



PENGEMBANGAN MEDIA *POWTOON* BERBASIS KEARIFAN LOKAL KENDAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN SEKOLAH DASAR

Muna Alawiyah^{1*}, Novi Setyasto²

^{1,2}Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

*Corresponding Author: munaalawiyah26@students.unnes.ac.id

Sejarah Artikel

Diterima : 05/06/2024

Direvisi : 14/09/2024

Disetujui: 16/09/2024

Keywords:

Media, Powtoon, Local wisdom, Learning outcome, Civics education.

Kata Kunci:

Media, Powtoon, Kearifan lokal, Hasil belajar, PPKn.

Abstract. This research is motivated by the limitations of media and learning resources in learning civic education material on the socio-cultural diversity of society. The purpose of this research is to develop powtoon media based on Kendal local wisdom and test its feasibility and effectiveness. This type of research uses Research and development (R&D) with the research subject of fifth grade students of SDN 1 Gonoharjo, Kendal district. Product trials were conducted in two stages with sampling techniques using purposive sampling techniques, namely small-scale product trials involving 9 students and large-scale product trials involving 24 students. Observation, interviews, documentation, questionnaires, and tests are data collection techniques used by researchers, and for data analysis techniques researchers use product feasibility analysis, initial and final data analysis consisting of T-tests and N-gain tests. The results showed through feasibility validation that powtoon media based on Kendal local wisdom was feasible to use as a learning media with a percentage of 100% media validation assessment, 96.4% material expert validation, 92.5% language expert validation, the three validations were included in the criteria very feasible. Kendal's local wisdom-based powtoon media is also effective in learning civic education as evidenced by the t-test whose results show a sig. (2tailed) value of $0.000 < 0.05$ then, H_0 is rejected and H_a is accepted, which means that there is a significant difference between pretest and posttest learning outcomes in civic education learning through the powtoon media. The effectiveness of powtoon media is also reinforced through the n-gain test which shows an average increase of 0.626 with a difference of 35.83 with moderate criteria.

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan media dan sumber belajar pada pembelajaran PPKn materi keragaman sosial budaya masyarakat. Tujuan Penelitian ini untuk mengembangkan media *powtoon* berbasis kearifan lokal Kendal serta menguji kelayakan dan keefektifannya. Jenis penelitian menggunakan Penelitian dan pengembangan (R&D) dengan subjek penelitian siswa kelas V SDN 1 Gonoharjo kabupaten Kendal. Uji coba produk dilakukan dua tahap dengan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu uji coba produk skala kecil yang melibatkan 9 siswa dan uji coba produk skala besar yang melibatkan 24 siswa. Observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti, serta untuk teknik analisis data peneliti menggunakan analisis kelayakan produk, analisis data awal dan akhir yang terdiri dari uji-t dan uji N-gain. Hasil penelitian menunjukkan melalui validasi kelayakan bahwa media *powtoon* berbasis kearifan lokal Kendal layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan presentase penilaian validasi media 100%, validasi ahli materi 96,4%, validasi ahli Bahasa 92,5%, ketiga validasi tersebut termasuk ke dalam kriteria sangat layak. Media *powtoon* berbasis kearifan lokal Kendal ini juga efektif digunakan dalam pembelajaran PPKn yang dibuktikan melalui uji-t yang hasilnya menunjukkan nilai sig.(2tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka, H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *pretest* dan *posttest* pada pembelajaran PPKn melalui media *powtoon* tersebut. Keefektifan media *powtoon* juga diperkuat melalui uji n-gain yang menunjukkan hasil peningkatan rata-rata sebesar 0,626 dengan selisih 35,83 dengan kriteria sedang.

How to Cite: Alawiyah, M., & Setyasto, N. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA *POWTOON* BERBASIS KEARIFAN LOKAL KENDAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN SEKOLAH DASAR. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(4), 254-268. <https://doi.org/10.37478/jpm.v5i4.4148>

Alamat korespondensi:

PGSD FIPP UNNES, Jl. Raya Beringin No.15, Wonosari, Kec. Ngaliyan, Kota Semarang, Jawa Tengah 50244.

munaalawiyah26@students.unnes.ac.id

Penerbit:

Program Studi PGSD Universitas Flores. Jln. Samratulangi, Kelurahan Paupire, Ende, Flores.

primagistrauniflor@gmail.com

PENDAHULUAN

Menurut UU No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 menyebutkan bahwa pendidikan nasional adalah pendidikan yang berakar pada nilai-nilai

agama, kebudayaan nasional indonesia, serta tanggap terhadap perubahan zaman yang berlandaskan kepada pancasila dan undang-undang dasar (Kemendikbud RI, 2004). Pada ajaran tahun 2021/2022 sekolah dasar masih menggunakan kurikulum 2013, hal tersebut merujuk pada Permendikbud No 57 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 bahwa tujuan kurikulum 2013 adalah mengupayakan siswa untuk berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta menjadi warga negara yang beriman, produktif, kreatif, afektif, dan inovatif (Kemendikbud RI, 2014). Upaya pemerintah dalam mendukung pelaksanaan kurikulum 2013 mengeluarkan permendikbud No 22 tahun 2016 tentang standar proses pendidikan menyebutkan bahwa proses pembelajaran harus memuat pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa, serta memberikan ruang prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan perkembangan fisik, minat, dan bakat siswa (Kemendikbud RI, 2016b). Agar meningkatkan efektivitas tercapainya kompetensi lulusan, satuan pendidikan sebaiknya melaksanakan perencanaan dan penilaian proses pembelajaran.

Salah satu cara tercapainya pelaksanaan proses pembelajaran pemerintah mengeluarkan Permendikbud No 21 Tahun 2016 yang mengemukakan bahwa tercapainya standar kompetensi lulusan perlu ditetapkan standar isi yang memuat kriteria terkait ruang lingkup materi yang terperinci dalam setiap mata pelajaran dan tingkat kompetensi siswa untuk mencapai kompetensi lulusan pada jenis dan jenjang satuan pendidikan (Kemendikbud RI, 2016a). Dalam mata pelajaran PPKn ruang lingkup materi yang dirujuk melalui kompetensi PPKn yang dicapai antara lain 1) nilai moral pancasila dalam lambang negara, 2) bentuk dan tujuan norma dalam masyarakat, 3) persatuan dan kesatuan bangsa, 4) makna simbol pancasila dan lambang negara indonesia, 5) hak, kewajiban, dan tanggung jawab warga negara, 6) makna keberagaman sosial, personal, dan kultural, 7) moralitas sosial dan politik warga negara/pejabat negara, serta tokoh masyarakat, 8) keanekaragaman budaya, sosial, dan pentingnya kebersamaan 9) moral terpuji dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu ruang lingkup dan kajian kompetensi materi yang harus dicapai pada muatan PPKn adalah tentang keanekaragaman budaya, sosial, dan pentingnya kebersamaan. Materi tersebut juga termuat dalam Permendikbud No 37 Tahun 2018 tentang kompetensi dasar dan kompetensi inti yang salah satu kompetensi yang diajarkan, termasuk dalam kompetensi dasar kelas V semester 2 dalam KD 3.3 menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat (Kemendikbud RI, 2018). Guna mendukung kompetensi dasar dalam pembelajaran, Permendikbud mengeluarkan Peraturan No 81A Tahun 2013 tentang implementasi kurikulum, yang mengemukakan bahwa pembelajaran tematik dapat mengembangkan pengetahuan, sikap, keterampilan, serta mengapresiasi keragaman budaya lokal pada diri siswa, salah satunya dengan cara mengaitkan kearifan lokal dalam pembelajaran. oleh karenanya, perlu diadaptasikan pada setiap muatan pembelajaran khususnya muatan pembelajaran PPKn (Kemendikbud RI, 2013). Menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 mengemukakan bahwa PPKn adalah mata pelajaran yang berfokus untuk membentuk warga negara akan status, hak, kewajiban bermasyarakat dan bernegara, serta memiliki wawasan dan kesadaran kebangsaan patriotisme bela negara, penghargaan terhadap HAM dan kelestarian lingkungan hidup. Sebagaimana diatas dapat menjadikan siswa yang berkarakter yang memiliki kecerdasan, keterampilan yang berdasar pada kedudukan pancasila sebagai pandangan hidup bangsa dan dasar negara (Kemendikbud RI, 2006).

