

## **BAB IV**

### **HASIL PEMBAHASAN**

#### **4.1 Penyajian Data Uji Coba**

Pada penelitian pengembangan media audio visual berbantuan *powtoon* terdapat tahapan ujicoba dari suatu produk yang dikembangkan oleh peneliti untuk melihat kualitas dari produk, kemudian peneliti dapat melakukan validasi produk pengembangan pada para ahli diantaranya ahli media, dan ahli materi. Adapun penelitian yang dikembangkan yaitu menggunakan model pengembangan (*Research and Development/R&D*) yaitu model *Borg & Gall* dimulai dari potensi dan masalah sampai pada tahap revisi produk. Dalam ujicoba produk harus memperhatikan aspek pengembangan media dari hasil validasi yang dievaluasi oleh ahli seperti ahli media dan ahli materi. Berikut tahapan-tahapan yang dilakukan oleh peneliti dalam pengembangan ini:

##### **4.1.1 Penelitian Dan Pengumpulan Data**

Tahap ini, peneliti mengumpulkan data melalui angket untuk memperoleh informasi berupa respon siswa dan guru wali kelas IV tentang media audio visual berbantuan *powtoon* yang sudah di terapkan oleh peneliti dan sebagai penunjang saat melakukan perancangan media sehingga dapat mengatasi yang ada khususnya kelas IV di SDN 27 Mataram.

##### **4.1.2 Tahap Perancangan (*Desaign*)**

Perancangan merupakan penentuan proses dan data yang di perlukan oleh system baru, maka peneliti menggunakan tiga tahap perancangan sebagai berikut:

### 1. Pemilihan Media

Pemilihan media yang efektif tentunya memerlukan perancangan yang sangat baik agar mendapatkan hasil yang memuaskan, maka peneliti memilih media audio visual berbantuan *powtoon* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Pemilihan media ini bertujuan untuk mencocokkan isi materi sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan siswa di SDN 27 Mataram dan juga sesuai dengan materi dalam media yang sudah di rancang oleh peneliti. Yang dimana media yang sudah dirancang oleh peneliti dalam bentuk media audio visual berbantuan aplikasi *powtoon*, materi yang digunakan dalam media ini yaitu materi bangun datar mata pelajaran matematika.

### 2. Pemilihan Format

Pemilihan format gambar, peneliti mendesain semenarik mungkin agar dapat menarik minat siswa serta membangkitkan semangat siswa pada saat pembelajaran berlangsung dan sesuai dengan kebutuhan materi yang diajarkan. Pemilihan format ini bertujuan untuk merancang isi materi bangun datar mata pelajaran matematika. yang dimana perancangan materi yang sudah di buat dalam bentuk media audio visual berbantuan *powtoon* harus jelas sumbernya yaitu dari buku siswa kelas IV pada materi bangun datar mata Pelajaran matematika.

### 3. Rencana Awal

Kegiatan perencanaan awal ini yaitu kegiatan perencanaan media yang sudah di tentukan oleh peneliti. Perencanaan media audio visual berbantuan *powtoon* ini sudah di rancang sesuai dengan buku siswa, kejelasan materi sesuai dengan kebutuhan siswa agar mengatasi masalah

dalam pembelajaran juga akan di perhatikan agar memudahkan siswa dalam memahami media tersebut. Setelah semuanya sudah di rancang akan di validasi oleh guru ahli materi dan dosen ahli media, untuk mengetahui tingkat kevalidan media audio visual berbantuan *powtoon* yang di rancang tersebut.

#### **4.1.3 Tahap Pengembangan**

Media yang dikembangkan divalidasi oleh validasi ahli dan praktis. Media yang dikembangkan berupa media audio visual berbantuan *powtoon* yang divalidasi oleh 3 orang validator, 1 orang validator ahli dan 2 orang validator praktis. Validator ahli dilaksanakan pada tanggal 21 November 2023 yang divalidasi oleh ibu Sintayana Muhardini, M.Pd dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram dan 2 orang validator praktis yang dilaksanakan pada tanggal 28 November 2023 yang divalidasi oleh Nurul Yakin, S.Pd dan Ary Sandy, S.Pd selaku guru di SDN 27 Mataram.

