

POWTOON POP UP BOOK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN SISWA KELAS 5 SD UPT SD NEGERI 101740 TANJUNG SELAMAT

Dwi Priyanti^{1*}, Gabriela Anjelika Br. Sebayang², Fichia Aulia Nanda³

^{1,2}Universitas Audi Indonesia Indonesia

³Universitas Putra Abadi Langkat

*Corresponding Email: Dwipriyanti8689@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran, dan terdapat siswa yang tidak termotivasi dalam pembelajaran salah satunya pada materi Pancasila dalam kehidupanku. Tujuan penelitian ini yaitu: (1) untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *Powtoon Pop Up Book Digital* pada materi wujud benda dan perubahannya. (2) untuk menganalisis respon guru di kelas V terhadap kepraktisan media pembelajaran *Powtoon Pop Up Book Digital* pada materi wujud benda dan perubahannya. (3) untuk menganalisis keefektifan media pembelajaran *Powtoon Pop Up Book Digital* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD 101740 Tanjung Selamat. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D), dengan menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Powtoon Pop Up Book Digital* pada materi Pancasila dalam kehidupanku sudah memenuhi kategori "Sangat Valid" berdasarkan perolehan skor sebesar 88% hasil validasi media dan 90% hasil validasi materi. Data hasil respon guru kelas V A diperoleh skor sebesar 87% dengan kriteria "Sangat Praktis". Data hasil angket motivasi pre-test dan post-test yang dihitung menggunakan N-gain Standar diperoleh skor sebesar 0,82 dengan kategori "Tinggi" dan persentase N-gain Score diperoleh sebesar 82,11 dengan kategori "Efektif". Berdasarkan hasil penelitian maka media pembelajaran *Powtoon Pop Up Book Digital* pada materi Pancasila dalam kehidupanku di kelas V SD Negeri 101740 Tanjung Selamat sangat layak digunakan dan dikembangkan lebih lanjut..

Kata kunci: *Powtoon Pop Up Book Digital, Hasil, Belajar.*

Abstract

This research is motivated by the limited use of learning media, and there are students who are not motivated in learning, one of which is on the material Pancasila in my life. The objectives of this study are: (1) to describe the process of developing the Powtoon Pop Up Book Digital learning media on the material of the form of objects and their changes. (2) to analyze the response of teachers in grade V to the practicality of the Powtoon Pop Up Book Digital learning media on the material of the form of objects and their changes. (3) to analyze the effectiveness of the Powtoon Pop Up Book Digital learning media on the learning outcomes of grade V students of SD 101740 Tanjung Selamat. The research method used is Research and Development (R&D), using the ADDIE model. The results of the study showed that the Powtoon Pop Up Book Digital learning media on the material Pancasila in my life had met the "Very Valid" category based on the score of 88% of the media validation results and 90% of the material validation results. The data from the response of class V A teachers obtained a score of 87% with the criteria "Very Practical". The data from the pre-test and post-test motivation questionnaires calculated using the Standard N-gain obtained a score of 0.82 with the category "High" and the percentage of N-gain Score obtained was 82.11 with the category "Effective". Based on the results of the study, the Powtoon Pop Up Book Digital learning media on the Pancasila

material in my life in class V of SD Negeri 101740 Tanjung Selamat is very worthy of being used and developed further.

Keywords: *Powtoon Pop Up Book Digital, Results, Learning.*

LATAR BELAKANG

Hasil merupakan sesuatu hal yang dapat memicu seseorang untuk melakukan sebuah tindakan dan secara langsung dapat memunculkan perilaku (Pratikno, 2018). Adanya motivasi memicu orang akan menjadi aktif melakukan kegiatan. Sehingga, setiap keinginan apapun timbulnya motivasi sangat diperlukan. Agar dapat berkembang, orang memerlukan motivasi. Hasil dapat juga diartikan sebagai sesuatu yang ada dalam diri seseorang dan tidak tampak dari luar serta hanya kelihatan melalui perilaku seseorang yang dapat dilihat. Peranannya sangat besar untuk mendukung prestasi (Mayasari, 2023).

