

Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Perabu (Petualangan Ragam Budaya) Berbantuan Aplikasi Powtoon pada Materi Keberagaman Budaya di Indonesia Kelas V SD

Yunia Listia¹ Meiliana Nurfitriani² Anggia Suci Pratiwi³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Kota Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat,
Indonesia^{1,2,3}

Email: yunialistia27@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual PERABU (Petualangan Ragam Budaya) berbantuan aplikasi powtoon pada materi keberagaman budaya di Indonesia yang dapat digunakan sebagai pendukung pada proses pembelajaran siswa kelas V Sekolah Dasar dalam memahami materi pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, terdapat beberapa kendala yang terjadi pada saat proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran PPKn materi keberagaman budaya di Indonesia, salah satunya kurangnya penggunaan media pembelajaran yang sangat berpengaruh terhadap nilai yang diraih oleh siswa, yaitu sebanyak 58% siswa mendapatkan nilai di bawah KKM yaitu 75. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan desain penelitian ADDIE yang dikembangkan oleh Tung (2017) yang memiliki 5 tahapan, yaitu *Analysis* (menganalisis), *Design* (merancang), *Development* (mengembangkan), *Implementation* (melaksanakan), dan *Evaluation* (mengevaluasi atau menilai). Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi media pembelajaran audio visual PERABU oleh validator ahli, sebagai berikut: ahli media memperoleh presentase akhir 91% dengan kategori “sangat baik” dan layak digunakan, dan ahli materi memperoleh presentase akhir 96% dengan kategori “sangat baik” dan layak digunakan. Adapun hasil dari uji coba kelompok kecil memperoleh skor rata-rata 88,1% dengan kategori “sangat baik”, dan hasil uji coba kelompok besar memperoleh skor rata-rata 89,5 dengan kategori “sangat baik”. Hal ini menunjukkan bahwa media audio visual PERABU sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran PPKn pada materi keberagaman budaya di Indonesia. Sedangkan hasil efektivitas pada kelas eksperimen, memperoleh rata-rata skor N-Gain 0,77 dengan kategori “tinggi” dan kategori tafsiran “efektif”. Berdasarkan hasil yang diperoleh, maka media pembelajaran audio visual PERABU berbantuan aplikasi powtoon layak dan efektif digunakan di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Audio Visual, Powtoon, Keberagaman Budaya di Indonesia



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Di era revolusi 4.0 ini pesatnya perkembangan teknologi sangat banyak berpengaruh terhadap kehidupan masyarakat. Dengan kemudahan akses melalui perkembangan teknologi, masyarakat akan semakin mudah untuk mendapatkan informasi dari berbagai penjuru dunia. Salah satu aspek yang sangat mudah dipengaruhi oleh mudahnya penerimaan informasi ini yaitu pada aspek budaya. Budaya merupakan bentuk atau cara hidup masyarakat tertentu yang turun temurun yang meliputi adat istiadat, bahasa, karya seni, sistem agama dan politik. Menurut Taylor dalam Shobach dkk (2022:653) “kebudayaan merupakan suatu sistem yang kompleks yang di dalamnya mencakup tentang pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, kemampuan, dan kebiasaan yang didapatkan oleh manusia sebagai anggota masyarakat.” Budaya menjadi salah satu aspek yang dapat terpengaruhi oleh berkembangnya teknologi. Pengaruh tersebut dapat berdampak positif maupun negatif. Westernisasi menjadi salah satu dampak negatif yang masuk dalam aspek budaya. Westernisasi

dikatakan sebagai dampak negatif karena dapat mempengaruhi masyarakat Indonesia untuk meniru kebudayaan barat dan melupakan kebudayaan asli Indonesia. Menurut Soekanto dalam Shobach dkk (2022:653) “westernisasi merupakan suatu proses kehidupan yang mengutamakan kemodernan serta sistem ekonomi kapitalis sehingga kehidupannya meniru bahkan berusaha ingin sama persis dengan kehidupan masyarakat yang berada di negara barat.” Westernisasi hampir mempengaruhi seluruh elemen kebudayaan di Indonesia seperti, cara berpakaian, kebiasaan, makanan, tarian, musik, film, tokoh, bacaan, bahkan bahasa. Pengaruh westernisasi ini sangat mempengaruhi *trend* anak muda sekarang karena budaya luar yang muncul dianggap lebih menarik dibandingkan dengan budaya asli Indonesia sendiri.

Generasi muda sekarang banyak yang kurang mengetahui budaya asli Indonesia. Selain dianggap lebih menarik, cara pengkomunikasian budaya luar juga lebih membujuk sehingga menarik masyarakat. Beda halnya dengan budaya asli Indonesia yang pengkomunikasiannya masih kurang sehingga generasi muda saat ini sangat minim dalam mengenal budaya asli Indonesia. Salah satu contohnya dapat kita lihat saat ini sudah jarang sekali tayangan televisi yang memperkenalkan kebudayaan lokal, kebanyakan malah memperkenalkan kebudayaan di luar negeri seperti tempat wisata, kuliner bahkan *trend* berpakaian. Bahkan saat ini informasi di *handphone* seperti aplikasi tiktok lebih banyak menayangkan informasi mengenai kebudayaan barat. Pada dasarnya setiap warga Indonesia terutama peserta didik di sekolah sangat penting untuk dikenalkan terhadap keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Dengan pengenalan sejak dini mengenai keberagaman budaya di Indonesia peserta didik akan mencintai kebudayaan lokal dan lebih melestarikannya sehingga kebudayaan dari luar tidak akan mudah mempengaruhi anak muda. Selain itu, kepedulian terhadap budaya lokal akan menghindari budaya Indonesia diklaim oleh negara luar. Saat ini pengenalan budaya Indonesia sangat penting untuk menghindari kepunahan atau adanya pengakuan oleh negara luar. Namun pada kenyataan peserta didik saat ini kebanyakan lebih mengikuti kebiasaan yang sedang *trend* di masa sekarang. Banyak anak yang lebih mengenal kebudayaan luar seperti musik, bahasa, serta gaya berpakaian yang lebih terbuka. bahkan peserta didik lebih tertarik terhadap musik-musik seperti K-POP.

