakter religius disampaikan melalui intruksi guru yang memimpin doa bersama.</p>
13	<div data-bbox="619 999 1077 1255" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="644 1263 1054 1295">Muatan Karakter Gotong Royong :</p> <p data-bbox="405 1303 1294 1457">Muatan karakter gotong royong terdapat pada slide yang ke 13. Pada slide ini nilai karakter gotong royong disampaikan melalui soal, siswa diharap mendiskusikan dan mengerjakan soal dengan kelompoknya masing-masing.</p>
15	<div data-bbox="614 1507 1082 1771" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="687 1779 1008 1811">Muatan Karakter Mandiri :</p> <p data-bbox="405 1819 1294 1936">Muatan karakter mandiri terdapat pada slide yang ke 15. Pada slide ini nilai karakter mandiri disampaikan melalui soal, siswa diharapkan untuk mengerjakan soal secara mandiri.</p>

C. Revisi Produk

Adapun saran dan revisi yang disampaikan oleh validator terhadap media pembelajaran ipa berbasis *powtoon* sebagai berikut:

Saran dan revisi dari ahli media yaitu

Tabel 17.Revisi Layar Tampilan

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
 <p>Tampilan pada <i>background</i> diganti dengan yang menarik, jangan terlalu polos supaya peserta didik tidak bosan.</p>	 <p><i>Background</i> diganti dengan yang menarik sesuai dengan tema.</p>
 <p>Penulisan salam dihilangkan cukup dengan diucapkan saja.</p>	 <p>Penulisan salam sudah diganti sesuai saran.</p>
 <p>Penampilan tata letak pada kompetensi dasar dan indikator darap dirapikan lagi.</p>	 <p>Penampilan tata letak sudah diganti menjadi rapi.</p>
 <p>Tampilan background diganti yang lebih nyata seperti ada taman.</p>	 <p>Tampilan sudah diganti dengan gambar yang lebih nyata</p>

D. Hasil Uji Coba Produk

Kepraktisan *powtoon* meliputi keterlaksanaan pembelajaran, respon peserta didik, dan hasil belajar menggunakan media pembelajaran *powtoon* terintegrasi nilai karakter.

Berikut adalah data hasil uji coba terbatas, ujicoba lapangan dan uji coba oprasional:

1) Uji coba terbatas

Respon peserta didik pada media pembelajaran *powtoon* pada uji terbatas data yang diperoleh dari

angket respon peserta didik yang dilakukan melalui uji coba terbatas. Uji coba terbatas dilakukan dengan pengujian media pembelajaran powtoon.

Tabel 13. Hasil Angket Respon Peserta Didik Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Terintegrasi

Nilai Karakter Pada Uji Terbatas.

No	Aspek	Persentase	Kriteria
1.	Aspek Bahasa	80%	Praktis
2.	Aspek Desain	86,6%	Sangat Praktis
3.	Aspek Materi	80%	Praktis
4.	Aspek Manfaat	84%	Sangat Praktis
	Rata-rata	82,6	Sangat Praktis

Berdasarkan data dari hasil peserta didik yang terdiri dari aspek bahasa, desain, materi, dan manfaat pada uji coba terbatas memperoleh persentase 82,6% dengan kriteria sangat praktis. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis powtoon terintegrasi nilai karakter dinyatakan sangat praktis.

2) Uji Coba Lapangan

Respon peserta didik pada media pembelajaran *powtoon* uji lapangan data yang diperoleh dari angket respon peserta didik yang dilakukan melalui uji lapangan disajikan pada tabel 14

Tabel 14. Hasil Angket Respon Peserta Didik Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Terintegrasi Nilai Karakter Pada Uji Coba Lapangan .

No	Aspek	Persentase	Kriteria
1.	Aspek Bahasa	85%	Sangat Praktis
2.	Aspek Desain	87,5%	Sangat Praktis
3.	Aspek Materi	87,5%	Sangat Praktis
4.	Aspek Manfaat	87,5%	Sangat Praktis
	Rata-rata	86,8%	Sangat Praktis

Berdasarkan respon peserta didik pada uji coba lapangan memperoleh persentase 86,8% dengan kriteria sangat praktis. Hasil dari respon peserta didik dari uji terbatas ke uji coba lapangan mengalami kenaikan di aspek desain dan materi.

3) Uji Coba Operasional

Respon peserta didik pada media pembelajaran *powtoon* uji coba operasional data yang diperoleh dari angket respon peserta didik yang dilakukan melalui uji coba operasional disajikan pada tabel 15.

Tabel 15. Hasil Angket Respon Peserta Didik Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Terintegrasi Nilai Karakter Pada Uji Coba Operasional.

No	Aspek	Persentase	Kriteria
1.	Aspek Bahasa	87,2%	Sangat Praktis
2.	Aspek Desain	91%	Sangat Praktis
3.	Aspek Materi	90,9%	Sangat Praktis
4.	Aspek Manfaat	89%	Sangat Praktis
	Rata-rata	89,5%	Sangat Praktis

Tabel 16. Hasil rata-rata uji terbatas, uji coba lapangan dan uji coba oprasional

No	Uji Coba	Persentase	Kriteria
1.	Uji Coba Terbatas	82,6%	Praktis
2.	Uji Coba Lapangan	86,8%	Sangat Praktis
3.	Uji Coba Oprasional	89,5%	Sangat Praktis
	Rata-rata	86,3%	Sangat Praktis

Kepraktisan media pembelajaran diukur dari angket respon peserta didik yang diberikan saat uji coba terbatas, uji coba lapangan dan uji coba operasional.