### **4.2 Hasil Uji Coba Produk**

#### **4.2.1 Tahap Validasi**

##### **1. Validasi Ahli Materi**

- a. Sintayana Muhardini, M.Pd (Dosen PGSD UMMAT)

**Tabel 4.1 Validasi ahli materi 1**

No	Indikator	Skor	Keterangan
1.	Relevansi materi dengan kurikulum Merdeka	4	Sangat Valid
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	Sangat Valid
3.	Relevansi materi dengan tujuan dan indicator	4	Sangat Valid
4.	Kecakupan materi sesuai dengan tema dan media	3	Valid
5.	Penyampain materi dapat menggunakan bantuan media audio visual berbantuan <i>powtoon</i> .	3	Valid
6.	Kesesuaian materi dengan media	4	Sangat Valid
7.	Penyampaian materi dapat membantu siswa dalam mengklasifikasi materi bangun datar	3	Valid
<b>Jumlah Skor</b>		<b>25</b>	

Rata-rata dihitung berdasarkan temuan validasi ahli materi dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Nilai uji validasi produk

$\sum x$  : Skor yang diperoleh

$\sum xi$  : Skor yang maksimal

$$P = \frac{25}{28} \times 100\%$$

= 89,2 % (Sangat Valid)

Uji validitas materi yang dilakukan oleh validator ahli menghasilkan persentase data sebesar 89,2% termasuk dalam kategori “sangat valid”. Materi yang digunakan dapat dikatakan sangat valid karena memenuhi standar dengan persentase data sebesar 89,2%.

Pada tahap validasi materi ini memperoleh kritikan dan saran dari validator yaitu Ibu Sintayana Muhardini, M.Pd bahwa sesuaikan format modul sesuai dengan templet yang di berikan.

b. Nurul Yakin, S.Pd (Guru Kelas V B)

**Tabel 4.2 Validasi ahli materi 2**

No	Indikator	Skor	Keterangan
1.	Relevansi materi dengan kurikulum Merdeka	4	Sangat Valid
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3	Valid
3.	Relevansi materi dengan tujuan dan indicator	3	Valid
4.	Kecakupan materi sesuai dengan tema dan media	4	Sangat Valid
5.	Penyampain materi dapat menggunakan bantuan media audio visual berbantuan <i>powtoon</i> .	3	Valid
6.	Kesesuaian materi dengan media	4	Sangat Valid
7.	Penyampaian materi dapat membantu siswa dalam mengklasifikasi materi bangun datar	3	Valid
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>24</b>	

Rata-rata dihitung berdasarkan temuan validasi ahli materi dengan menggunakan rumus tertentu.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Nilai uji validasi produk

$\sum x$  : Skor yang diperoleh

$\sum xi$  : Skor yang maksimal

$$P = \frac{24}{28} \times 100\%$$

P = 85,7 % (Sangat Valid)

Analisis validitas materi yang dilakukan oleh validator ahli menghasilkan persentase data sebesar 85,7% dengan kategori sangat valid. Oleh karena itu, konten tersebut tergolong sangat sah karena memenuhi standar dengan persentase data 85,7%.

c. Ary Sandy, S.Pd (Guru Kelas IV)

**Tabel 4.3 Validasi ahli materi 3**

No	Indikator	Skor	Keterangan
1.	Relevansi materi dengan kurikulum Merdeka	3	Valid
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3	Valid
3.	Relevansi materi dengan tujuan dan indikator	4	Sangat Valid
4.	Kecakupan materi sesuai dengan tema dan media	4	Sangat Valid
5.	Penyampain materi dapat menggunakan	4	Sangat Valid

	bantuan media audio visual berbantuan <i>powtoon</i> .		
6.	Kesesuaian materi dengan media	4	Sangat Valid
7.	Penyampaian materi dapat membantu siswa dalam mengklasifikasi materi bangun datar	4	Sangat Valid
<b>Jumlah Skor</b>		<b>26</b>	