Berdasarkan hasil pengalaman peneliti seperti dari pengalaman PLP I, PLP II, serta pengalaman mengajar, peneliti menemukan fenomena masih ada peserta didik yang tidak mengetahui berbagai macam keberagaman budaya di Indonesia seperti lagu daerah, baju adat, bahasa, dan juga alat musik. Hal ini terbukti ketika peneliti melakukan observasi dan memberikan beberapa pertanyaan seperti menanyakan asal rumah adat, dan juga meminta peserta didik untuk menyanyikan lagu daerah mereka masih banyak yang belum hapal. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa narasumber terdapat beberapa hambatan yang terjadi pada saat proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran PPKn, salah satunya peserta didik kurang memahami materi keberagaman budaya di Indonesia (tema 8 subtema 1 pembelajaran 3) peserta didik masih bingung membedakan asal daerah dari berbagai ragam budaya seperti rumah adat, baju adat, tari daerah, serta bahasa daerah. yang menyebabkan hasil belajar siswa tidak memenuhi standar KKM, selain itu guru juga jarang menggunakan media pembelajaran. Jarangnya penggunaan media pembelajaran ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti kurangnya Sumber Daya Manusia (SDM) yaitu guru masih kurang berinovasi dalam membuat media sehingga kebanyakan proses pembelajaran hanya memanfaatkan buku panduan saja. Maka berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk memecahkan masalah tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis *powtoon*. Menurut Suprijanto dalam Nurfadhillah dkk (2021:406) “berpendapat bahwa jenis media audio visual mempunyai kemampuan yang lebih baik ketika digunakan dalam pembelajaran, karena sekaligus mencakup media auditif (mendengar) dan visual (melihat).”

Sejalan dengan pendapat Ode (2014) dalam Susilo (2020) “penayangan video selain menarik perhatian siswa, fokus perhatian siswa juga akan terpusat karena detik demi detik video siswa tidak akan pernah rela untuk melewatkannya.” Media audio visual mampu berperan sebagai perantara penyampaian materi, yang mampu melibatkan indera pendengaran serta penglihatan untuk membantu peserta didik memahami penyampaian materi. Selain itu, tayangan video akan membuat anak tertarik mengikuti pembelajaran karena ia akan merasa tidak rela untuk melewatkan setiap detik dari video yang ditayangkan. Dengan media pembelajaran audio visual ini akan menciptakan suasana yang asik dan menyenangkan sehingga berpotensi mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik menurut Sujana dalam Mawadah (2020) “penggunaan media audio visual mampu mempertinggi perhatian peserta didik dengan tampilan yang menarik dan mampu menumbuhkan minat serta motivasi belajar siswa.”

Powtoon sendiri merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat video pembelajaran yang di dalamnya terdapat berbagai jenis karakter serta adanya fitur yang bisa digunakan untuk menambahkan foto serta video. Penggunaan media audio visual dengan menggunakan aplikasi powtoon ini dipilih sesuai dengan kebutuhan materi yang akan disampaikan yaitu keberagaman budaya di Indonesia, karena materi tersebut biasanya disajikan dalam bentuk gambar sehingga pada saat pembelajaran perhatian peserta didik akan terpecah antara mendengarkan penjelasan guru serta melihat gambar yang ada dibuku. Sedangkan dengan aplikasi powtoon ini materi tersebut disajikan dengan menggabungkan gambar serta suara dalam satu media. Sehingga penyampaian materi dalam pembelajaran akan lebih efektif karena perhatian peserta didik terpusat sepenuhnya dengan melibatkan indera pendengaran serta indera penglihatannya. Pemilihan aplikasi powtoon ini dilihat berdasarkan kelebihanannya seperti mudah dioperasikan, suara yang dihasilkan lebih jernih, serta hasil akhirnya yang langsung di *upload* ke *youtube* sehingga kita tidak perlu khawatir jika penyimpanan penuh karena kita bisa mekasesnya cukup lewat *youtube* saja, menurut Adkhar dalam Deliviana (2017) “kelebihan dari powtoon salah satunya yaitu cara penggunaannya yang cukup mudah serta tidak perlunya keahlian khusus.” Adanya sarana sekolah seperti ruang khusus untuk pembelajaran menggunakan video, infokus, tv besar, dan lain-lain yang dapat digunakan oleh guru menjadi salah satu alasan peneliti tertarik untuk mengembangkan media audio visual menggunakan aplikasi postoon. Adanya media audio visual ini diharapkan mampu membantu guru kelas V dalam menyampaikan materi pembelajaran tentang keberagaman budaya di Indonesia dan juga mampu membuat nilai peserta didik memenuhi standar KKM. Dengan menggunakan aplikasi powtoon ini peneliti mengembangkan media pembelajaran audio visual dengan menampilkan tayangan video yang dibalut dengan percakapan sehingga peserta didik akan dilibatkan di dalamnya. Penayangan video yang dibuat akan mengajak peserta didik berpetualang untuk mengetahui keberagaman budaya di beberapa pulau yang ada di Indonesia yang dipandu oleh karakter yang ada di dalam video tersebut. Pembuatan media tersebut diharapkan mampu membuat peserta didik tertarik serta fokus dalam mengikuti pembelajaran.

Dilihat dari latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual PERABU (Petualangan Ragam Budaya) Berbantuan Aplikasi Powtoon Pada Materi Keberagaman Budaya Di Indonesia Kelas V SD.” Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah: Media pembelajaran yang digunakan masih kurang bervariasi. Rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn pada materi keberagaman budaya di Indonesia. Untuk menghindari meluasnya masalah yang akan diteliti, maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan yang ada dalam penelitian ini yaitu: Media yang digunakan pada penelitian ini yaitu media

audio visual berbasis powtoon. Peneliti hanya memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis powtoon pada materi keberagaman budaya di Indonesia tema 8 subtema 1 kelas V SD. Keberagaman budaya yang dipaparkan berasal dari Pulau Jawa dan Kalimantan meliputi rumah adat, bahasa daerah, baju adat, serta tarian daerah. Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Bagaimana pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis powtoon pada mata pelajaran PPKn materi keberagaman budaya di Indonesia kelas V SD. Bagaimana efektivitas media pembelajaran audio visual berbasis powtoon pada mata pelajaran PPKn materi keberagaman budaya di Indonesia kelas V SD terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini yaitu: Untuk mengetahui pengembangan media audio visual berbasis powtoon pada mata pelajaran PPKn materi keberagaman budaya di Indonesia kelas V SD. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran audio visual berbasis powtoon pada mata pelajaran PPKn materi keberagaman budaya di Indonesia kelas V SD terhadap hasil belajar siswa.