Menjadikan siswa mencapai tujuan PPKn pastinya harus melalui proses pembelajaran yang baik supaya dapat tercapai tujuan pembelajaran dalam pendidikan kewarganegaraan yang telah di paparkan diatas. Kenyataan di lapangan mendapati beberapa masalah mengenai pengajaran PPKn khususnya di sekolah dasar. Seperti penelitian dari Nuswantoro & Wicaksono (2019) menemukan permasalahan dalam pembelajaran PPKn, seperti tidak antusiasnya siswa jika menggunakan buku tematik dalam pembelajaran serta kurangnya pengetahuan guru dalam menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran. Penelitian lain juga menemukan beberapa masalah dalam pembelajaran PPKn, seperti siswa masih menganggap sepele pembelajaran PPKn, siswa jenuh dan bosan pada pembelajaran

PPKn, siswa kurang tertarik, serta menurunnya rasa keingintahuan siswa terhadap pelajaran PPKn, hal ini dikarenakan dalam pembelajaran PPKn terlalu banyak uraian buku yang begitu panjang dan rumit (Fauziah & Ninawati, 2022). Penelitian lain yang dilakukan Ardiansyah et al. (2019) juga memiliki permasalahan yang sama yaitu siswa sangat sulit memahami materi PPKn, karena media pembelajaran yang diberikan guru hanya berupa gambar, sehingga pembelajaran jadi monoton dan kurang mampu untuk menambah semangat siswa dalam mempelajari materi PPKn. Penelitian yang dilakukan oleh Tuti & Ninawati (2022) juga menemukan masalah pada pembelajaran PPKn, seperti siswa tampak bosan dengan pembelajaran PPKn karena guru dalam menjelaskan masih menggunakan media konvensional.

Pelaksanaan pembelajaran juga hendaknya akan lebih baik jika diintegrasikan dengan kearifan lokal sekitar, agar siswa dapat mengenal kearifan lokal yang ada di lingkungannya hal ini mengutip dari permendikbud No 81A tahun 2013 tentang implementasi kurikulum (Kemendikbud RI, 2013). Namun, pada kenyataannya masih terdapat permasalahan karena anak-anak sekarang lebih mementingkan *gadget* untuk bermain *game online*, sehingga menyebabkan anak acuh dengan lingkungan sekitar, penelitian mengenai *gadget* juga mengemukakan bahwa anak usia sekolah dapat memainkan *gadget* mereka dengan kurun waktu yang cukup lama dalam sehari sekitar 71,3% anak usia sekolah memiliki *gadget* dan sebanyak 55% diantaranya menghabiskan waktu bermain *gadget* tersebut dengan *game online* maupun *offline* (Adinda et al., 2021). Dengan demikian bisa disimpulkan interaksi sosial pada anak dengan lingkungan sekitarnya berkurang.

Sebagaimana permasalahan diatas juga dialami oleh SDN 1 Gonoharjo. Berdasarkan pra penelitian data yang diperoleh melalui hasil wawancara, angket, observasi, dan data dokumen berupa hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Gonoharjo kabupaten Kendal, peneliti menemukan permasalahan dari beberapa pembelajaran yang ada di kelas V. Hasil wawancara guru kelas V, rata-rata permasalahan ditemukan pada pembelajaran matematika, bahasa jawa, dan PPKn. Pada mata pelajaran PPKn guru sulit untuk mengajarkan karena keterbatasan media dan sumber belajar terutama pada materi penerapan nilai pancasila dan materi mengenai keragaman sosial budaya masyarakat. Selain itu, sumber belajar yang digunakan dalam mata pelajaran PPKn sangat kurang karena hanya menggunakan buku tematik dan referensi dari internet berupa gambar dan video pembelajaran dari youtube, pernyataan hasil wawancara tersebut juga sependapat pada penelitian Putri et al. (2022) yang menemui permasalahan yaitu guru tidak menggunakan media pembelajaran secara maksimal dan lebih sering menggunakan media berupa buku tematik sebagai media pembelajaran untuk memberikan materi kepada siswa, hal ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan guru dalam membuat media pembelajaran.

Hasil wawancara guru kelas V SDN 1 Gonoharjo juga menyebutkan bahwa siswa sangat acuh dengan lingkungan sekitar karena adanya *handphone*. Siswa sangat minim pengetahuan tentang lingkungan disekitarnya yaitu tradisi dan budaya di lingkungan sekitar, siswa hanya cenderung mengetahui *game online* dan berbagai media sosial yang disajikan. Hasil wawancara tersebut juga memperkuat penelitian Antony Putra et al. (2021) yang menyatakan bahwa dampak penggunaan *handphone* pada siswa dapat menyebabkan siswa menjadi acuh terhadap lingkungan sekitar yang berakibat tradisi kampung secara otomatis akan tergerus dan akan hilang dengan sendirinya. Berdasarkan angket siswa, peneliti menemukan permasalahan, yaitu siswa kesulitan mempelajari mata pelajaran PPKn. Siswa juga menyebutkan bahwa media pembelajaran yang di gunakan guru pada pelajaran PPKn hanya berupa tayangan video yang diunduh melalui *youtube* dan tayangan gambar dari buku tematik. Berdasarkan hasil observasi sarana dan prasarana yang dimiliki kelas V SDN 1 Gonoharjo sudah sangat memadai dengan adanya proyektor di setiap kelas dan juga terdapatnya *wifi* serta laptop yang cukup di sekolah tersebut. Berdasarkan observasi peneliti, media pembelajaran yang digunakan guru berupa media gambar yang ada di buku tematik dan video yang diambil dari internet, sehingga guru kurang mengoptimalkan sarana dan prasarana yang ada. Berdasarkan data dokumen hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Gonoharjo pada

ajaran tahun 2020/2021 didapat dari 40 siswa kelas V SDN 1 Gonoharjo, dengan kriteria ketuntasan minimal 70. Terdapat 22 siswa (55%) tidak memenuhi KKM dan 18 siswa (45%) sudah memenuhi KKM. Hal ini dapat dilatarbelakangi oleh keterbatasan media dan sumber pembelajaran yang mengakibatkan hasil belajar siswa rendah dan juga acuh dengan lingkungan sekitar. Sebagaimana permasalahan di atas peneliti ingin mencari solusi dalam pemecahan masalah yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran *powtoon* berbasis kearifan lokal Kendal pada pelajaran PPKn materi keragaman sosial budaya masyarakat untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V SDN 1 Gonoharjo. Media pembelajaran merupakan segala peralatan fisik yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa untuk menyalurkan pesan atau informasi dari seorang guru kepada siswa dalam proses mengajar, penyaluran informasi tersebut dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, dan kemauan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien apabila media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa (Adrianto, 2022; Kustandi & Darmawan, 2020; Nurdyansyah, 2019; Yaumi, 2018).