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, maka diperoleh rata-rata dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Nilai uji validasi produk

$\sum x$  : Skor yang diperoleh

$\sum xi$  : Skor yang maksimal

$$P = \frac{26}{28} \times 100\%$$

P = 92,8 % (Sangat Valid)

Analisis validitas materi yang dilakukan oleh validator ahli menghasilkan persentase data sebesar 92,8% dengan kategori sangat valid. Oleh karena itu, konten tersebut tergolong sangat sah karena memenuhi standar dengan persentase data sebesar 92,8%.

**Tabel 4.4 Nilai Kevalidan Dari Validator Ahli Materi**

No	Nama	Ahli	Nilai yang diperoleh	Kategori
1.	Sintayana Muhardini, M.Pd	Materi	89,2	Sangat Valid
2.	Nurul Yakin, S.Pd	Materi	85,7	Sangat Valid
3.	Ary Sandy, S.Pd	Materi	92,8	Sangat Valid
Rata-rata			89,23	Sangat Valid

Adapun perolehan data dalam mencari skor rata-rata dari ke-3 validator sebagai berikut:

$$x = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$x$  : Nilai rata-rata

$\sum x$  : jumlah total nilai validasi

$n$  : Jumlah validasi

$$x = \frac{89,2+85,7+92,8}{3}$$

$$x = \frac{267,7}{3} = 89,23 \% \text{ (Sangat Valid)}$$

Materi pembelajaran dikatakan valid apabila memenuhi kriteria kevalidan. Validator 1 dengan skor 89,2 (sangat valid), validator 2 dengan skor 85,7 (sangat valid), validator 3 dengan skor 92,8 (sangat valid). Untuk mengetahui keseluruhan skor rata-rata dari 3 validator harus menghitung terlebih dahulu semua skor yang dijumlahkan, sehingga memperoleh rata-rata 89,23 kriteria sangat valid.

## 2. Validasi Ahli Media

a. Sintayana Muhardini, M.Pd

**Tabel 4.5 Validasi ahli media 1**

Aspek	Indikator	Skor	Keterangan
Tampilan Media	Fitur animasi dalam media menarik	3	Valid
	Media dapat menarik minat belajar peserta didik	3	Valid
	Kejelasan gambar dan tulisan di dalam media audio visual berbantuan <i>powtoon</i>	4	Sangat valid

	Ke desain sesuai dengan KD dan indicator	4	Sangat valid
Bahan	Ketetapan pemilihan desain pada media Audio visual	3	Valid
	Media dapat diakses di smartphone dan laptop yang terhubung dengan internet Media dapat diakses melalui web	3	Valid
Daya Tarik	Media praktis dan mudah digunakan	3	Valid
	Media dapat digunakan di semua kalangan	3	Valid
	Media dapat digunakan dalam pembelajaran Matematika	3	Valid
<b>Jumlah Skor</b>		<b>29</b>	

Berdasarkan hasil validasi ahli media, maka diperoleh rata-rata dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Nilai uji validasi produk

$\sum x$  : Skor yang diperoleh

$\sum xi$  : Skor yang maksimal

$$P = \frac{29}{36} \times 100\%$$

= 80,5 % (Valid)

Penelitian kelayakan media yang dilakukan oleh ahli desain media menghasilkan persentase data sebesar 80,5% dengan kategori valid. Media yang dikembangkan dinilai valid untuk digunakan karena memenuhi standar validitas dengan persentase data sebesar 80,5%.