Kajian Penelitian Relevan

1. Penelitian oleh Masito Wahyuni Hasibuan, dan Arrini Shabrina Anshor (2023) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Pada Materi Bangun Datar Kelas IV". Penelitian dilakukan di SD Negeri 105330 Bangun Sari Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang pada siswa kelas IV. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan R&D dengan model 4D. Waktu pelaksanaan penelitian dan pengembangan ini adalah pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Subjek Penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 105330 Bangun Sari yang berjumlah 37 siswa, terdiri dari 18 siswa perempuan dan 19 siswa laki-laki. Penelitian ini dibantu oleh beberapa ahli seperti ahli matematika sebagai validator/penilai. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, angket dan dokumentasi. Validasi materi dilakukan dengan tujuan memperoleh materi yang sudah sesuai dengan media yang dikembangkan. Hasil validasi materi diperoleh nilai rata-rata sebesar 88% pada kategori "sangat valid". Dapat disimpulkan bahwa materi pada komponen media animasi Powtoon layak digunakan tanpa revisi. Validasi media dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan media yang layak digunakan. Hasil validasi media diperoleh nilai rata-rata sebesar 77% dengan kriteria "valid". Dapat disimpulkan media layak digunakan tanpa revisi. Sedangkan untuk validasi dari respon guru memperoleh skor rata-rata 96% dengan kriteria "sangat baik" sehingga media animasi powtoon layak untuk digunakan tanpa revisi. Media animasi powtoon yang digunakan akan membuat proses pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan akan terjadi dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Media animasi powtoon akan membantu siswa dalam memahami materi bangun datar sehingga siswa mudah paham dan mampu memiliki hasil belajar yang lebih baik.
2. Penelitian oleh Indri Widayanti, dan Juhji (2023) dengan judul "Pengembangan Video Animasi Powtoon Berbasis STEM Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar". Penelitian ini membahas pemanfaatan film animasi Powtoon yang terintegrasi dengan pendekatan STEM (Sains, Teknologi, Teknik, dan Matematika), dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan R&D dengan model ADDIE. Dalam model ADDIE, penelitian ini melibatkan 20 siswa sebagai subjeknya. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, dan evaluasi kemampuan berpikir kritis. Selama tahap analisis, validasi ahli berfungsi sebagai pertimbangan dasar, dan hasil kemampuan berpikir kritis siswa tes selanjutnya dianalisis secara komparatif. Temuan mengungkapkan bahwa Animasi

PowToon dengan pendekatan STEM mendapat feedback positif dari ahli, dengan skor 92,50% dari ahli materi pelajaran, 89,50% dari ahli media, dan 91,00% dari ahli bahasa. Ketika materi suhu dan panas disajikan melalui animasi ini, peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kritis siswa dapat diamati. Kesimpulannya, berbasis STEM Animasi PowToon menunjukkan potensinya sebagai animasi yang inovatif dan efektif dalam pendidikan.

3. Penelitian oleh Anggelia Putri, dan Reinita (2022) dengan judul "Pengembangan Media Video Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Di Kelas IV Sekolah Dasar". Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video powtoon pada pembelajaran tematik terpadu berbasis model Problem Based Learning (PBL) di kelas IV Sekolah Dasar yang valid dan praktis. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D Tahap 1 yaitu Define, tahap II Design, tahap III Develop, tahap IV yaitu Disseminate, pada tahap Disseminate tidak peneliti lakukan karena keterbatasan waktu dan biaya. Maka peneliti hanya melakukan sampai tahap pengembangan (develop). Hasil dari penelitian Pengembangan Media Video Powtoon yang dikembangkan memperoleh hasil uji validitas materi mendapatkan persentase sebesar 93%, hasil uji validitas bahasa sebesar 87,5%, dan hasil uji validitas media sebesar 92,85%. Sedangkan pada hasil uji praktikalitas angket respon guru memperoleh hasil sebesar 87,50% dan hasil uji praktikalitas angket respon peserta didik memperoleh hasil sebesar 88,96%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Media Video Powtoon pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar telah valid dan praktis digunakan.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini jenis penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D) yang merupakan metode penelitian untuk menghasilkan produk. Menurut Sugiyono dalam Adilah & Minsih, (2022:5078) "*Research and Development* merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk serta menguji keefektifan produk tersebut." Sedangkan untuk desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan desain ADDIE. Menurut Tung dalam Nurdiana (2019) tahapan dalam model ADDIE ada lima fase yaitu *Analysis* (menganalisis), *Design* (merancang), *Development* (mengembangkan), *Implementation* (melaksanakan), dan *Evaluation* (mengevaluasi atau menilai).

1. *Analysis* (Menganalisis). Pada tahap pertama ini peneliti melakukan pengumpulan data untuk identifikasi masalah yang terjadi dengan melakukan observasi serta wawancara langsung ke lapangan yaitu beberapa Sekolah Dasar diantaranya SD Negeri Condong, SD Negeri 2 Croyom dan SD Negeri Langensari. Wawancara ini dilakukan kepada wali kelas. Hasil dari wawancara menunjukkan bahwa salah satu materi pada pembelajaran PPKn yang dianggap susah oleh peserta didik yaitu materi keberagaman budaya di Indonesia. Hal ini terjadi karena peserta didik sulit untuk membedakan asal daerah kebudayaan tersebut. Sedangkan untuk hasil observasi menunjukkan bahwa guru hanya menggunakan metode ceramah dengan penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga proses belajar mengajar yang berlangsung terlihat monoton. Untuk lampiran wawancara serta observasi yang telah dilakukan dapat dilihat dibagian lampiran.
2. *Design* (Perancangan). Selanjutnya setelah mengumpulkan informasi melalui observasi serta wawancara untuk memperoleh identifikasi masalah, pada tahap ini peneliti menyusun rencana penelitian yang berhubungan dengan permasalahan yang muncul. Karena permasalahan yang ditemukan yaitu kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran oleh guru pada mata pelajaran PPKn khususnya pada materi keberagaman budaya di

Indonesia, oleh karena itu peneliti akan merancang dan mengembangkan sebuah media pembelajaran audio visual yang di dalamnya memuat tampilan yang dibuat semenarik mungkin sehingga tujuan penelitian dapat tercapai dan dapat mengatasi masalah yang terjadi. Pada tahap ini juga peneliti akan mendesain media pembelajaran melalui pembuatan *storyboard*.