Di era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, banyak media pembelajaran yang dapat digunakan, diantaranya media pembelajaran audio visual, media audio visual adalah media yang menggerakkan indra penglihatan dan pendengaran atau bisa disebut sebagai media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan oleh siswa (Satrianawati, 2018). Tidak hanya sebagai pengalaman belajar yang diperoleh dari indra penglihatan dan pendengaran, media audio visual merupakan salah satu media yang dapat memperkaya serta memberikan pengalaman yang konkrit kepada siswa (Suryadi, 2020). Penelitian yang membahas tentang media audio visual yang dilakukan oleh (Salamah, 2017) juga menyebutkan bahwa media audio visual dapat menarik perhatian siswa dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari materi pembelajaran. Sesuai dengan berbagai uraian media audio visual tersebut, bahwa peneliti dalam penelitiannya juga mengembangkan media audio visual yaitu media *powtoon* berbasis kearifan lokal kendal yang didalamnya menyajikan gambar atau animasi yang bergerak, teks, dan pengisi suara yang dirangkum dalam sebuah video.

Menurut Johari et al. (2016), media pembelajaran video adalah alat yang digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran yang berbentuk tayangan gambar bergerak yang di proyeksikan membentuk karakter yang sama dengan obyek aslinya. Media pembelajaran video dapat memberikan respons positif, motivasi belajar, serta dapat menstimulus siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan (Akbar et al., 2022). Di era perkembangan IPTEK, banyak sekali web yang menyediakan berbagai animasi yang dapat dijadikan media pembelajaran yang memikat perhatian siswa, contohnya *platform powtoon*. Menurut Muin (2023), aplikasi *powtoon* adalah salah satu *platform online* pengolah media presentasi animasi yang berbasis audio visual yang dapat diakses melalui *web powtoon*, yang disana terdapat fitur animasi dan transisi yang dapat digunakan serta penggunaan *timeline* yang mudah dibandingkan dengan aplikasi sejenis lainnya (Paksi & Ariyanti, 2020).

Powtoon juga memiliki berbagai fitur seperti gambar animasi bergerak, *background* dan *template* yang menarik, efek tulisan, *background*, dan penambahan suara atau *dubbing*, hal tersebut menjadikan *powtoon* sebagai pilihan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, karena berbentuk digital yang akan memikat perhatian serta memudahkan siswa memahami materi yang disajikan (Sakdiah, 2022; Syamsuri et al., 2023). Hasil akhir dalam pembuatan *powtoon* bisa disimpan dalam beberapa format seperti MP4, PDF, dan PPT serta dalam penyimpanannya dapat langsung diunggah ke akun *youtube* atau media sosial (Sitopu et al., 2022). Sebagaimana pendapat tersebut disimpulkan bahwa media pembelajaran *powtoon* menjadi salah satu pilihan inovasi media alternatif dari berkembangnya teknologi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif, inovatif, serta kreatif dan dapat menstimulus dan memotivasi siswa untuk memahami materi dengan dipadukannya animasi dan fitur-fitur yang disediakan.

Berdasarkan paparan mengenai media pembelajaran *powtoon* di atas, juga diperkuat melalui hasil kajian dari jurnal penelitian yang dilakukan oleh penelitian lain yang

menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran *powtoon* layak menjadi media pembelajaran yang efektif dan valid serta mendapatkan respon positif dari siswa yang memengaruhi peningkatan hasil belajar siswa (Akbar et al., 2022; Megawati & Utami, 2020; Qurrotaini et al., 2020). Tidak hanya dalam pembelajaran *offline* media pembelajaran *powtoon* juga efektif dalam proses pembelajaran jarak jauh seperti penelitian yang dilakukan oleh Muthmainnah et al. (2021) menyatakan bahwa proses pembelajaran jarak jauh menggunakan *powtoon* efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Merujuk pada penelitian diatas bahwa media *powtoon* merupakan media yang dapat memotivasi dan menarik minat belajar siswa. Media *powtoon* juga efektif tidak hanya digunakan dalam pembelajaran *offline* saja, tetapi juga dalam pembelajaran jarak jauh, ini menunjukkan bahwa media *powtoon* sangat efektif dan valid sebagai media pembelajaran dengan berbagai macam fitur yang disediakan sehingga memudahkan siswa memahami materi yang diajarkan.

Penelitian relevan yang menjadi pembeda dari penelitian peneliti adalah penelitian yang dilakukan oleh Ashar & Supriansyah (2023) dengan judul media video animasi *powtoon* materi keragaman budaya indonesia di sekolah dasar. Subjek penelitian 31 siswa kelas IV, metode penelitian menggunakan metode (R&D) dengan model ADDIE, desain dalam *powtoon* berupa pembuatan *storyboard*, penyusun materi, gambar animasi, dan musik. Materi dalam *powtoon* mengenai bentuk-bentuk keragaman budaya indonesia. Penelitian relevan kedua yang menjadi pembeda adalah penelitian yang dilakukan Ardiansyah et al. (2019) dengan judul pengembangan video pembelajaran PPKn untuk pengenalan suku dan budaya indonesia. Subjek penelitian kelas IV, metode penelitian (R&D) dengan model ADDIE, pada penelitian ini tidak menggunakan *powtoon* tetapi membuat video sendiri dengan karakter nyata dengan memadukan gambar nyata beberapa contoh suku dan budaya secara umum di indonesia.

Sebagaimana penelitian di atas terdapat perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang peneliti teliti, peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan menurut Brog and Gall. Subjek kelas V dengan mata pelajaran PPKn materi keragaman sosial budaya masyarakat yang terdapat di buku tema 8, dalam penyusunan materi *powtoon* peneliti menerapkan konsep dengan memaparkan secara umum tentang keragaman dan bentuk keragaman budaya indonesia, setelah itu mengerucut kedalam kearifan lokal kendal yang meliputi adat istiadat, makanan khas, dan kesenian tradisional daerah kendal. Desain *powtoon* peneliti menampilkan gambar animasi, gambar contoh nyata dari beberapa kearifan lokal kendal dan juga terdapat *background* warna, musik, transisi slide dan pengisian suara yang di isi oleh suara peneliti sendiri.

Pengembangan media *powtoon* yang dirancang peneliti akan diintegrasikan dengan kearifan lokal Kendal. Karena mengutip dari hasil wawancara dengan guru mengenai acuhnya siswa terhadap lingkungan sekitar, peneliti berinisiatif untuk mengenalkan beberapa kearifan lokal yang ada di lingkungan siswa. Kearifan lokal adalah suatu pandangan hidup masyarakat sekitar, yang bijak, penuh kearifan, serta memiliki nilai nan elok dan diturunkan secara turun-temurun dari generasi ke generasi berikutnya dan menjadi pedoman untuk bertindak dan berperilaku sehari-hari (Japar et al., 2020; Suaib, 2017). Uraian tersebut disimpulkan bahwa kearifan lokal adalah warisan dari leluhur dalam bentuk budaya dan potensi daerah yang memiliki ciri khas tertentu yang harus tetap dijaga agar, ciri khas daerah tersebut lestari dari generasi ke generasi berikutnya. Adanya kearifan lokal didalam *powtoon* memberikan siswa lebih mengenal kearifan lokal yang ada di lingkungan sekitar. Peneliti mengambil beberapa contoh kearifan lokal Kendal yang terdiri dari 1) Adat Istiadat daerah kendal yang meliputi Tuk Serco, Syawalan, Sedekah Laut Larung Sesaji, dan Kalang Obong, 2) Makanan Khas kendal yang meliputi Momoh, Sate Bumbon, dan Sumpil, 3) Kesenian Tradisional kendal yang meliputi Barongan, Srandul, dan Jaran Kepang. Peneliti mengintegrasikan media *powtoon* berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran PPKn kelas V materi keragaman sosial budaya masyarakat tema 8, subtema 2 pembelajaran 4 dengan kd 3.3 menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat. Materi tersebut cukup penting karena siswa harus mengetahui keragaman yang ada disekitar ataupun keragaman yang ada di Indonesia.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menguji kelayakan, keefektifan dan respon siswa terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti. Media pembelajaran *powtoon* ini dilengkapi dan dikemas dengan gambar animasi tentang keragaman, gambar asli tentang kearifan lokal daerah kendal, transisi slide, transisi teks, musik, *background* berwarna, serta pengisi suara yang diisi oleh suara peneliti sendiri, serta materi yang ditampilkan berupa keragaman sosial budaya masyarakat indonesia secara umum yang meliputi bentuk- bentuk keragaman budaya indonesia, setelah itu mengerucut kedalam beberapa kearifan lokal kendal yang meliputi adat istiadat, makanan khas, dan kesenian tradisional daerah kendal. Penelitian yang dikembangkan peneliti ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis yaitu dapat digunakan sebagai sumber referensi pengembangan media pembelajaran atau salah satu pilihan media pembelajaran berbasis teknologi di dalam dunia pendidikan pada pokok bahasan PPKn materi keragaman sosial budaya masyarakat yang diintegrasikan dengan kearifan lokal kendal serta dapat menjadi masukan dan bahan pertimbangan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar pokok bahasan yang lainnya. Serta manfaat praktis bagi siswa, guru, peneliti, dan sekolah yang digunakan sebagai tempat penelitian.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di SDN 1 Gonoharjo Kabupaten Kendal pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Pendekatan pada penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (*R&D*) dengan model pengembangan menurut *Brog and Gall* yang terdiri dari 10 langkah, namun peneliti membatasi menjadi 8 langkah yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) ujicoba produk, (7) revisi produk, (8) Uji coba pemakaian ([Sugiyono, 2016](#)).