Pada tahap validasi desain media ini memperoleh kritikan dan saran dari validator desain media ibu Sintayana Muhandini, M.Pd bahwa yang harus diperbaiki pada media audio visual berbantuan *powtoon* dibagian Gerakan perpindahan materi jangan terlalu cepat, dimana perpindahan slide pada materi harus di perlambat agar sesuai dengan penyampaian materi pada siswa.

b. Nurul Yakin, S.Pd (Guru kelas V B)

**Tabel 4.6 Validasi ahli media 2**

Aspek	Indikator	Skor	Keterangan
Tampilan Media	Fitur animasi dalam media menarik	4	Sangat valid
	Media dapat menarik minat belajar peserta di didik	3	Valid
	Kejelasan gambar dan tulisan di dalam media audio visual berbantuan <i>powtoon</i>	4	Sangat valid
	Ke desain sesuai dengan KD dan indicator	4	Sangat valid
Bahan	Ketetapan pemilihan desain pada media Audio visual	3	Valid
	Media dapat diakses di smartphone dan laptop yang terhubung dengan internet Media dapat diakses melalui web	4	Sangat valid
Daya Tarik	Media praktis dan mudah digunakan	3	Valid
	Media dapat digunakan di semua kalangan	4	Sangat valid
	Media dapat digunakan dalam pembelajaran Matematika	4	Sangat valid
<b>Jumlah Skor</b>		<b>33</b>	

Berdasarkan hasil validasi ahli media, maka diperoleh rata-rata dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Nilai uji validasi produk

$\sum x$  : Skor yang diperoleh

$\sum xi$  : Skor yang maksimal

$$P = \frac{33}{36} \times 100\%$$

= 91,6 % (Sangat valid)

Penelitian kelayakan media yang dilakukan oleh ahli desain media menghasilkan persentase data sebesar 91,6% dengan kategori valid. Media yang dikembangkan dinilai valid untuk digunakan karena memenuhi standar validitas dengan persentase data sebesar 91,6%.

c. Ary Sandy, S.Pd (Guru kelas IV)

**Tabel 4.7 Validasi ahli media 3**

Aspek	Indikator	Skor	Keterangan
Tampilan Media	Fitur animasi dalam media menarik	4	Sangat valid
	Media dapat menarik minat belajar peserta di didik	3	Valid
	Kejelasan gambar dan tulisan di dalam media audio visual berbantuan <i>powtoon</i>	4	Sangat valid
	Ke desain sesuai dengan KD dan indicator	3	Valid
Bahan	Ketetapan pemilihan desain pada media Audio visual	4	Sangat valid
	Media dapat diakses di smartphone dan laptop yang terhubung dengan internet Media dapat diakses melalui web	3	Valid
Daya Tarik	Media praktis dan mudah digunakan	3	Valid
	Media dapat digunakan di semua kalangan	3	Valid
	Media dapat digunakan dalam pembelajaran	3	Valid

	Matematika		
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>30</b>	

Berdasarkan hasil validasi ahli media, maka diperoleh rata-rata dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Nilai uji validasi produk

$\sum x$  : Skor yang diperoleh

$\sum xi$  : Skor yang maksimal

$$P = \frac{30}{36} \times 100\%$$

$$= 83,3 \% \text{ (Valid)}$$

Penelitian kelayakan media yang dilakukan oleh ahli desain media menghasilkan data persentase sebesar 83,3% dengan kategori valid. Media yang dikembangkan dinilai valid untuk digunakan karena memenuhi standar validitas dengan persentase data sebesar 83,3%.

