

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN POWTOON
DENGAN PENDEKATAN PROBLEM SOLVING UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH TEMA 3 SUBTEMA 4
PEMBELAJARAN 2 KELAS III DI SD N SIDOMULYO 04 UNGARAN TIMUR**

Sulistiya Tri Ningsih

PGSD, Fakultas Komputer dan Pendidikan, Universitas Ngudi Waluyo

Email Korespondensi:

triningsih963@gmail.com

Abstract: Development Of Powtoon Assisted Learning Media With Problem Solving Approach To Improve Theme 3 Subteme Solution Ability 4 Learning 2 Class III In SD N Sidomulyo 04 Ungaran Timur

This research is motivated by the use of media which is still rarely used in class III SD N Sidomulyo 04. This study aims to determine the effect of video powtoon media with a problem solving approach to increasing the problem solving ability of grade III A students. This type of research is the development of powtoon media with a quantitative. The data obtained were collected using descriptive tests and questionnaires which were distributed to students via google form. From the results of the data analysis test used, it was found that the average problem-solving ability of the experimental class students was better than the problem-solving ability of the control class. It can be concluded that the problem-solving ability of the experimental class students increased after being given treatment.

Keywords: media, powtoon, problem solving

Abstrak : Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Powtoon Dengan Pendekatan Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tema 3 Subtema 4 Pembelajaran 2 Kelas III Di SD N Sidomulyo 04 Ungaran Timur

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan media yang masih jarang digunakan di kelas III SD N Sidomulyo 04. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media video powtoon dengan pendekatan *problem solving* terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas III A. Jenis penelitian ini yaitu pengembangan media powtoon dengan pendekatan kuantitatif. Data yang diperoleh dikumpulkan dengan menggunakan tes uraian, dan angket yang dibagikan kepada siswa melalui google form. Dari hasil uji analisis data yang digunakan diperoleh rata-rata kemampuan pemecahan masalah pada siswa kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kemampuan pemecahan masalah kelas kontrol. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah pada peserta didik kelas eksperimen meningkat setelah diberikan perlakuan.

Kata Kunci : media, powtoon, pemecahan masalah

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu peranan penting untuk menunjang kehidupan masyarakat. Mutu pendidikan yang baik juga akan

menghasilkan output yang baik pula.

Melalui pendidikan peserta didik dilatih untuk mandiri dalam menyelesaikan masalahnya tanpa bergantung pada orang lain. Pendidikan yang berada di

lingkungan sekolah mencakup beberapa komponen termasuk guru dan peserta didik. Guru yang memiliki kompetensi mengajar yang baik maka akan menghasilkan proses pembelajaran yang baik pula, sehingga tujuan pembelajaran dan tujuan pendidikan akan tercapai dengan maksimal. Namun, untuk mencapai tujuan pembelajaran guru harus menerapkan pembelajaran yang kreatif, efektif, efisien dan interaktif di dalam kelas.

Untuk menghidupkan suasana kelas menjadi lebih interaktif, guru seharusnya dapat menginovasi pembelajaran yang lebih kreatif baik dari proses pembelajarannya ataupun sumber belajarnya. Dalam proses pembelajarannya guru dapat menginovasi pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan menggunakan media dan model yang sesuai. Menurut, Azhar Arsyad (2011:15) mengemukakan fungsi utama media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Dari teori diatas disebutkan bahwa media tersebut digunakan sebagai alat bantu guru dalam memenuhi kebutuhan peserta didik dalam proses

pembelajaran di dalam kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran di dalam kelas.

Hasil observasi yang peneliti lakukan di SD N Sidomulyo 04, kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih sangat monoton sehingga terlihat kurang kreatif dan tidak menimbulkan minat peserta didik dalam kegiatan belajar di kelas. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan juga masih berpusat pada guru (*teacher center*) sehingga peserta didik kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan penggunaan pendekatan *teacher center* tersebut menyebabkan siswa menjadi malas untuk berfikir ketika sedang dihadapkan oleh suatu permasalahan, dan kesulitan untuk memecahkan permasalahan tersebut. Hal tersebut juga disebabkan karena guru tidak menggunakan jembatan media dan pendekatan yang sesuai dalam proses pembelajaran. Maka dari itu guru harus memvariasi dan mengemas pembelajaran sedemikian rupa sehingga dapat menunjang proses pembelajaran yang baik dan bermutu sehingga memiliki dampak yang positif dalam pembelajaran seperti meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada peserta didik serta mampu meningkatkan

pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan guru didalam kelas . Media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran tersebut dapat berupa video yang menarik, power point, powtoon, atau video interaktif lainnya.