Teknik pengumpulan data menggunakan dua teknik, yaitu teknik tes dan non tes ([Arikunto, 2020](#)). Teknik tes berupa tes formatif berisi 25 butir soal *pretest* dan *posttest* dengan bentuk soal pilihan ganda. Teknik non tes meliputi 1) Wawancara, Peneliti melakukan wawancara pada guru kelas V SDN 1 Gonoharjo Kendal yang bernama Ibu Anik Asbariyah S.Pd yang bertujuan untuk mengetahui informasi yang mendalam mengenai permasalahan yang ada di kelas V SDN 1 Gonoharjo Kendal. 2) Observasi, observasi yang dilakukan peneliti hanya mengamati proses pembelajaran PPKn kelas V SDN 1 Gonoharjo Kendal. 3) Angket, Peneliti menggunakan beberapa instrumen angket yaitu angket kebutuhan dan tanggapan guru dan siswa, serta validasi ahli. 4) Data Dokumentasi, peneliti mencari data-data berupa foto kegiatan pembelajaran, sarana dan prasarana penunjang kegiatan pembelajaran, daftar nilai PPKn siswa kelas V SDN 1 Gonoharjo Kendal, serta foto pada saat media pembelajaran *powtoon* berbasis kearifan lokal Kendal digunakan dan juga mendokumentasikan hasil *pretest* dan *posttest*.

Teknik analisis data pada penelitian ini meliputi 1) Analisis data produk (analisis data kelayakan media (diperoleh dari hasil validasi media, validasi materi, dan validasi bahasa dari para ahli dibidang media, materi, dan bahasa) dan analisis tanggapan siswa (setelah penggunaan media *powtoon*), 2) Analisis data awal, yang meliputi uji normalitas yang bertujuan untuk mengetahui data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak. 3) Analisis data akhir yang meliputi uji hipotesis (t-test) (yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan media *powtoon* terhadap hasil belajar siswa), dan uji peningkatan rata- rata (N-Gain), yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar siswa setelah belajar menggunakan media *powtoon*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Potensi dan masalah

Potensi dan masalah yang peneliti temukan di kelas V SDN 1 Gonoharjo Kabupaten Kendal pada tahun ajaran 2020/2021 adalah rendahnya hasil belajar mata Pelajaran PPKn pada materi keragaman sosial budaya Masyarakat yang ditunjukkan dari 40 siswa sebanyak 22 siswa (55%) belum memenuhi KKM dan 18 siswa (45%) memenuhi KKM. Melalui wawancara guru menyebutkan bahwa siswa sangat acuh dengan lingkungan sekitar karena adanya *handphone*



menjadikan siswa sangat minim pengetahuan tentang lingkungan di sekitarnya seperti tradisi dan budaya di lingkungan sekitar siswa, siswa hanya cenderung mengetahui *game online* dan berbagai media sosial yang disajikan. Data hasil pra-penelitian menunjukkan bahwa masih kurang fasilitas dan media yang menunjang pembelajaran, media hanya berupa gambar di buku guru dan siswa serta tayangan video pembelajaran dari internet, kurangnya sumber pada pembelajaran PPKn sehingga siswa sangat minim referensi tentang materi yang akan dipelajari karena sumber belajarnya hanya buku tematik. Melalui observasi kelas, terdapat fasilitas potensi yang memungkinkan guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik seperti fasilitas LCD proyektor dan Wi-Fi, Kurangnya guru dalam memaksimalkan fasilitas tersebut dan hanya menggunakan media gambar di buku tematik membuat siswa mengalami penurunan stimulus belajar pada pembelajaran PPKn.

Pengumpulan data

Peneliti melakukan analisis kebutuhan guru dan siswa yang dianalisis secara deskriptif oleh peneliti yang diperoleh melalui angket kebutuhan produk media pembelajaran *powtoon* berbasis kearifan lokal Kendal yang di isi oleh Ibu Anik Asbaryah, SPd selaku guru kelas V SDN 1 Gonoharjo Kabupaten Kendal. Analisis upaya pemberian angket ini dijadikan peneliti untuk bahan pertimbangan dalam mengembangkan media pembelajaran *powtoon* berbasis kearifan lokal Kendal pada pelajaran PPKn materi keragaman sosial budaya masyarakat.

Rekapitulasi hasil angket kebutuhan guru diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi keragaman sosial budaya Masyarakat. Guru sudah menggunakan media dalam pembelajaran namun dalam penggunaannya belum menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar. Media pembelajaran yang tersedia di sekolah belum mencukupi kebutuhan materi PPKn tentang keragaman sosial budaya Masyarakat dalam bidang teknologi. Guru membutuhkan media yang mengintegrasikan dengan perkembangan teknologi masa kini untuk menambah wawasan dan ketertarikan siswa mengenai materi keragaman sosial budaya Masyarakat. Media *powtoon* perlu dikembangkan dan dikemas menarik melalui gambar animasi, teks, transisi teks, *background*, *backsound*, pengisian suara, dan harmonisasi warna dalam setiap *slide* yang ditampilkan dalam *powtoon* agar menarik perhatian siswa dalam mempelajari materi keragaman sosial budaya Masyarakat. Guru setuju jika media pembelajaran PPKn materi keragaman sosial budaya Masyarakat dikemas dalam bentuk video. Guru juga belum mengajarkan tentang kearifan lokal yang ada di Kendal. Media *powtoon* materi keragaman sosial budaya Masyarakat sekitar diintegrasikan dengan kearifan lokal Kendal bertujuan untuk mengenalkan siswa tentang kearifan lokal Masyarakat yang ada di sekitar siswa. Hal ini memudahkan guru untuk mengenalkan kearifan lokal Kendal yang ada di sekitar siswa. Melalui data wawancara dengan guru, siswa sangat acuh dengan lingkungan sekitar karena adanya *handphone* dan *video game*, hal ini menjadi kesempatan dan mempermudah guru mengenalkan kearifan lokal yang ada di lingkungan sekitar siswa. Guru juga setuju jika kearifan yang akan ditampilkan meliputi adat istiadat, makanan khas, dan kesenian tradisional khas Kendal. Materi yang disajikan memiliki tingkat kedalaman dan berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar PPKn. Penggunaan Bahasa dalam media *powtoon* harus baku dan dimengerti oleh siswa. Kalimat yang digunakan dalam media harus singkat, padat, dan jelas. Pembuatan media pembelajaran *powtoon* berdurasi maksimal 20 menit.