**Tabel 4.8 Nilai Kevalidan Dari Validator Ahli Media**

No	Nama	Ahli	Nilai yang diperoleh	Kategori
1.	Sintayoana Muhardini, M.Pd	Media	80,5	Valid
2.	Nurul Yakin, S.Pd	Media	91,6	Sangat Valid
3.	Ary Sandy, S.Pd	Media	83,3	Valid
Rata-rata			85,13	Sangat Valid

Adapun perolehan data dalam mencari skor rata-rata daei ke-3 validator sebagai berikut:

$$x = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$x$  : Nilai rata-rata

$\sum x$  : jumlah total nilai validasi

$n$  : Jumlah validasi

$$x = \frac{80,5+91,6+83,3}{3}$$

$$x = \frac{255,4}{3} = 85,13 \% \text{ (Sangat Valid)}$$

Materi pembelajaran dikatakan valid apabila memenuhi kriteria kevalidan. Validator 1 dengan skor 80,5 (valid), validator 2 dengan skor 91,6 (sangat valid), validator 3 dengan skor 83,3 (valid). Untuk mengetahui keseluruhan skor rata-rata dari 3 validator harus menghitung terlebih dahulu semua skor yang dijumlahkan, sehingga memperoleh rata-rata 85,13 dengan kriteria sangat valid.

#### 4.2.2 Analisis Kepraktisan

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba uji coba terbatas di kelas V B di SDN 27 Mataram dengan jumlah siswa 7 orang. Dimana peneliti memperkenalkan media yang digunakan pada saat pembelajaran yang telah diperbaiki sesuai saran perbaikan dari ahli media dan materi, serta peneliti memberikan angket respon siswa terhadap media Audio Visual Berbantuan *Powtoon*.

Angket respon siswa diberikan untuk mengetahui saran masukan dari siswa agar dilakukan perbaikan kembali terhadap media komik digital sehingga bisa dilakukan tahap-tahap selanjutnya.

Berikut angket respon siswa dan skor pada uji coba lapangan :

**Tabel 4.9 Analisis angket respon siswa dan skor uji coba terbatas**

NO	Nama	Respon siswa	
		Skor	Keterangan
1.	AAP	84,4	Sangat Praktis
2.	S	85,9	Sangat Praktis
3.	LR	85,9	Sangat Praktis
4.	AJK	87,5	Praktis
5.	FR	87,5	Sangat Praktis
6.	NF	79,6	Praktis
7.	RK	92,1	Sangat Praktis
Jumlah Skor		602,9	

Nilai dari masing-masing penilaian siswa akan di cari nilai rata-rata untuk mewakili respon dari seluruh respon siswa dengan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

$P$  = Skor rata-rata

$\sum x_i$  = Jumlah seluruh skor responden

$n$  = jumlah siswa

$$p = \frac{84,4+85,9+85,9+87,5+87,5+79,6+92,1}{7}$$

$$p = \frac{602,9}{7} = 86,1\% \text{ (Sangat Praktis)}$$

Hasil kepraktisan media audio visual berbantuan *powtoon* yang diperoleh dari kelas V B SDN 27 Mataram dengan persentase 86,1 % dengan katagori sangat praktis. Sehingga, media audio visual berbantuan *powtoon* dikatakan sangat praktis karena telah memenuhi kriteria kepraktisan dan layak untuk diujikan ketahap selanjutnya yaitu uji coba lapangan operasional.

### 4.2.3 Analisis Keefektifan

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba lapangan operasional dikelas IV SDN 27 Mataram yang berjumlah 26 siswa, dimana peneliti menguji cobakan media audio visual berbantuan *powtoon* yang sudah di revisi sesuai dengan saran perbaikan dari angket respon siswa. Setelah memberikan angket respon siswa peneliti memberikan angket minat belajar untuk mengetahui keefektifan dari media audio visual berbantuan *powtoon* yang dikembangkan.