3. *Development* (Mengembangkan). Dalam tahap pengembangan ini, sebelum produk diuji cobakan peneliti akan menyusun instrument penelitian serta melakukan validasi ke beberapa ahli.
 - a. Penyusunan Instrumen Penelitian. Penyusunan instrument penelitian ini akan menjadi pedoman bagi para ahli untuk menguji kelayakan dari produk media pembelajaran yang telah dibuat. Setelah itu lalu mengajukan validasi instrument.
 - b. Validasi Ahli. Jika instrument penelitian telah dibuat, lalu peneliti akan menentukan para ahli yang akan terlibat untuk melakukan uji validitas. Untuk ahli media sendiri akan diuji oleh Mohammad Fahmi Nugraha, M.Pd. lalu untuk ahli materi oleh Fajar Nugraha, M.Pd. Kedua ahli tersebut akan melakukan uji validitas yang sesuai dengan pedoman instrument penelitian yang sudah dibuat oleh peneliti untuk mendapat masukan yang bertujuan agar peneliti dapat memperbaiki media pembelajaran yang dibuat.
 - c. Revisi (Tahap I). Jika uji validitas telah dilakukan oleh para ahli maka kemungkinan adanya masukan serta saran. Oleh karena itu, peneliti harus bisa mempersiapkan berbagai rencana untuk dapat melakukan perbaikan. Selanjutnya peneliti akan melakukan perbaikan sesuai dengan masukan serta saran tersebut.
4. *Implementation* (Pelaksanaan). Selanjutnya peneliti akan melakukan implementasi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas. Dengan melakukan uji coba lapangan kecil, uji coba lapangan besar, dan uji lapangan utama. Untuk uji coba lapangan kecil akan dilakukan pada sebagian kecil peserta didik kelas V SD Negeri 2 Ciroyom sebanyak 10 orang, sedangkan untuk uji coba kelompok besar dilakukan pada sebagian besar peserta didik kelas V SD Negeri Langensari sebanyak 15 orang, dan uji lapangan utama ini dilakukan kepada 20 siswa kelas V SD Negeri Condong. Pemilihan subjek ini dilakukan dengan Teknik *sample random sampling*.
5. *Evaluation* (Mengevaluasi). Setelah dilakukannya tahap implementasi, media pembelajaran audio visual yang telah dibuat perlu dievaluasi. Pada tahap ini peneliti melakukan revisi akhir terhadap produk media yang dikembangkan berdasarkan masukan serta saran yang telah diberikan oleh peserta didik pada tahap implementasi. Terakhir peneliti akan melakukan laporan terhadap hasil uji coba media pembelajaran yang telah dilakukan.

Populasi dan Sampel

Populasi yaitu keseluruhan data atau keseluruhan objek yang akan diteliti oleh peneliti. Menurut Sugiyono (2007:61) "populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya." Populasi dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu seluruh siswa kelas V SD Negeri 2 Ciroyom, SD Negeri Langensari, dan SD Negeri Condong. Sempel sendiri merupakan beberapa bagian yang diambil dari jumlah populasi, menurut Sugiyono (2007:62) "sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi." Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis sampel *Simple Random Sampling*. Menurut Sugiyono (2007:64) *Simple Random Sampling* merupakan pengambilan sampel dari suatu populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut sehingga *Simple Random Sampling* termasuk pada metode pengambilan sampel yang *simple* (sederhana). Pada penelitian ini dari

jumlah keseluruhan peserta didik kelas V di 3 Sekolah Dasar yang berjumlah 106 orang. Sempel yang akan diambil yaitu untuk uji coba lapangan kecil akan dilakukan pada sebagian kecil peserta didik kelas V SD Negeri 2 Ciroyom sebanyak 10 orang, sedangkan untuk uji kelompok besar dilakukan pada sebagian besar peserta didik kelas V SD Negeri Langensari sebanyak 15 orang, serta untuk uji lapangan utama ini dilakukan kepada 42 siswa kelas V SD Negeri Condong.. Pemilihan subjek ini dilakukan dengan Teknik *sample random sampling*.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan bertempat di SD Negeri 2 Ciroyom, SD Negeri Langensari, dan SD Negeri Condong. Pemilihan 3 sekolah tersebut dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, teknik *Purposive sampling* menurut Sugiyono (2013:218) adalah pengambilan sampel dengan menggunakan beberapa pertimbangan tertentu sesuai dengan kriteria yang diinginkan untuk dapat menentukan jumlah sampel yang akan diteliti. selanjutnya dengan menggunakan teknik *simple random sampling* atau dengan pengundian acak maka SD Negeri 2 Ciroyom untuk kategori uji kelompok kecil, SD Negeri Langensari untuk kategori uji kelompok besar, dan SD Negeri Condong untuk kategori uji lapangan utama. Untuk waktu penelitian akan dilaksanakan mulai dari bulan Maret sampai bulan November tahun 2024.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian ini peneliti mengumpulkan data beberapa teknik diantaranya:

1. Observasi. Adanya observasi bertujuan untuk mendapatkan informasi secara langsung serta lebih akurat karena langsung dilakukan oleh peneliti ditempat yang akan menjadi tempat penelitian. Morris (1973) dalam Hasanah (2017:26) mendefinisikan observasi sebagai aktivitas mencatat suatu gejala dengan bantuan instrument-instrumen dan merekamnya dengan tujuan ilmiah atau tujuan lain. Pada penelitian ini peneliti melakukan observasi secara tertutup karena pengamatan dilakukan tanpa sepengetahuan objek yang diteliti. Peneliti mengamati situasi serta keadaan kelas saat proses pembelajaran, peneliti memfokuskan pada permasalahan dan penyebabnya, setelah itu peneliti menuliskan hasil pengamatan dalam sebuah catatan.
2. Wawancara. Untuk mengetahui lebih lanjut permasalahan yang terjadi di tempat penelitian yang akan dilakukan maka peneliti melakukan wawancara sehingga peneliti mendapatkan jawaban dan data dari narasumber melalui tanya jawab. Wawancara dilakukan di beberapa sekolah yaitu di SD Negeri 2 Ciroyom, SD Negeri Langensari, dan SD Negeri Condong.
3. Angket (Kuisisioner). Angket atau kuisisioner yaitu Teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan secara tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden. Menurut Sugiyono (2013:142) "kuisisioner merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan yang dilakukan secara tertulis kepada responden untuk dijawab".
 - a. Angket Validasi. Angket validasi ini diberikan peneliti kepada para ahli yang dinilai sesuai dalam bidangnya seperti ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Validasi ahli media bertujuan untuk menilai bagaimana kelayakan dari media pembelajaran, unsur-unsur media pembelajaran, serta fungsi media pembelajaran. Lalu validasi ahli materi bertujuan untuk menilai bagaimana kesesuaian materi keberagaman budaya di Indonesia pada media pembelajaran.
 - b. Angket Respon Peserta Didik. Untuk angket ini peneliti melakukan validasi kepada peserta didik kelas V SD Negeri Condong sebagai responden. Di mana angket ini digunakan peneliti untuk mengumpulkan informasi mengenai produk.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini yaitu menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran audio visual PERABU berbantuan aplikasi powtoon untuk materi keberagaman budaya di Indonesia. Penelitian ini dilakukan di 3 sekolah yaitu di SDN 2 Ciroyom, SDN Langensari dan SDN Condong yang dilakukan di kelas V. Media yang dihasilkan digunakan untuk memberikan pemahaman terhadap materi serta untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang menurut Tung dalam Nurdiana (2019) dengan tahapan yaitu *Analysis* (menganalisis), *Design* (merancang), *Development* (mengembangkan), *Implementation* (melaksanakan), dan *Evaluation* (mengevaluasi atau menilai). Berikut merupakan data hasil dari setiap tahapan-tahapan pengembangan media pembelajaran audio visual PERABU yang sudah dilakukan:

Pengembangan Media

Analysis (Menganalisis)

Pada tahap pertama ini peneliti melakukan pengumpulan data untuk identifikasi masalah yaitu dengan melakukan observasi serta wawancara langsung ke 3 Sekolah Dasar diantaranya SD Negeri Condong, SD Negeri 2 Ciroyom dan SD Negeri Langensari. Untuk hasil dari wawancara ini sendiri ditemukan beberapa masalah diantaranya: Kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru terutama pada materi keberagaman budaya di Indonesia. Hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya di Indonesia masih di bawah KKM. Berdasarkan hasil wawancara serta observasi, maka peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran yang menarik serta cocok digunakan pada materi keberagaman budaya di Indonesia sehingga mampu menambah wawasan siswa kelas V SD terutama dalam meningkatkan pengetahuan serta hasil belajar pada materi keberagaman budaya di Indonesia. Selain melakukan wawancara serta observasi, peneliti juga melakukan analisis terhadap media sejenis yang bertujuan untuk mengatasi masalah pada pembelajaran PPKn khususnya pada materi keberagaman budaya di Indonesia. Peneliti akan mengembangkan sebuah produk media pembelajaran audio visual, tentunya peneliti mencari berbagai informasi sebagai bahan referensi untuk pembuatan media pembelajaran materi keberagaman budaya di Indonesia. Media yang dapat sebagai bahan referensi diantaranya sebagai berikut: Berdasarkan hasil analisis dari media di atas, media audio visual yang akan dikembangkan sesuai dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Wujud fisik dari media yang dihasilkan dalam pengembangan ini yaitu berupa media pembelajaran audio visual PERABU (Petualangan Ragam Budaya) berbantuan aplikasi powtoon, yang berisi mengenai muatan pelajaran PPKn kelas V dengan materi keberagaman budaya di Indonesia.
2. Media dapat diakses secara *online* melalui *youtube* maupun *offline*.
3. Media pembelajaran audio visual didesain dengan pilihan *background*, animasi, gambar, teks, video, dan audio yang mampu menarik perhatian siswa terhadap materi.
4. Media pembelajaran audio visual dilengkapi dengan slide awal sebagai pembuka petualangan, slide materi yang memuat materi mengenai ragam budaya yang ada di Pulau Jawa dan Kalimantan, dan slide terakhir yang berisi profil pengembang.
5. Media pembelajaran audio visual dilengkapi dengan pertanyaan yang bertujuan untuk mengulangi penyampaian materi.
6. Terdapat penyampaian materi yang dikemas dalam bentuk lagi.

Adapun media pembelajaran audio visual PERABU ini memiliki beberapa kelebihan, diantaranya: Tampilan yang lengkap dan menarik pada media pembelajaran audio visual

PERABU mampu mempermudah siswa dalam memahami materi. Berdifat efisien, dan dapat digunakan serta diakses di mana saja. Sebagai alat penunjang bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Namun media pembelajaran audi visual PERABU ini sendiri memiliki beberapa kelemahan, diantaranya: Pertanyaan yang diberikan masih terbilang cukup sederhana. Tidak ada pengulangan untuk menyayikan lagu bersama-sama. Dari adanya kelebihan serta kekurangan yang terdapat pada media pembelajaran audio visual PERABU ini, diharapkan terdapat perbaikan pada penelitian selanjutnya, khususnya pada saat penerapan media di kelas, harus dipersiapkan lebih optimal dan memperhatikan kendala yang bisa saja akan terjadi sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Design (Merancang)

Setelah dilakukannya analisis, selanjutnya peneliti menyusun langkah dari pelaksanaan penelitian serta merumuskan tujuan yang akan dicapai, dalam penelitian ini peneliti akan melakukan desain/langkah dengan tahapan sebagai berikut:

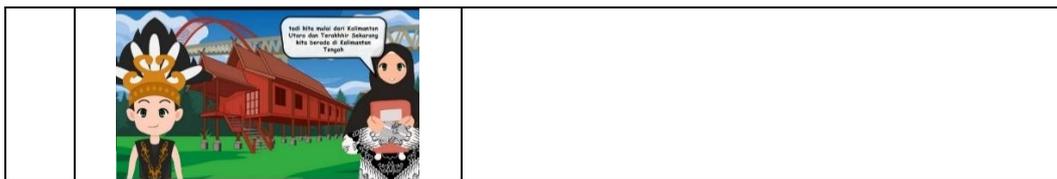
1. Pemilihan Media. Dalam pemilihan media ini tentunya disesuaikan dengan permasalahan yang ditemukan pada saat wawancara serta observasi yaitu kurangnya penggunaan media terutama pada materi keberagaman budaya di Indonesia serta kurangnya pencapaian hasil belajar siswa. Oleh karena itu peneliti mengambil media pembelajaran audio visual PERABU berbantuan aplikasi powtoon dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD pada materi keberagaman budaya di Indonesia.
2. Pemilihan Format. Selain disesuaikan dengan masalah yang ditemukan pemilihan media juga disesuaikan dengan format materi serta pelajaran yang akan diterapkan yaitu materi keberagaman budaya di Indonesia. Dengan penggunaan media audio visual PERABU berbantuan aplikasi powtoon yang di dalamnya terdapat video, gambar, serta suara dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran materi keberagaman budaya di Indonesia.
3. Desain Awal. Tahap selanjutnya setelah pemilihan media serta format, peneliti merancang produk awal dengan langkah sebagai berikut:
 - a. Membuat *Storyboard*. Dalam pembuatan *storyboard* sendiri peneliti membuat gambaran awal dari pengembangan media yang akan dilakukan, untuk *storyboard* ini terdapat pada lampiran halaman 90.
 - b. Proses Pembuatan Media. Dalam proses pembuatan media audio visual PERABU berbantuan aplikasi powtoon ini menjadi tahapan terakhir dari desain yang merupakan pengaplikasian dari *storyboard* yang sudah dibuat. Desain tampilan dari media pembelajaran digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Rancangan Awal Media Pembelajaran

No	Tampilan	Keterangan
1		<p>Slide ke-1</p> <p>Judul video serta pembukaan yang berisi tentang pulau yang akan dijelajahi pada episode pertama</p>

2		<p>Slide ke-2 Berisi lagu yang berjudul Ragam Bahasa Di Negeriku</p>
3		<p>Slide ke-3 Pemaparan ragam budaya yang ada di provinsi Jawa Barat. Tari Merak Rumah Kasepuhan Cirebon Baju kebaya</p>
4		<p>Slide ke-4 Pemaparan ragam budaya di provinsi Banten Rumah Baduy/Sulah Nyanda, Baju Pangsi dan Tari Cokek</p>
5		<p>Slide ke-5 Pemaparan ragam budaya yang ada di provinsi Jakarta. Tari Topeng Rumah Kebaya. Baju adat Abang dan None</p>
6		<p>Slide ke-6 Pemaparan ragam budaya yang ada di provinsi Jawa Tengah Rumah Joglo, Baju Kebaya, Tari Serimpi</p>
7		<p>Slide ke-7 Pemaparan ragam budaya yang ada di provinsi Yogyakarta. Rumah Joglo, Baju Kebaya Kesatria, Tari Golek Menak</p>
8		<p>Slide ke-8. Pemaparan ragam budaya yang ada di provinsi Jawa Timur. Baju Adat Pesa'an, Rumah</p>

		Joglo, Tari ReogPonorogo
9		Slide ke-9 Penutup petualangan episode pertama
10		Slide ke-1 Judul video serta pembukaan yang berisi tentang pulau yang akan dijelajahi pada episode kedua
11		Slide ke-2 Pemaparan ragam budaya yang ada di provinsi Kalimantan Utara Tari Kencet Ledo, Baju Perang, dan Rumah Baloy
12		Slide ke-3 Pemaparan ragam budaya yang ada di provinsi Kalimantan Timur Rumah Lamin, Baju Urang Besunung dan Tari Perang
13		Slide ke-4 Pemaparan ragam budaya yang ada di provinsi Kalimantan Barat Tari Zapin Lembung, Baju Perang dan Rumah Panjang
14		Slide ke-5 Pemaparan ragam budaya yang ada di provinsi Kalimantan Selatan Rumah Banjar, baju Banjar, dan Tari Baksa Kembang
15		Slide ke-6 Pemaparan ragam budaya yang ada di provinsi Kalimantan Tengah Rumah Betang, Baju Perang, dan Tari Tambun
16		Slide ke-7 Penutup petualangan episode kedua



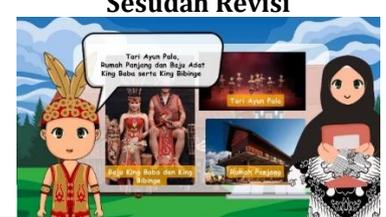
Perbaikan Validasi Ahli Materi

Perbaikan pada ahli materi peneliti sudah melakukan 2 kali validasi sehingga media dapat dikatakan layak untuk digunakan pada materi kebergamman budaya di Indonesia. Untuk saran serta masukan yang diberikan yaitu:

1. Mencari sumber materi yang lebih relevan untuk memperbaiki sebagian nama rumah adat, baju adat serta tarian daerah. Adanya masukan serta saran tersebut, peneliti melakukan perbaikan pada media pembelajaran audio visual PERABU berbantuan aplikasi powtoon sesuai dengan arahan yang diberikan sehingga media bisa dikatakan layak untuk digunakan oleh siswa Sekolah Dasar. Dari hasil perbaikan tersebut mendapatkan skor 96 % dengan kalsifikasi kategori sangat baik dan layak untuk digunakan.

Tabel 2. Revisi Produk oleh Ahli Materi

No	Bagian yang direvisi	Tampilan
1	<p>Mengganti nama rumah adat dan tari khas Jawa Barat menggunakan nama yang lebih dikenal oleh siswa.</p> <p>Dari yang sebelumnya Tari Merak menjadi Tari Jaipong. Dan untuk rumah adat dari yang sebelumnya rumah Kasepuhan Cirebon menjadi rumah Julang Ngapak.</p>	<p>Sebelum Revisi</p>  <p>Sesudah Revisi</p>  <p>Sebelum Revisi</p>  <p>Sesudah Revisi</p> 
2	<p>Mengganti nama baju adat dari Jakarta namun gambar tetap.</p> <p>Dari yang sebelumnya baju Abang dan None menjadi baju Sadariah dan Kebaya Encim</p>	<p>Sebelum Revisi</p>

		 
3	<p>Mengganti nama baju adat serta tari khas Kalimantan Barat. Dari yang sebelumnya Tari Zapin Lembung jadi Tari Ayun Pala. Dan untuk baju adat yang awal Baju Perang jadi baju King Baba dan King Bibinge</p>	 
4	<p>Mengganti nama baju adat Kalimantan Tengah namun gambarnya tetap. Dari yang awalnya baju Perang menjadi baju Sangkarut</p>	 

Implementation (Pelaksanaan)