Rekapitulasi hasil angket kebutuhan siswa dapat diketahui bahwa mayoritas siswa menyukai pelajaran PPKn namun mengalami kesulitan dalam mempelajari materi keragaman sosial budaya Masyarakat. Siswa memerlukan media pembelajaran yang lebih menarik untuk mempelajari materi keragaman sosial budaya Masyarakat. Siswa setuju jika dalam mempelajari materi keragaman sosial budaya Masyarakat melalui media *powtoon* berbentuk video animasi yang akan ditampilkan melalui laptop dan juga bisa disalurkan melalui proyektor. Banyak siswa yang setuju juga jika materi keragaman sosial budaya Masyarakat sekitar diintegrasikan dengan kearifan lokal yang ada di daerah Kendal yang meliputi adat istiadat, makanan khas, dan kesenian tradisional. Siswa juga setuju jika media pembelajaran *powtoon* berbasis kearifan lokal ini menggunakan animasi, teks, pengisi suara, *backsound*, *background* berwarna dan transisi pada setiap slide dan teksnya. Siswa juga setuju jika media *powtoon* ini berdurasi maksimal 20 menit. Siswa setuju jika media *powtoon* yang telah dikemas menjadi video animasi belajar ini akan dijadikan sebagai media pembelajaran yang

menyampaikan materi pada mata Pelajaran PPKn tentang keragaman sosial budaya Masyarakat sekitar yang diintegrasikan dengan kearifan lokal Kendal, hal ini mempermudah dan meningkatkan minat siswa untuk belajar dengan bantuan media tersebut.

Desain produk

Peneliti dalam pembuatan desain produk mengacu pada data yang telah peneliti kumpulkan melalui angket kebutuhan siswa dan guru, melalui data kebutuhan siswa dan guru, berikutnya adalah membuat desain produk. Langkah dalam mendesain media pembelajaran *powtoon* berbasis kearifan lokal kendal meliputi 1) penyusunan materi, format, *layout* desain *powtoon* yang sesuai, 2) pembuatan *prototype* media, 3) pengaplikasian dalam pembuatan *powtoon* melalui *web powtoon* secara *online*.

Media pembelajaran ini berbentuk video *MP4* sehingga dapat ditampilkan pada laptop, *handphone*, dan komputer layar *LCD* artinya media ini bisa diakses dimanapun jika sudah mengunduh media tersebut. Media *powtoon* berbasis kearifan lokal Kendal dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa karena memiliki alur cerita dan penjelasan yang runtut serta dilengkapi dengan gambar animasi bergerak, *background* berwarna, *backsound* menarik, teks animasi bergerak, transisi, dan *dubbing* pada setiap teks yang ditampilkan pada setiap *slide* pada media *powtoon*. Media *powtoon* berbasis kearifan lokal Kendal berisi materi Keragaman Sosial Budaya Masyarakat tema 8 (lingkungan sahabat kita) subtema 2 (perubahan lingkungan) dan pembelajaran ke-4 dengan kompetensi dasar 3.3 menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat dengan inti materi pada buku guru dan siswa yaitu mengenal adat istiadat di lingkungan sekitar. Kemudian materi tersebut akan diintegrasikan dengan beberapa contoh kearifan lokal Kendal yang meliputi (1) adat istiadat (yang terdiri dari Tuk Serco, Syawalan, Sedekah Laut Larung Sesaji, dan Kalang Obong), (2) makanan khas (yang terdiri dari Momoh, Sate Bumbon, dan Sumpil), (3) kesenian tradisional (yang terdiri dari Barongan, Srandul, dan Jaran Kepang).

Validasi desain

Validasi desain media *powtoon* berbasis kearifan lokal Kendal dinilai kelayakannya dengan angket berbentuk skala *likert* oleh tiga ahli yang terdiri dari validasi kelayakan isi atau materi yang dinilai oleh ahli materi yaitu Ibu Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd. Validasi penilaian komponen penyajian media oleh ahli media yaitu Bapak Dr. Kustiono, M.Pd. Validasi komponen kebahasaan dinilai oleh ahli Bahasa yaitu Ibu Dr. Panca Dewi Purwati, M.Pd.

Kriteria penilaian dari ketiga ahli, terdiri dari empat kriteria yaitu sangat layak, layak, cukup layak, dan kurang layak. Kriteria sangat layak apabila nilai presentase 76%-100%, kriteria layak apabila nilai presentase 51%-75%, kriteria cukup layak apabila nilai presentase 26%-50%, kriteria tidak layak apabila nilai 0%-25% (Sugiyono, 2016a). Hasil rekapitulasi validasi ahli materi, media, dan bahasa pada media pembelajaran *powtoon* berbasis kearifan lokal kendal disajikan pada [Tabel 1](#).

Tabel 1. Rekapitulasi hasil validasi ahli media, materi dan bahasa pada media

| Ahli | Skor maksimal | Jumlah skor | Presentase | Kriteria |
|---|---------------|-------------|------------|--------------|
| Ahli Materi Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd. | 56 | 54 | 96,4% | Sangat layak |
| Ahli Media Dr. Kustiono, M.Pd. | 68 | 68 | 100% | Sangat layak |
| Ahli Bahasa Dr. Panca Dewi Purwati, M.Pd. | 40 | 37 | 92,5% | Sangat layak |

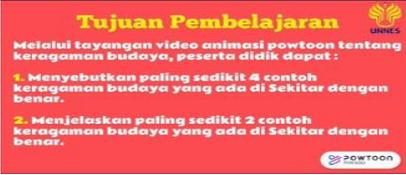
Berdasarkan [Tabel 1](#) menunjukkan bahwa ahli materi memberi 54 skor dengan presentase 96,4%, ahli media memberi 68 skor dengan presentase 100%, dan ahli Bahasa memberikan 37 skor dengan presentase 92,5%. Rekapitulasi hasil validasi oleh ahli materi, media, dan Bahasa semuanya masuk dalam kategori sangat layak. Media pembelajaran *powtoon* berbasis kearifan lokal kendal dinyatakan sangat layak secara keseluruhan tampilan atau media, isi atau materi, serta layak secara bahasa dan bisa diujicobakan. Hasil ini sependapat dengan penelitian oleh ([Apriliani et al., 2021](#)) yang menunjukkan melalui validasi ahli bahwa media *powtoon* tersebut mendapatkan kategori sangat layak dan dapat digunakan untuk media pembelajaran alternatif dalam meningkatkan karakter

tanggung jawab siswa sekolah dasar. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Maghfiroh et al., 2023) dengan penelitian pengembangan media *powtoon* materi kejujuran kelas 2 SD juga mendapat kategori sangat layak dengan rata-rata penilaian dari validator mendapat 90,5% yang artinya media pembelajaran *powtoon* sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Revisi desain