**Tabel 4.10 Hasil angket minat siswa *pre-test* dan *post-test***

No	Nama	Nilai	
		Pre	Post
1	AHR	58,1	90
2	AH	55	93,3
3	AY	51,6	88,3
4	AFH	55	86,6
5	DU	51,6	100
6	FR	56,6	85
7	F	48,3	88,3
8	JK	53,3	90
9	KP	58,3	98,3
10	ME	63,3	85
11	M	53,3	95
12	MS	50	81,6
13	MAR	43,3	88,3
14	MGAR	46,6	91,6
15	MAM	48,3	96,6
16	MH	46,6	100
17	MMA	48,3	86,6
18	M	48,3	91,6
19	NM	55	90
20	RQR	55	100
21	RF	50	85

22	SRF	51,6	88,3
23	SS	50	95
24	VH	53,3	86,6
25	Z	55	95
26	MA	55	91,6
<b>Skor</b>		52,3	91,1

Keterlaksanaan pembelajaran dinilai oleh pengamat dengan menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran pada awal proses pembelajaran. Berikut tabel hasil lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran:

**Tabel 4.11 Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran**

Kegiatan	Skor	Keterangan
Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar peserta didik	4	Baik sekali
Salah satu peserta didik memimpin doa untuk mengawali kegiatan pembelajaran	4	Baik sekali
Guru memeriksa kehadiran peserta didik dan menanyakan kesiapannya untuk menerima materi	4	Baik sekali
Melakukan ice breaking bersama sama.	4	Baik sekali
Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran	4	Baik sekali
Guru menstimulus rasa ingin tahu siswa dengan menjelaskan materi yang akan diajarkan yaitu bangun datar	4	Baik sekali
Guru mempersiapkan media audio visual berbantuan powtoon berupa video pembelajaran yang berisi materi bangun datar menggunakan laptop dan LCD.	3	Baik
Guru bertanya kepada peserta didik "anak-anak apa saja contoh bentuk bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga yang ada di sekitar kalian?"	4	Baik sekali

Peserta didik mengamati video materi tentang bangun datar dan cara mencari keliling dan luas persegi, persegi Panjang dan segitiga.	4	Baik sekali
Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok.	4	Baik sekali
Kemudian masing-masing kelompok di berikan LKPD untuk di kerjakan.	4	Baik sekali
Setiap kelompok berdiskusi untuk menjawab pertanyaan di LKPD.	4	Baik sekali
Setelah menjawab, peserta didik mempresentasikan hasil kerja diskusi (perwakilan) di depan kelas.	4	Baik sekali
Guru bersama siswa mengomentari dan menanggapi hasil diskusi	4	Baik sekali
Guru memberikan penguatan dan apresiasi dari hasil pengerjaan peserta didik.	4	Baik sekali
Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajarinya.	4	Baik sekali
Guru melakukan refleksi dengan menanyakan hal-hal yang belum dipahami oleh peserta didik dan perasaan peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.	4	Baik sekali
Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik karena telah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik.	4	Baik sekali
Guru menyampaikan pesan moral kepada siswa sebelum mengakhiri pertemuan.	4	Baik sekali
Guru mengajak siswa berdoa sebelum mengakhiri pelajaran dan meminta salah	4	Baik sekali

seorang siswa memimpin doa.		
<b>Jumlah Skor</b>	<b>79</b>	

Berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran diperoleh data dengan rumus sebagai berikut:

$$xi = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$xi = \frac{79}{80} \times 100\%$$

$$xi = 98,75\% \text{ (Sangat Terlaksana)}$$

Dari hasil analisis keterlaksanaan pembelajaran yang diperoleh data presentase lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran yaitu 98,75 % dengan katagori Sangat Terlaksana.