Diputra (2016: 127) mengemukakan bahwa sangat penting menggunakan multimedia dalam pembelajaran di sekolah dasar sehingga anak sekolah dasar dapat memahami materi pelajaran dengan mudah. Maka dari itu dengan adanya penggunaan media berupa video peserta didik mulai bisa membayangkan hal-hal yang tidak mungkin untuk ia lihat, video tersebut jelas akan lebih membantu peserta didik dalam menerima pembelajaran yang ada hal itu juga mendukung peserta didik untuk berfikir kritis sehingga peserta didik mampu menganalisis untuk memecahkan suatu masalah. Dilihat dari permasalahan tersebut peneliti akan melakukan pembaharuan menggunakan media powtoon dengan pendekatan problem solving.

PEMBAHASAN

Powtoon merupakan salah satu layanan online untuk membuat

penyajian animasi yang menarik yaitu kombinasi antara animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah. Hendrik (2015:45) menyatakan manfaat media *Powtoon* (*video player*) sebagai berikut :

1) Dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalitas, 2) Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan alat indera, 3) Dapat mengatasi gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, sehingga dapat dibantu *timeplase* atau *high-speed photography*, 4) Dapat mengatasi penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi yang dapat mengendalikan sikap pasif anak.

Sasaran kegiatan penelitian ini adalah siswa kelas III SD N Sidomulyo 04 Ungaran Timur Kabupaten Semarang. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Lokasi penelitian adalah SD N Sidomulyo 04 Kecamatan Ungaran Timur. Fokus penelitian ini adalah proses pembelajaran berbantuan powtoon dengan pendekatan problem solving untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas III SD N Sidomulyo 04. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan

kemampuan pemecahan masalah siswa.

Dalam penelitian ini dilakukan tahap perencanaan, tahap realisasi, tahap tes, tahap evaluasi dan revisi. Untuk tahap realisasi dilakukan (1) tahap perancangan tes untuk kemampuan pemecahan masalah siswa. Penilaian pada tes ini mengacu pada penilaian kognitif siswa dengan penerapan indikator pemecahan masalah pada soal yang dibuat. Tes terdiri atas 5 butir soal uraian dengan alokasi waktu 40 menit. Tes ini dilengkapi dengan pembahasan dan sistem penilaian. (2) tahap perencanaan pembelajaran menggunakan media powtoon dengan pendekatan *problem solving* menempatkan urutan RPP, media powtoon, dan instrument tes kemampuan pemecahan masalah (TKPM) yang digunakan sebagai acuan dalam pembelajaran.

Pada tahap tes, evaluasi, dan revisi dilakukan ketika (1) tahap validasi terhadap silabus, RPP, dan media powtoon yang dikembangkan dengan pendekatan *problem solving* dan validasi terkait tes kemampuan pemecahan masalah. Beberapa revisi yang dilakukan terhadap silabus, RPP, dan media powtoon yang telah dikembangkan dengan pendekatan *problem solving*.

Berdasarkan kriteria penyekoran validator perangkat pembelajaran dikatakan valid ketika skor penilaian perangkat pembelajaran berada minimal pada kategori baik. Adapun rata-rata hasil penilaian dari validator adalah sebagai berikut: silabus 3,53; RPP 3,6 ; TKPM 10,6 dan media powtoon dengan pendekatan *problem solving* 3,63. Hasil dari perangkat kemudian diuji cobakan di kelas IV SD N Sidomulyo 04. Dilakukan uji soal tes dengan jumlah 15 butir soal dan dihasilkan diantaranya: 1) uji validitas memperoleh hasil 14 soal valid dan 1 soal tidak valid pada nomor 7 2) uji reliabilitas memperoleh nilai Cronbach's Alpha 0,939 dengan kategori reliabilitas memuaskan 3) uji tingkat kesukaran memperoleh 15 soal pada kategori sedang, dan 4) uji daya pembeda memperoleh hasil pada kriteria sangat baik (pada nomor 1,2,3,6,7,8,9,10,15), dan baik (pada nomor (4,5,11,12,13,14).