Survey awal yang dilakukan peneliti di kelas V SD 101740 Tanjung Selamat, peneliti melihat bahwa perolehan nilai peserta didik kurang dan belum mencapai KKM (Ketuntasan Kriteria Minimum) secara keseluruhan oleh siswa. Dapat dilihat dari indikator hasil belajar siswa dalam pembelajaran dan juga disertai situasi siswa yang tidak antusias mengerjakan tugas, jenuh dengan penjelasan pembelajaran. Dari 28 peserta didik hanya terdapat satu atau dua orang siswa yang antusias dan berpartisipasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara 6 orang peserta didik di kelas V SD 101740 Tanjung Selamat mengatakan bahwa dalam pembelajaran guru seringkali menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku. Peserta didik menjadi kurang antusias dan merasa bosan karena metode dan media yang tidak bervariasi. Kondisi ini berdampak negatif terhadap hasil belajar siswa yang didasari dengan motivasi belajar siswa yang tidak maksimal, yang tercermin dari kurangnya partisipasi aktif dalam kelas, rendahnya minat terhadap materi pelajaran, dan menurunnya keinginan untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti akan mengembangkan media *Powtoon pop up book* sebagai salah satu solusi untuk mengatasi masalah kekurangan penggunaan media pembelajaran yang mengakibatkan siswa tidak memperhatikan penjelasan guru dan tidak semangat selama proses pembelajaran. Media *Powtoon pop up book* yang peneliti kembangkan adalah *Powtoon pop up book* dalam bentuk digital yang dikemas dengan menarik dan praktis sehingga memudahkan guru dan siswa saat menggunakannya. Dengan adanya media pembelajaran *Powtoon pop up book* ini suasana kelas akan lebih menarik perhatian siswa dan membuat siswa semangat belajar selama proses pembelajaran dikarenakan terdapat animasi-animasi yang menarik didalamnya. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul efektivitas dan pengembangan media pembelajaran *Powtoon pop up book* berbasis digital terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar di UPT SDN 101740 Tanjung Selamat.

Pengembangan ialah suatu proses yang digunakan saat mengembangkan dan memvalidkan suatu produk pendidikan dari segi proses, produk, dan rancangan (S.Punaji, 2018). Sementara media ialah semua yang bisa digunakan dalam menyalurkan pesan dari pemberi ke penerima sehingga minat belajar dan perhatian siswa fokus pada pembelajaran (S.Arif, 2011). Jadi yang dimaksud dengan pengembangan media ialah suatu proses yang digunakan pada saat mengembangkan sebuah produk yang bisa memberikan perubahan

pada siswa saat proses pembelajaran berlangsung.