**Tabel 4.12 Nilai pre-tes dan post-tes**

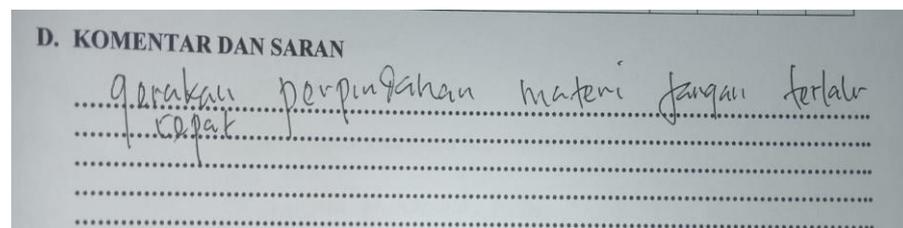
No	Nama	Nilai		post-pre	score ideal (100)-pre	N-Gain	N-Gain score
		Pre	Post				
1	AHR	58,1	90	31,9	41,9	0,76	76
2	AH	55	93,3	38,3	45	0,85	85
3	AY	51,6	88,3	36,7	48,4	0,75	75
4	AFH	55	86,6	31,6	45	0,7	70
5	DU	51,6	100	48,4	48,4	1	100
6	FR	56,6	85	28,4	43,4	0,65	65
7	F	48,3	88,3	40	51,7	0,77	77
8	JK	53,3	90	36,7	46,7	0,78	78
9	KP	58,3	98,3	40	41,7	0,95	95
10	ME	63,3	85	21,7	36,7	0,59	59
11	M	53,3	95	41,7	46,7	0,89	89
12	MS	50	81,6	31,6	50	0,63	63
13	MAR	43,3	88,3	45	56,7	0,79	79
14	MGAR	46,6	91,6	45	53,4	0,84	84
15	MAM	48,3	96,6	48,3	51,7	0,93	93
16	MH	46,6	100	53,4	53,4	1	100
17	MMA	48,3	86,6	38,3	51,7	0,74	74
18	M	48,3	91,6	43,3	51,7	0,83	83
19	NM	55	90	35	45	0,77	77
20	RQR	55	100	45	45	1	100
21	RF	50	85	35	50	0,7	70

22	SRF	51,6	88,3	36,7	48,4	0,75	75
23	SS	50	95	45	50	0,9	90
24	VH	53,3	86,6	33,3	46,7	0,71	71
25	Z	55	95	40	45	0,88	88
26	MA	55	91,6	36,6	45	0,81	81
<b>Score</b>		52,3	91,1			0,81	81
<b>Keterangan</b>						<b>Tinggi</b>	<b>Efektiff</b>

Berdasarkan tabel di atas analisis pre-tes dan post-tes yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre-tes adalah 52,3 dan post-tes adalah 91,1 untuk mengetahui selisih antara pre-tes dan post-tes berdasarkan tabel hasil gain standar nilai dari pre-tes dan post-tes akhir sebesar 0,81 menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar siswa berada pada kategori sangat efektif tinggi.

#### 4.3 Revisi Produk

Revisi produk ini mencakup umpan balik dari pakar materi pelajaran dan spesialis media pada bidang yang memerlukan peningkatan atau modifikasi dalam media audiovisual yang dibuat dengan *Powtoon*. Adapun saran serta masukan yang diterima dari para ahli terkait media audio visual berbantuan *powtoon* yang telah dikembangkan, seperti gerakan perpindahan materi pada media audio visual jangan terlalu cepat.



**Gambar 4.1** Komentar dan Saran dari ahli media

Gambar 4.1 merupakan komentar dan saran yang diberikan oleh Ibu Sintayana Muhardini, M.Pd selaku ahli media dalam media audio visual berbantuan *powtoon* ini. Berdasarkan hasil validasi yang sudah dilakukan pada gambar 4.1 terdapat komentar dan saran bahwa menurut ahli validasi media untuk gerakan perpindahan materi pada media audio visual jangan terlalu cepat agar.

Berdasarkan komentar dan saran yang sudah diberikan maka peneliti telah merivisi media audio visual berbantuan *powtoon* sesuai dengan komentar dan saran yaitu untuk gerakan perpindahan materi pada media audio visual jangan terlalu cepat.