Pada tahap implementation terdapat 3 tahap yaitu uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, serta uji lapangan utama. Untuk pemilihan sekolah dilakukan dengan Teknik *simple random sampling* dengan hasil untuk uji kelompok kecil dilakukan di SDN 2 Ciroyom, uji kelompok besar dilakukan di SDN Langensari, dan untuk uji lapangan utama dilakukan di SDN Condong. Untuk uji coba kelompok kecil serta uji coba kelompok besar bertujuan untuk mengujicobakan media pembelajaran audio visual PERABU dan melihat respon siswa terhadap media yang dibuat sehingga ada saran serta masukan dari siswa. Sedangkan untuk uji lapangan utama bertujuan untuk melihat keberhasilan media dalam membantu pembelajaran terutama dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran audio visual PERABU berbantuan aplikasi powtoon pada materi keberagaman budaya di Indonesia kelas V SD dapat dinyatakan valid, menarik dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Kevalidan produk dapat dilihat dari hasil validasi yang dilakukan kepada ahli media serta ahli materi dengan mendapatkan skor 91% - 96% dengan kategori layak. Pemilihan aplikasi yang digunakan juga menjadi salah satu penunjang keberhasilan dalam media ini. Di mana manfaat dari pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon sendiri salah satunya mampu meningkatkan prestasi belajar siswa, hal tersebut sesuai dengan pendapat Anggita (2021:46) "powtoon mampu meningkatkan prestasi belajar siswa, pembelajaran lebih efektif, serta meningkatnya motivasi belajar siswa." Hal tersebut terbukti pada penelitian yang dilakukan di mana adanya penggunaan media pembelajaran PERABU berbantuan aplikasi powtoon ini mampu membuat siswa tertarik pada proses pembelajaran sehingga materi mudah dipahami dan meningkatnya hasil belajar. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran audio visual PERABU pada proses pembelajaran sangat membantu dalam penyampaian materi sehingga hasil penelitian yang dilakukan sejalan dengan pendapat Gunawan dan Ritonga (2019) "media pembelajaran merupakan alat (bantu) atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru) kepada penerima (siswa)." Dengan adanya media penyampaian materi pembelajaran kepada siswa sangat terbantu selain membantu guru, media juga membantu siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Suprijanto dalam Nurfadhilah dkk (2021:406) "berpendapat bahwa jenis media audio visual mempunyai kemampuan yang lebih baik ketika digunakan dalam pembelajaran, karena sekaligus mencakup media auditif (mendengar) dan visual (melihat), penggunaan media pembelajaran audio visual PERABU ini mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam menggunakan alat inderanya dengan maksimal sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa sejalan pula dengan pendapat Sujana dalam Mawadah (2020) "penggunaan media audio visual mampu mempertinggi perhatian peserta didik dengan tampilan yang menarik dan mampu menumbuhkan minat serta motivasi belajar siswa." Hal tersebut dapat dilihat pada hasil perolehan nilai *pretest* serta *posttest* kelas eksperimen yang sangat terlihat mengalami perubahan signifikan dengan perolehan skor rata-rata N-Gain sebesar 0,77 atau 77% dengan kategori efektif. Serta untuk hasil dari kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran audio visual PERABU berbantuan aplikasi powtoon diperoleh hasil skor 0,30 atau 30% dengan kategori tidak efektif. Sedangkan untuk perolehan nilai dari hasil uji coba kelompok kecil serta kelompok besar memperoleh nilai sebesar pada kelompok kecil dengan jumlah siswa 10 orang memperoleh skor 881 dengan rata-rata 88,1% dengan kategori media sangat baik, serta hasil uji coba kelompok besar dengan jumlah siswa 15 orang memperoleh skor 1.343 dengan rata-rata 89,5% dengan kategori media sangat baik. Hal tersebut membuktikan bahwa media yang dikembangkan menarik karena di dalamnya terdapat gambar, video serta audio. Sejalan dengan pendapat Wina Sanjaya dalam Nurfadhilah dkk (2021:159) "media audio visual merupakan media yang di dalamnya mempunyai unsur gambar dan suara yang bisa dilihat, seperti rekaman video, *slide*, suara, ataupun sebagainya." Dari adanya gabungan gambar, video, serta audio siswa menjadi tertarik untuk menyimak setiap materi dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Media pembelajaran audio visual PERABU (Petualangan Ragam Budaya) berbantuan aplikasi powtoon merupakan media yang menyajikan konten berupa teks, gambar, suara, animasi, video dan sebagainya, dengan tujuan untuk membantu mempermudah penyampaian

materi keberagaman budaya di Indonesia kepada siswa secara maksimal sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan mencapai tujuan pembelajaran. Untuk validasi media pembelajaran terdapat 2 kategori yaitu ahli media dan ahli materi, masing-masing memperoleh hasil validasi sebagai berikut:

1. Validasi ahli media menghasilkan skor 91% dengan klasifikasi kategori sangat baik serta dinyatakan layak untuk diuji cobakan.
2. Validasi ahli materi menghasilkan skor 96% dengan klasifikasi kategori sangat baik serta dinyatakan layak untuk diuji cobakan.

Maka dapat disimpulkan untuk hasil validasi dari beberapa ahli, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat baik serta dinyatakan layak untuk diuji cobakan dengan mendapatkan skor 91% - 96%. Untuk uji coba kelompok kecil dilakukan di SDN 2 Ciroyom memperoleh skor 881 dengan rata-rata 88,1% dengan memperoleh kelayakan media sangat baik yang terdiri dari jumlah responden sebanyak 10 orang siswa. Sedangkan untuk uji coba kelompok besar dilakukan di SDN Langensari memperoleh skor 1.343 dengan rata-rata 89,5% dengan kelayakan media sangat baik yang terdiri dari jumlah responden sebanyak 15 orang siswa. Uji efektivitas dilakukan di SDN Condong dengan jumlah siswa sebanyak 42 orang yang terbagi menjadi 2 kelas yaitu kelas eksperimen sebanyak 20 orang dan kelas kontrol sebanyak 22 orang. Untuk hasil dari kelas eksperimen atau kelas yang menggunakan media pembelajaran audio visual PERABU diperoleh hasil skor rata-rata N-Gain sebesar 0,77 atau 77% dengan kategori efektif. Sedangkan untuk hasil dari kelas kontrol atau kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran audio visual PERABU diperoleh hasil skor 0,30 atau 30% dengan kategori tidak efektif. Dengan demikian, berdasarkan hasil yang diperoleh dari kelas eksperimen maka media pembelajaran audio visual PERABU (Petualangan Ragam Budaya) berbantuan aplikasi powtoon efektif digunakan serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Condong pada materi keberagaman budaya di Indonesia. Maka dari hasil penelitian di atas dapat disimpulkan, bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual PERABU (Petualangan Ragam Budaya) berbantuan aplikasi powtoon terhadap siswa kelas V SDN Condong Kecamatan Cibereum Kota Tasikmalaya mampu meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PPKn materi keberagaman budaya di Indonesia. sehingga dengan adanya media audio visual PERABU (Petualangan Ragam Budaya) berbantuan aplikasi powtoon mampu dikatakan layak digunakan oleh guru maupun siswa sebagai alat bantu dalam menyampaikan serta memahami materi keberagaman budaya di Indonesia kelas V Sekolah Dasar khususnya di SDN Condong kota Tasikmalaya.