Media yang dikembangkan oleh peneliti hanya revisi pada Bahasa yang digunakan dalam media *powtoon*, karena peneliti hanya diberikan saran perbaikan oleh ahli Bahasa, untuk ahli media dan materi tidak memberikan saran perbaikan. Berikut revisi bahasa pada media *powtoon* berbasis kearifan lokal Kendal berdasarkan saran ahli bahasa disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Revisi desain berdasarkan saran ahli bahasa

| Sebelum Revisi | Sesudah Revisi |
|--|---|
|  <p>Penggunaan numerasi pada kalimat dan penggunaan huruf kapital yang belum tepat.</p> |  <p>Penggunaan numerasi pada kalimat dan penggunaan huruf kapital yang sudah dibenarkan dan tepat.</p> |
|  <p>Penggunaan kata awal kalimat yang belum tepat dan paragraf terlalu panjang untuk dijadikan satu paragraf</p> |  <p>Penggunaan awal kalimat dan paragraph sudah diperbaiki dan tepat.</p> |
|  <p>Penggunaan kata pada awal kalimat yang belum tepat, karena menggunakan kata konjungsi.</p> |  <p>Penggunaan kata pada awal kalimat sudah diperbaiki dan tepat.</p> |
|  <p>Penggunaan kata yang mempunyai makna kata sama dan kalimat terlalu panjang untuk satu paragraf.</p> |  <p>Penggunaan kata yang mempunyai makna sama dan paragraf yang panjang sudah diperbaiki dan tepat.</p> |
| <p>Penggunaan kalimat yang belum tepat untuk sebuah kalimat kepemilikan.</p> |  <p>Penggunaan kalimat sudah diperbaiki dengan makna kata kepemilikan.</p> |

| Sebelum Revisi | Sesudah Revisi |
|---|--|
|  <p>Penggunaan kalimat yang terlalu panjang.</p> |  <p>Penggunaan kalimat yang sudah dibenarkan dan tepat.</p> |
|  <p>Penggunaan awal kalimat yang belum tepat. Karena menggunakan kata konjungsi untuk mengawali kalimat.</p> |  <p>Penggunaan awal kalimat yang sudah dibenarkan dan tepat.</p> |

Uji coba produk skala kecil

Tahap uji coba produk skala kecil media *powtoon* berbasis kearifan lokal Kendal bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk sebelum digunakan pada uji coba produk skala besar. Uji coba produk dilaksanakan dikelas V SDN 1 Gonoharjo Kabupaten Kendal dengan sampel 9 dari 24 siswa. Penentuan sampel pada uji coba produk skala kecil, peneliti menggunakan teknik purposive sampling, yaitu menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu dalam menentukan objek Sugiyono (2016). Berdasarkan penjelasan tersebut peneliti memilih sampel sembilan siswa yang dilakukan secara heterogen berdasarkan rata-rata nilai yaitu masing-masing tiga siswa dengan nilai tertinggi, sedang, dan rendah dikelas V SDN 1 Gonoharjo. Dilakukannya penentuan sampel menurut rata-rata nilai bertujuan untuk mengetahui respon siswa dalam penggunaan media *powtoon* berbasis kearifan lokal kendal sudah mencakup ketiga tingkat akademik atau belum. Rekapitulasi hasil angket tanggapan guru dan siswa pada uji coba skala kecil tersajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil rekapitulasi angket tanggapan guru dan siswa pada uji coba skala kecil

| Persentase Skor | Kriteria | Jumlah siswa | Presentase hasil tanggapan siswa | Jumlah guru | Presentase hasil tanggapan guru |
|-----------------|----------------|--------------|----------------------------------|-------------|---------------------------------|
| 76%-100% | Sangat positif | 9 | 100% | 1 | 100% |
| 51%-75% | Positif | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 26%-50% | Negatif | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 0%-25% | Sangat negatif | 0 | 0 | 0 | 0 |

Berdasarkan Tabel 3 diketahui bahwa angket tanggapan guru dan siswa memperoleh kategori sangat positif dengan presentase 100%. Berdasarkan hasil ini, peneliti menyimpulkan bahwa media *powtoon* berbasis kearifan lokal kendal layak dan mendapatkan respon positif untuk dijadikan media pembelajaran dan bisa digunakan pada tahap selanjutnya yaitu tahap uji coba produk skala besar. Penelitian lain mengenai respon siswa setelah penggunaan media *powtoon* juga dilakukan oleh (Muakhirin, 2022) yang mendapatkan presentase sebesar 100% dengan kategori sangat positif.

Uji coba produk skala besar

Tahap uji coba produk skala besar dilaksanakan kepada semua siswa kelas V SDN 1 Gonoharjo kabupaten kendal yang berjumlah 24 siswa. Hasil rekapitulasi angket tanggapan siswa setelah penggunaan media *powtoon* berbasis kearifan lokal kendal tersajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi hasil angket tanggapan siswa uji coba skala besar

| Presentase Skor | Kriteria | Jumlah siswa | Presentase hasil tanggapan |
|-----------------|----------------|--------------|----------------------------|
| 76%-100% | Sangat positif | 24 | 95% |
| 51%-75% | Positif | 0 | 0 |
| 26%-50% | Negatif | 0 | 0 |
| 0%-25% | Sangat negatif | 0 | 0 |

Berdasarkan **Tabel 4** diketahui hasil angket tanggapan siswa memperoleh kategori sangat positif dengan presentase 95%, yang artinya media *powtoon* berbasis kearifan lokal kendal mendapatkan respon positif oleh siswa. Penelitian mengenai respon siswa terhadap media *powtoon* juga dilakukan oleh **Ashar & Supriansyah (2023)** yang mendapatkan hasil angket dengan kategori sangat positif dengan presentase 92%.

Hasil kognitif belajar siswa

Rekapitulasi hasil kognitif siswa didapat melalui hasil nilai *pretest* (sebelum) dan *posttest* (sesudah) pada penggunaan media *powtoon* berbasis kearifan lokal kendal. Rekapitulasi hasil belajar kognitif *pretest* dan *posttest* kelas V SDN 1 Gonoharjo Kabupaten Kendal disajikan pada **Tabel 5**.

Tabel 5. Hasil belajar kognitif *pretest* dan *posttest*

| Tindakan | Rata-rata | Nilai tertinggi | Nilai terendah | Jumlah siswa tuntas | Ketuntasan (%) |
|-----------------|-----------|-----------------|----------------|---------------------|----------------|
| <i>Pretest</i> | 42,83 | 68 | 12 | 0 | 0% |
| <i>Posttest</i> | 78,66 | 100 | 72 | 24 | 100% |

Berdasarkan **Tabel 5** diketahui hasil belajar *pretest* memperoleh hasil rata-rata 42,83 dan 78,66 pada hasil *posttest*, dengan perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* sebesar 35,83. Tidak ada siswa yang mengalami ketuntasan dalam *pretest* karena didapati nilai tertinggi dalam *pretest* 68 yang mana belum mencapai ketuntasan, namun dalam *posttest* siswa mengalami peningkatan ketuntasan yaitu 24 siswa mencapai ketuntasan dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 72 dengan KKM 70. Berdasarkan data tersebut peneliti menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media *powtoon* berbasis kearifan lokal kendal pada siswa kelas V SDN 1 Gonoharjo kabupaten kendal. Penelitian lain mengenai pengaruh penggunaan media *powtoon* terhadap hasil belajar siswa juga dilakukan oleh **Oktaviani et al. (2019)** yang hasilnya membuktikan bahwa penggunaan media *powtoon* meningkatnya hasil belajar *pretest* yang mendapat rata-rata sebesar 61,05 menjadi 84,47 pada hasil *posttest*.

Hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest*

Tahap Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak. Tahap ini juga sangat penting dalam menentukan langkah selanjutnya dalam pengambilan teknik analisis data yang tepat. Teknik statistik parametris diperuntukkan untuk jenis data yang berdistribusi normal, dan teknik statistik non parametris untuk data yang tidak normal (**Sugiyono, 2016**). Berikut hasil rekapitulasi uji normalitas *pretest* dan *posttest* tersajikan pada **Tabel 6**.

Tabel 6. Hasil Uji normalitas *pretest* dan *posttest*

| | Df | Sig. |
|-----------------|----|-------|
| <i>Pretest</i> | 24 | 0,605 |
| <i>Posttest</i> | 24 | 0,441 |

Berdasarkan **Tabel 6** diketahui hasil uji normalitas nilai *pretest* memperoleh sig 0,605 dan *posttest* memperoleh sig sebesar 0,441. Kriteria data dikatakan normal apabila nilai sig >0,050, jika nilai sig <0,050 maka data dikatakan tidak normal. Merujuk pada kriteria tersebut diperoleh hasil nilai *pretest* kelompok besar menunjukkan sig 0,605 > 0,050 dan nilai *posttest* menunjukkan sig 0,441 > 0,050 yang artinya nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal karena nilai sig lebih besar dari nilai tabel. Berdasarkan hasil tersebut peneliti menyimpulkan dalam penggunaan analisis data uji-t menggunakan teknik statistik parametris karena data berdistribusi normal.