#### **4.4 Pembahasan**

Tahap pengembangan pada media audio visual berbantuan *powtoon* yang dikembangkan menggunakan model (*Research and Development/R&D*) yang terdapat 10 tahapan, namun dalam penelitian ini tidak sampai ke tahap ke-10 hanya sampai pada tahap ke -9, dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya saat melakukan penelitian.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti, peneliti memaparkan bahwa media audio visual berbantuan *powtoon* belum pernah di kembangkan di sekolah SDN 27 Mataram, sebelumnya siswa hanya terpaku pada buku teks belajar dengan metode ceramah dan tidak menggunakan media, Untuk itu solusinya perlu melakukan pengembangan media audio visual berbantuan *powtoon* untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam

pembelajaran, pada materi bangun datar mata Pelajaran matematika kelas IV SD.

Minat belajar melibatkan kemampuan individu untuk menyerap, memahami, dan menerapkan pengetahuan di lingkungan kelas. Menurut Lestari dan Mokhammad (2017: 93), minat belajar mengacu pada dorongan psikologis internal dalam diri siswa untuk mempelajari sesuatu dengan kesadaran penuh, ketenangan, dan disiplin, yang mengarah pada keterlibatan aktif dan kesenangan dalam proses pembelajaran.

Penelitian pengembangana yang dihasilkan oleh peneliti yaitu media audio visual berbantuan *powtoon* setelah desain awal diajukan oleh beberapa uji untuk memperoleh saran dan masukan dari para ahli sehingga media audio visual berbantuan *powtoon* layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada materi bangun datar mata pelajaran matematika.

Uji pada penelitian ini terdiri dari dua tahap yaitu validasi melibatkan ahli materi dan ahlia media yaitu 1 orang dosen dan dua orang guru sd sebagai validator praktisi. Kelayakan media audio visual berbantuan *powtoon* dapat dilihat dari skor nilai angket yang diisi oleh dosen ahli pada saat proses validasi.

Hasil analisis media audio visual berbantuan *powtoon* dari hasil analisis kevalidan media dari validator ahli desain media, diperoleh data Presentase yaitu 80,5 % dalam kategori valid atau layak dan validator ahli materi diperoleh data presentasi 89,2 % dalam kategori sangat valid.

Dengan demikian dapat disimpulkan desain media yang dikembangkan dapat dikatakan valid atau layak karena memenuhi kriteria kevalidan dengan perolehan data keseluruhan dalam presentase 85,13 %. Selanjutnya Hasil analisis kepraktisan media audio visual berbantuan *powtoon* yang diperoleh dari data kelas V B sebagai Uji Kepraktisan didapatkan data persentase 86,1 % pada kategori sangat praktis. Sehingga, Media audio visual berbantuan *powtoon* dapat dikatakan Praktis karena telah memenuhi kriteria kepraktisan dengan persentase 86,1 % dalam kategori sangat Praktis.

Dari Hasil keefektifan media audio visual berbantuan *powtoon* yang diperoleh dari data kelas IV sebagai Uji Lapangan, Peningkatan minat belajar siswa berada pada kategori efektif sangat tinggi, sesuai dengan hasil analisis pre-test dan post-test menunjukkan nilai rata-rata pre-test adalah 52,3 dan post-test adalah 91,1. Berdasarkan tabel nilai gain standar dari pre-test dan post-test akhir, selisih antara pre-test dan post-test adalah 81 %.

Menurut pendapat Mufiqon (2012) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga efektif dan efisien, media audio visual berbantuan *powtoon* dikatakan layak karena hasil media dan validasi materi mendapatkan hasil yang efektif.

Media pembelajaran yang digunakan hendaknya sesuai dengan keadaan dan kemampuan siswa, hasil uji yang menunjukkan bahwa media audio visual berbantuan *powtoon* yang dikembangkan dikatakan layak maka media audio visual berbantuan *powtoon* ini dapat mempermudah proses

belajar siswa. Jadi media audio visual berbantuan *powtoon* setelah diterapkan di kelas IV SDN 27 Mataram dapat meningkatkan minat belajar mereka dan mereka sangat antusias dengan media audio visual berbantuan *powtoon* ini.