Saran

Saran dari peneliti untuk penelitian selanjutnya sebaiknya dilakukan riset yang lebih mendalam sehingga mampu menciptakan produk yang dibutuhkan dan bermanfaat bagi dunia pendidikan. Selain itu, agar penelitian ini mampu membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran serta mampu membantu menyampaikan materi pada proses kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan maka terdapat saran sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik. Media pembelajaran audio visual PERABU (Petualangan Ragam Budaya) berbantuan aplikasi powtoon mampu mempermudah peserta didik dalam memahami materi keberagaman budaya di Indonesia. Dengan digunakannya media pembelajaran audio visual PERABU (Petualangan Ragam Budaya) berbantuan aplikasi powtoon diharapkan guru lebih mandiri dalam menyampaikan materi serta mampu membantu siswa lebih aktif.
2. Bagi Peneliti Selanjutnya. Media pembelajaran audio visual PERABU (Petualangan Ragam Budaya) berbantuan aplikasi powtoon dapat dijadikan bahan referensi untuk banyak

peneliti lainnya. Selain itu, dapat memberikan inspirasi untuk mengembangkan media digital yang lebih baik lagi, dan lebih menarik lagi terutama pada pembelajaran PPKn.

DAFTAR PUSTAKA

- Adilah, A. N., & Minsih, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5076–5085. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3026>
- Amilia, S., Rabayu, D. W., Ibrahim, M., & Rulyansah, A. (2023). penerapan media powtoon pada pembelajaran materi perubahan wujud benda terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas III.
- Anggita, Z. (2021). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 44–52. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4538>
- Antara, M., & Yogantari, M. V. (2018). Keragaman Budaya Indonesia Sumber Inspirasi Inovasi Industri Kreatif. (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi), 1, 292-301.
- Aprillia, M., Rahmawati Subagio, P., Pembayun, S., & Nur Aeni, A. (2023). Penggunaan Video Animasi Powtoon Untuk Menteladani SHATAFAT (sidiq, amanah, tabligh, fathonah) Bagi Peserta didik SD. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 3(4), 141–149. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.282>
- Delviana, Evi (2017). Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran: Manfaat dan Problematikanya. Badan Penerbit UNM. Makasar.
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2 (2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Gunawan, & Ritonga, A. A. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Hake, R. R. (1999). Analyzing Change/Gain scores. *AREA-D American Education Research Association's Devison.D, Measurement and Reasearch Methodology*.
- Hasanah, H. (2017). Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>.
- Hasibuan, M. W. & Anshor., A. S. (2023). Development of Powtoon Animation Learning Media on Flat Building Materials Class IV. *International Journal of Educational Research Excellence (IJERE)*, 2(2), 211–219. <https://doi.org/10.55299/ijere.v2i2.466>.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Meltzer, D. E. (2002). The Relationship Between Mathematics Preparation and Concetual Learning Gains in Physics a Passible Hidden Variable in Diagnostic Pre-Test Scores. *Journal of am J Phys*. 70 (12)
- Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. (2018). Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 219–230. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p219-230>
- Nurdiana, D. E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Cd Interaktif Terintegrasi Nilai

- Islam Disertai Dengan Mind Mapping Pada Materi Jaringan Epitel Kelas Xi Sma Negeri 16 Semarang. In Skripsi.
- Nurfadhilah, S., Fadhilatul Barokah, S., Nur'alfiah, S., Umayyah, N., Yanti, A. A., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas 1 Mi Al Hikmah 1 Sepatan. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 149–165. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nuriyanti, L., Prayitno, S., Tyaningsih, R. Y., & Sarjana, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis PowToon Pada Materi Statistika. 7, 1462–1471.
- Prihanto, D. A., & Yunianta, T. N. H. (2018). Pengembangan Media Komik Matematika Materi Debit pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Maju: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(1), 79–90. [https://eprints.umm.ac.id/39335/%0Ahttps://eprints.umm.ac.id/39335/1/PENDAHU LUAN.pdf](https://eprints.umm.ac.id/39335/%0Ahttps://eprints.umm.ac.id/39335/1/PENDAHU%20LUAN.pdf)
- Purwono, Joni, D. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran.*, 2(2), 127–144.
- Putri, A., & Reinita, R. (2022). Pengembangan Media Video Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Model Problem Based Learning (Pbl) Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Muara Pendidikan*, 7(1), 1–8. <https://doi.org/10.52060/mp.v7i1.692>
- Shobach, M. 1., Moh Ilham, S., Oktaviona, C., & Fariduddin Attar, M. (2022). Ancaman Westernisasi Terhadap Budaya Lokal Indonesia Dari Perspektif Komunikasi Massa. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS)*, 1, 652–662.
- Sugiyono. (2007). *Statistia Untuk Penelitian*, Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Bandung : Alfabeta.
- Susila, M. R., Pradhani, F. I. (2022) Analisis Pengaruh Pdrb Per Kapita Dan Jumlah Tenaga Kerja Terhadap Jumlah Pendapatan Pajak Daerah Provinsi Di Indonesia Muktar Redy Susila. 72–87.
- Ulfa, R., & Ulfa, R. (n.d.). Variabel penelitian dalam penelitian pendidikan. 6115, 342–351.
- Vebrianto Susilo, S. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2), 113. <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v6i1.2100>
- Widayanti, I., & Juhji. (2023). Developing STEM-Based Powtoon Animation videos to Enhance Critical Thingking Skills in Elementary School Students.