Media pembelajaran mendapatkan dari angket respon peserta didik uji coba terbatas dengan rata-rata skor 82,6% dengan kategori sangat praktis. Uji coba lapangan mendapatkan rata-rata 86,8% dengan kategori sangat praktis dan uji coba operasional mendapatkan rata-rata 89,5% dalam kategori sangat praktis. Hal tersebut dilihat dari respon peserta didik yang dihitung secara keseluruhan dengan rata-rata 86,3% dalam kategori sangat praktis.

E. Kajian Produk Akhir

Kelayakan terhadap pengembangan media pembelajaran IPA berbasis powtoon dibuktikan dengan dilakukannya validasi ahli media dan validasi ahli materi serta respon peserta didik.

1. Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis powtoon menggunakan model 4D

Model 4D terdapat 4 tahap yaitu Define (pendefinisian), design (perancangan), development (pengembangan), disseminate (penyebaran). Tahap pertama model 4D yaitu define (Pendefinisian), terdiri dari 3 bagian yaitu analisis kebutuhan, analisis materi pembelajaran, dan analisis media pembelajaran. Tahap yang kedua model 4D yaitu design (perancangan) terdiri dari dua bagian yaitu pengumpulan referensi dan penyusunan rancangan produk. Tahap yang ketiga model 4D yaitu development (pengembangan) terdiri dari dua yaitu pengembangan media dan validasi media. Tahap yang keempat model 4D yaitu disseminate (penyebaran) ada tiga langkah yaitu uji coba terbatas dilakukan 3 siswa, uji coba lapangan dilakukan 8 siswa dan uji coba operasional dilakukan 11 siswa. Uji coba terbatas, uji coba lapangan, uji coba operasional dilakukan di SD Negeri kepatihan.

2. Validasi Ahli Media

Hasil penyajian dari validasi media dapat ditarik kesimpulan bahwa total keseluruhan skor dari media pembelajaran IPA berbasis powtoon terintegrasi nilai pendidikan karakter mendapatkan persentase sebesar 82,5% dan dinyatakan sangat valid. Hasil penelitian ini didukung dari temuan yang sudah ada sebelumnya yaitu hasil penelitian dari (Rahmawati 2021) dimana penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran IPA berbasis powtoon terintegrasi nilai pendidikan karakter dapat memberikan pengaruh baik dalam pembelajaran IPA tema peristiwa dalam kehidupan bagi peserta didik, sehingga media tersebut dikatakan layak untuk dikembangkan.

3. Validasi Ahli Materi

Hasil penyajian dari validasi materi dapat ditarik kesimpulan bahwa total keseluruhan skor dari media pembelajaran IPA berbasis powtoon terintegrasi nilai pendidikan karakter mendapatkan persentase sebesar 75% dan dinyatakan valid. Hasil penelitian ini menghasilkan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, sehingga media tersebut dikatakan layak untuk dikembangkan

4. Respon Peserta Didik

Uji coba media pembelajaran IPA berbasis powtoon dilakukan 2 tahap yaitu tahap uji coba terbatas, tahap uji coba lapangan dan tahap uji coba oprasional. Pada hasil uji coba terbatas dari angket respon peserta didik dengan rata-rata skor 82,6% dengan kategori sangat praktis. Uji coba lapangan mendapatkan rata-rata 86,8% dengan kategori sangat praktis dan uji coba oprasional mendapatkan rata-rata 89,5% dengan kategori sangat praktis. Hal tersebut dari respon peserta didik yang dihitung secara keseluruhan dengan rata-rata 86,3% dengan kategori sangat praktis. Sebelum menggunakan media pembelajaran IPA berbasis powtoon terintegrasi nilai pendidikan karakter, pada karakter peserta didik masih kurang terutama pada karakter mandiri. Setelah menggunakan media

pembelajaran IPA berbasis powtoon terintegrasi nilai pendidikan karakter peserta didik lebih menjadi baik dan bisa meningkatkan karakter peserta didik.

F. Keterbatasan Penelitian

Pengembangan media pembelajaran powtoon terintegrasi nilai pendidikan karakter untuk kelas V tema 7 Subtema 1 peristiwa dalam kehidupan mempunyai keterbatasan pada pengembangan dan penelitian sebagai berikut :

1. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran ini hanya dapat diakses melalui laptop atau handphone.
2. Media pembelajaran IPA berbasis powtoon hanya memuat 4 karakter karena sesuai dengan permasalahan yang dihadapi di SD Negeri Kepatihan tersebut, empat karakter tersebut yakni nilai karakter Religius, Nasionalisme, Mandiri, Gotong-royong.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan diperoleh kesimpulan Media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dikatakan layak digunakan apabila memenuhi kriteria valid dan praktis. Berdasarkan kevalidan yang dilakukan oleh ahli media mendapat skor 82,6% dengan kategori sangat valid, ahli materi mendapatkan skor 75% dengan kategori valid dan secara keseluruhan mendapatkan rata-rata skor 78,75% sehingga dapat dikatakan valid. Uji kepraktisan didapatkan dari respon peserta didik yang dilakukan dengan uji coba terbatas, uji coba lapangan dan uji coba operasional mendapatkan skor rata-rata keseluruhan 86,3% dengan kategori sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

Arif, Syaiful, and Amalia Muthoharoh 2021, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Dalam Meningkatkan Kemampuan Representasi IPA Di Tengah Pandemi Covid 19', *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 5.1 (2021), 112–24 <<https://doi.org/10.24815/jipi.v5i1.19779>>

Deliviana, Evi, 'Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat Dan Problematikanya', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 6.1 (2017), 1689–99

Daryanto. (2016). *Konsep Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Kemdikbud. https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/79738/mod_resource/content/2/1_Konsep_Dasar_MPI.pdf