Sebelum memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan *pretest* pada kedua kelas tersebut untuk mengetahui apakah varians sebelum diberi perlakuan berdistribusi normal dan homogeny atau tidak. Pada uji normalitas pada perhitungan SPSS diperoleh hasil nilai sig 0,103 > 0,05

artinya data berdistribusi NORMAL, dan pada uji homogenitas pada perhitungan SPSS diperoleh hasil nilai sig $0,295 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh HOMOGEN.

Setelah itu dilakukan uji keefektifan terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Pengujian dilakukan untuk memenuhi salah satu ukuran keefektifan pada pembelajaran. Adapun hasil perhitungan TKPM pada uji proporsi Pada Pre test kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$ maka hipotesis DITOLAK, artinya capaian peserta didik terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik TIDAK TERPENUHI. Sedangkan pada Post test kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan nilai sig sebesar $0,111 > 0,05$ maka hipotesis DITERIMA, artinya capaian peserta didik terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik TERPENUHI. Uji perbedaan hasil pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terlihat pada uji banding memperoleh hasil menunjukkan nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$ artinya HIPOTESIS DITERIMA. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa

terdapat perbedaan yang signifikan kelas eksperimen dan kontrol.

Jadi dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa pada kelas eksperimen lebih baik jika dibandingkan dengan kemampuan pemecahan masalah pada kelas kontrol. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa kelas III dengan menggunakan media powtoon dengan pendekatan *problem solving* meningkat.

KESIMPULAN

Berdasarkan tujuan penelitian, hasil analisis penelitian dan pengetahuan yang telah dijelaskan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa 1) karakteristik perangkat pembelajaran yang dikembangkan melalui media powtoon dengan pendekatan *problem solving* mempengaruhi siswa terhadap kemampuan pemecahan masalah, 2) hasil perangkat pembelajaran melalui media powtoon dengan pendekatan *problem solving* telah divalidasi oleh 3 validator sehingga perangkat tersebut memenuhi kriteria valid, 3) perangkat pembelajaran berbantuan media powtoon dengan pendekatan *problem solving* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah

sesuai dengan hasil observasi memenuhi kriteria praktis, 4) pelaksanaan pembelajaran menggunakan media powtoon dengan pendekatan problem solving dengan rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, dan 5) adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Serta penulis menyampaikan beberapa saran yang dapat menjadi masukan bagi pihak terkait: 1) dalam proses belajar mengajar sebaiknya pendidik lebih aktif, dan variatif dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga peserta didik tidak merasa bosan, 2) kegiatan ini sangat bermanfaat bagi peneliti dan guru diharapkan kegiatan ini dapat dilakukan secara rutin dan berkesinambungan.

DAFTAR PUSTAKA

Aksoy, G. 2012. *The Effects of Animation Technique on the 7th Grade Science and Technology Course. International Journal of Scientific Research. Vol.3, No.3, 304308.* Tahun 2012 Diakses dari

<http://www.scrip.org/journal/ce>

pada tanggal 15 Oktober 2020

Anugraheni, Indri. 2019. *Pengaruh Pembelajaran Problem Solving Model Polya Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Matematika Mahasiswa.* Jurnal Pendidikan. Volume 4, No 1

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Buchori, Achmad & Cintang Nyai. 2018. *The Influence Powtoon-Assisted Group to Group Exchanged and Powtoon-Assisted Talking Chips Learning Models in Primary School.* International journal of Evaluation and Research in Education. Vol.7, No.3 221-228.

Diputra, K.S. 2016. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif Untuk Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar.* Jurnal Pendidikan Indonesia. 2, (2), 125-127