Uji hipotesis (*T-test*)

Uji hipotesis ini menggunakan teknik statistik parametris dengan rumus uji *paired sample t-test* menggunakan spss versi 25. Tujuan dilakukannya uji ini adalah untuk mengetahui keefektifan media *powtoon* berbasis kearifan lokal kendal terhadap hasil belajar siswa kelas V yang dirujuk melalui ada tidaknya perbedaan hasil belajar pada *pretest* dan *posttest*, untuk mengetahui hasil belajar maka dapat diuji dengan menggunakan uji dua pihak dengan kriteria, Ho diterima apabila nilai sig. > 0,05 dan sebaliknya jika nilai sig. < 0,05 maka Ha diterima (**Sugiyono, 2016**). Ho “Pengembangan media pembelajaran *powtoon* berbasis kearifan lokal kendal tidak efektif digunakan pada pembelajaran PPKn terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Gonoharjo”, Ha “Media pembelajaran *powtoon*

berbasis kearifan lokal kendal efektif digunakan pada pembelajaran PPKn terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Gonoharjo”. Berikut rekapitulasi hasil uji hipotesis tersajikan pada [Tabel 7](#).

Tabel 7. Hasil uji hipotesis (*T-test*)

| <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> | <i>Df</i> | <i>Sig.(2-tailed)</i> |
|----------------|-----------------|-----------|-----------------------|
| 42,83 | 78,66 | 23 | 0,000 |

Berdasarkan [Tabel 7](#) diketahui melalui uji hipotesis menunjukkan hasil sig.(*2tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya H_a diterima dan H_o ditolak, yang berarti Media pembelajaran *powtoon* berbasis kearifan lokal kendal efektif digunakan pada pembelajaran PPKn terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Gonoharjo. Penelitian mengenai pengaruh media *powtoon* terhadap hasil belajar siswa sd juga dilakukan oleh [Diyah et al. \(2022\)](#) yang mendapatkan nilai sig sebesar 0,000 yang artinya media *powtoon* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap materi yang diajarkan kepada siswa SD. hasil tersebut juga sama seperti penelitian dari [Oktaviani et al. \(2019\)](#) yang mendapatkan sig 0,000 dalam penelitiannya mengenai pengaruh media *powtoon* terhadap hasil belajar siswa SD di Pekanbaru.

Uji peningkatan rata-rata (N-Gain)

Uji N-gain bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Berikut hasil rekapitulasi perhitungan (N-Gain) tersajikan pada [Tabel 8](#).

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest

| <i>Rata-rata pretest</i> | <i>Rata-rata posttest</i> | <i>Selisih rata-rata</i> | <i>N-Gain</i> | <i>Kriteria</i> |
|--------------------------|---------------------------|--------------------------|---------------|-----------------|
| 42,83 | 78,66 | 35,83 | 0,626 | Sedang |

Berdasarkan [Tabel 8](#) diketahui hasil N-Gain sebesar 0,626 dengan selisih 35,83 dengan kriteria sedang, ini menunjukkan bahwa media *powtoon* berbasis kearifan lokal kendal yang dihasilkan dari proses pengembangan efektif, dan mempunyai pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Hasil ini juga sependapat dengan penelitian dari [Donna \(2021\)](#) mengenai pengembangan media *powtoon* di sekolah dasar yang hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran *powtoon* meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan melalui perhitungan uji N-Gain yaitu hasil *pretest* dengan rata-rata 55,99 menjadi 91,10 pada *posttest* dan hasil perolehan skor N-Gain sebesar 0,797. Penelitian yang sependapat juga dilakukan oleh [Fatmawati et al. \(2023\)](#) tentang analisis penggunaan media pembelajaran berbasis *powtoon* terhadap mata pelajaran PPKn, menyebutkan melalui wawancara dengan guru selama penggunaan media *powtoon*, guru sangat terbantu dengan adanya media *powtoon* karena dapat menstimulus siswa dalam memahami materi dibandingkan dengan mendengarkan penjelasan dari guru, hal ini diperkuat oleh hasil dari wawancara siswa menyebutkan dengan adanya media *powtoon* menjadikan siswa termotivasi untuk belajar lebih aktif, dengan ini peneliti menyimpulkan bahwa dengan adanya penggunaan media *powtoon* membantu siswa lebih memahami materi PPKn di sekolah dasar.

Berdasarkan uji coba pengembangan yang meliputi uji skala kecil dan besar, peneliti menyimpulkan terdapat kelebihan dengan penggunaan media *powtoon* berbasis kearifan lokal kendal pada proses pembelajaran PPKn. Kelebihan tersebut diantaranya (1) Media *powtoon* mencakup segala aspek indra; (2) Materi pembelajaran dapat disajikan dengan ringkas dan praktis; (3) Dapat digunakan dalam kelompok besar; (4) Dapat meningkatkan motivasi, minat belajar, dan prestasi siswa ([Rahmawati, 2022](#)). Selain keunggulan, media *powtoon* juga mempunyai kekurangan yaitu membutuhkan sumber daya manusia yang profesional untuk mengoperasikannya serta dalam pembuatannya harus menggunakan laptop atau komputer yang memadai ([Anggita, 2020](#)).

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* Berbasis Kearifan Lokal Kendal disimpulkan peneliti bahwa; Media pembelajaran *powtoon* berbasis kearifan lokal Kendal yang dikembangkan peneliti mendapatkan kriteria sangat layak dari ketiga ahli, yang dijabarkan sebagai berikut; kelayakan media mendapatkan presentase 100%, kelayakan materi mendapatkan presentase 96,4%, dan kelayakan Bahasa mendapatkan

presentase 92,5%. Melalui uji hipotesis (*T-test*) mendapatkan hasil nilai sig.(2tailed) $0,000 < 0,05$ yang artinya H_a diterima dan H_o ditolak, dengan hipotesis alternatifnya berbunyi “Media pembelajaran *powtoon* berbasis kearifan lokal kendal efektif digunakan pada pembelajaran PPKn terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Gonoharjo”. Media pembelajaran *powtoon* berbasis kearifan lokal kendal juga mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar yang dibuktikan melalui *uji N-Gain* yang memperoleh N-Gain sebesar 0,626 dengan selisih 35,83 dan termasuk dalam kriteria sedang. Saran yang diberikan peneliti, peneliti memberikan saran agar media *powtoon* dapat dikembangkan dalam berbagai mata pelajaran dengan mempertimbangkan aspek tampilan, materi, dan bahasa sesuai tingkat perkembangan bahasa pada siswa kelas tinggi atau rendah, agar mudah bagi siswa untuk menerima materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, R., Isni, F., & Anugrah, D. (2021). *Penanganan Kecanduan Gadget pada Anak Usia Sekolah Selama Masa Pandemi Covid-19 di Desa Wantilan, Kabupaten Subang*. <https://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/proceedings/article/view/538>
- Adrianto, S. (2022). *Mengapa Media Pembelajaran Itu Penting?* (R. Erlangga, Ed.). PT Elex Media Komputindo. [Google Scholar](#)
- Akbar, W., Aritonang, I. B., & Martin, R. (2022). *Penerapan Media Digital Powtoon dalam Pembelajaran PPKn sebagai Metode Pembelajaran Siswa*. 1, 67–73. <https://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/article/view/172>
- Anggita, Z. (2020). Penggunaan *Powtoon* Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 7(2), 44–52. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/konfiks/article/viewFile/4538/3320>
- Antony Putra, A., Windi Wahyuni, I., Alucyana, & Ajriyah. (2021). Pengaruh Penggunaan Handphone Pada Siswa Sekolah Dasar. *Al-Hikmah Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1). [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2021.vol18\(1\).6531](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2021.vol18(1).6531)
- Apriliansi, M. A., Maksum, A., Wardhani, P. A., Yuniar, S., & Setyowati, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis *Powtoon* untuk mengembangkan karakter tanggung jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 129. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.129-145>
- Ardiansyah, H., Gede, I., Sindu, P., & Putrama, I. M. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran PPKn Untuk Pengenalan Suku Dan Budaya Indonesia (Studi Kasus : Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Buleleng). *KARMAPATI*, 8(2), 319–329. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18386>
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: RINEKA CIPTA. [Google Scholar](#)
- Ashar, S. A., & Supriansyah, S. (2023). Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* Materi Keragaman Budaya Indonesia di Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 167–176. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.384>
- Diyah, R., Firman Syah, E., & Guru Sekolah Dasar, P. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Powtoon* dalam Materi Membaca Dongeng di Kelas III SDN Cijeruk Kabupaten Serang. *INNOVATIVE: JOURNAL OF SOCIAL SCIENCE RESEARCH*, 447. <https://doi.org/10.31004/innovative.v2i1.3746>
- Donna, R., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Powtoon* pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3799–3813. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1382>
- Fatmawati, L., Hamidah, S., Ningrum, M. K., Gilang Ramadhan, M., & Rondli, W. S. (2023). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Powtoon Terhadap Mata Pelajaran PPKn di SDN CANGRING B*. 2(1), 346–358. <https://conference.umk.ac.id/index.php/sndies/article/view/469>
- Fauziah, M. P., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis *Doratoon* Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata

- Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6505–6513. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3257>
- Japar, M., Syarif, S., & Fadhilah, D. N. (2020). *Pendidikan Toleransi Berbasis Kearifan Lokal* (T. Lestari, Ed.; 1st ed.). CV Jakad Media Publishing. [Google Scholar](#)
- Johari, A., Hasan, S., & Rakhman, M. (2016). Penerapan Media Video dan Animasi Pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1), 8–15. <https://doi.org/10.17509/jmee.v1i1.3731>
- Kemendikbud RI. (2004). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/UU_tahun2003_nomor020.pdf
- Kemendikbud RI. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/permen_tahun2006_nomor22.pdf
- Kemendikbud RI. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum*. https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/Permendikbud__nomor_81A_tahun_2013.pdf
- Kemendikbud RI. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah*. <https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/Permendikbud%20Nomor%20146%20Tahun%202014.pdf>
- Kemendikbud RI. (2016a). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar isi Pendidikan Dasar dan Menengah*. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/224181/permendikbud-no-21-tahun-2016>
- Kemendikbud RI. (2016b). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/jdih/detail_peraturan?main=1468
- Kemendikbud RI. (2018). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Kompetensi Inti dan Dasar Pada Kurikulum 2013 Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. <https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/Permendikbud%20Nomor%2037%20Tahun%202018.pdf>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (Ria, Ed.). KENCANA (Divisi Prenadamedia Group). [Google Scholar](#)
- Maghfiroh, R., Saputro, A. D., Setiyawan, A., & Nailasariy, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Berbasis *Powtoon* Materi Kejujuran Kelas 2 SD. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam*, 21(1), 23–35. <https://doi.org/10.35905/alishlah.v21i1.5583>
- Megawati, N. M., & Utami, I. G. A. L. (2020). English Learning with *Powtoon* Animation Video. *Journal of Education Technology*, 2(2), 110–119. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i2.25096>
- Muakhirin, B. (2022). Media Video *Powtoon* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA SD Materi Perkembangbiakan Vegetatif Tumbuhan. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 13(1). <https://doi.org/10.21009/jep.v13i1.25943>
- Muin, A., Hajar, S., Fakultas, P., Kunci, K., & Belajar Matematika, H. (2023). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD*. 2(4). <https://ojs.unm.ac.id/jppsd/index>
- Muthmainnah, A., Nisa, N., Ashifa, R., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan Media *Powtoon* selama Pembelajaran Jarak Jauh di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5159–5168. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1595>

- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. UMSIDA Press. <http://eprints.umsida.ac.id/6674/>
- Nuswantoro, D., & Wicaksono, V. D. (2019). Pengembangan Media Video Animasi *Powtoon* “HAKAN” pada Mata Pelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya. *JPGSD*, 7(4), 3161–3170. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/28270>
- Oktaviani, L., Jaya, M., Putra, A., & Noviana, E. (2019). The Influence Of *Powtoon*-Based Learning Media On Science Learning Outcomes Of Grade 3 Students In Elementary School 131 Pekanbaru. *JOM FKIP-UR*, 6, 1–11. <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFKIP/article/view/25635>
- Paksi, H. P., & Ariyanti, L. (2020). *Sekolah Dalam Jaringan*. Scopindo Media Pustaka. [Google Scholar](#)
- Putri, M. S., Tahir, M., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual *Powtoon* pada Tema Lingkungan Bersih, Sehat dan Asri Semester II Kelas 1 di SDN 25 Ampenan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 236–242. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.454>
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., Sundi, V. H., & Nurmalia, L. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis *Powtoon* dalam Pembelajaran Daring. *Penelitian Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2–7. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/7869>
- Rahmawati, A. (2022). Kelebihan Dan Kekurangan *Powtoon* Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1), 1–8. <https://doi.org/10.33654/jpl.v17i1.1797>
- Sakdiah, H. (2022). *Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Virtual di Masa Pandemi Covid-19* (R. R. Rerung, Ed.). Media Sains Indonesia. [Google Scholar](#)
- Salamah, E. R. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tokoh-Tokoh Kemerdekaan Indonesia. *Premier Educandum Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 7(1), 9–18. <https://dx.doi.org/10.25273/pe.v7i01.1251>
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. CV Budi Utama. <https://elibrary.uinsgd.ac.id/detail/media-dan-sumber-belajar/11700>
- Sitopu, J. W., Subakti, H., Simarmarta, J., Nirbita, B. N., Ramadhana, R. S. A., Haeruman, L. D., Sanjaya, L. A., Yuniwati, I., Chamidah, D., Yulita, W., & Silaban, P. J. (2022). *Aplikasi Pembelajaran Digital* (R. Watrionthos, Ed.). Yayasan Kita Menulis. [Google Scholar](#)
- Suaib, H. (2017). *Nilai-Nilai Kearifan Lokal dan Modal Sosial dalam Pemberdayaan Masyarakat Suku Moi*. AnImage. [Google Scholar](#)
- Sugiyono. (2016a). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. [Google Scholar](#)
- Sugiyono. (2016b). *Statistik untuk Penelitian*. Alfabeta. [Google Scholar](#)
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan Pembelajaran Media Pembelajaran Jilid 2* (Ilyas, Ed.). CV Jejak, anggota IKAPI. [Google Scholar](#)
- Syamsuri, Jefriyanto, W., Sudirman, Sukmawati, R., Herlina, R., Rezeki, U. S., Kondolayuk, M. L., Kurniawati, N., Safitri, P. T., Cornelia, T. S., Sari, N. D., Fitriani, A., Bahriah, E. S., Silalahi, E. K., & Ramady, G. D. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital* (S. Haryanti, Ed.). Media Sains Indonesia. [Google Scholar](#)
- Tuti, K., & Ninawati, M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* terhadap Hasil Belajar PPKn Materi Hak Dan Kewajiban pada Siswa Kelas IV SD. *Journal of Elementary School (JOES)*, 5(2), 298–304. <https://doi.org/10.31539/joes.v5i2.4303>
- Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran* (S. F. S. Sirate, Ed.). Prenadamedia Group. [Google Scholar](#)