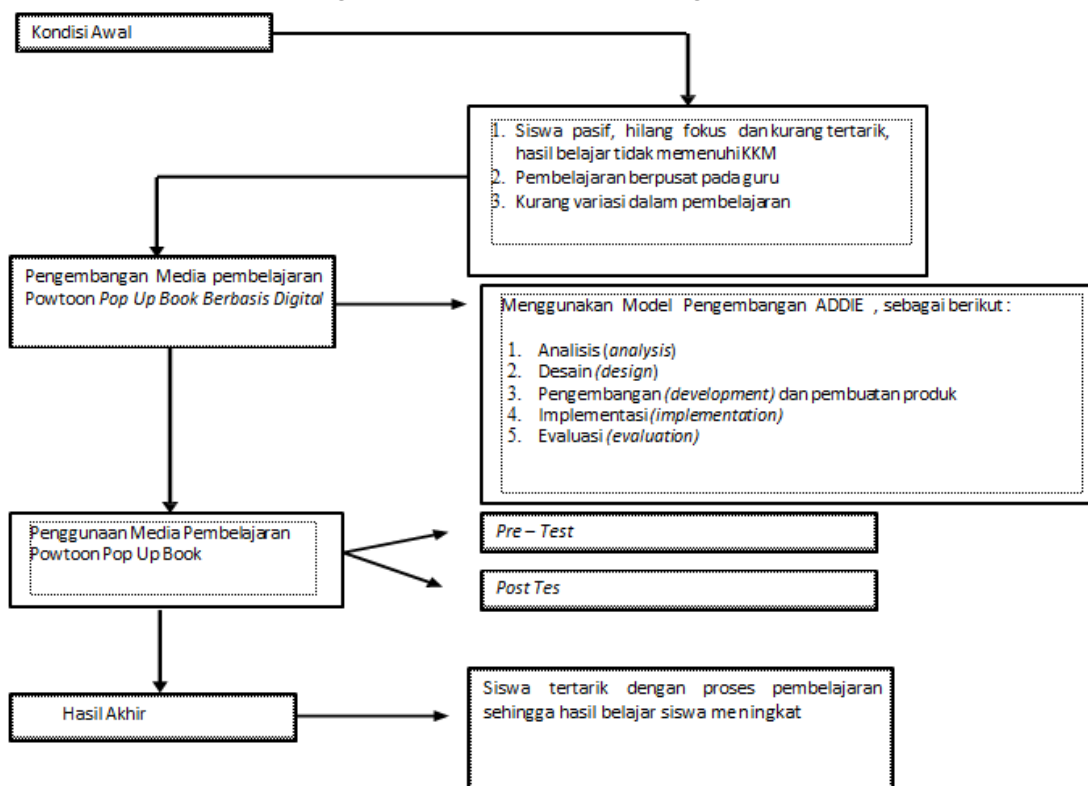
Manfaat media pembelajaran menurut Nana Sudjana (dalam Riwayat, 2021) sebagai berikut: Seorang pendidik diusahakan semaksimal mungkin membuat siswa merasa nyaman dengan pelajaran dan dengan sedirinya siswa akan termotivasi dan menumbuhkan keinginan untuk belajar, Dalam proses belajar pendidik harus jenius dan kreatif dalam menjelaskan materi belajar siswa untuk mudah mentransfer ilmu maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik. Artinya bahwa manfaat media pembelajaran yaitu guna mempermudah Pengajaran bertujuan untuk menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan hasil belajar, melakukan kegiatan belajar dan mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan. Arsyad (dalam Wulandari, 2021) mengemukakan manfaat media media pengajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut. Media alat pengajaran bantu pengajaran dapat membantu memperjelas penyajian pesan dan informasi dari yang mengirim kepada penerima pesan sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar

Media alat bantu pengajaran guna meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan hasil belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan 5 panca indera, ruang, dan waktu. Media alat bantu pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang gejala atau peristiwa yang ada di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu dapat meningkatkan dan mengarahhkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan hasil belajar, interaksi atau hubungan yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, juga dapat mengatasi dapat keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Dalam proses pembelajaran sangat perlu yang namanya sebuah media pembelajaran, sehingga bisa menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pengaruh terbesar dalam kelas adalah seorang guru, peran guru dalam proses pembelajaran ialah sebagai fasilitator yang harus melakukan berbagai macam cara agar materi mudah dipahami dan diterima oleh siswa (Imam S et al, 2018). Oleh karena itu guru sangat perlu memanfaatkan media pembelajaran yang dapat merangsang dan mengembangkan hal tersebut, salah satunya ialah media audio visual seperti media pembelajaran *Powtoon Pop Up Book Digital* yang sedang dikembangkan yang bisa menarik perhatian siswa untuk belajar, Fungsi hasil sebagai suatu kekuatan atau dorongan dalam diri individu sehingga membuat individu tersebut bergerak, bertindak, untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuannya. Sardiman (2007) fungsi hasil dalam belajar adalah mendorong manusia untuk berbuat, bergerak bertindak jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan, Menentukan arah perbuatan, yakni kearah yang hendak dicapai dengan demikian, motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya, Menyelesaikan perbuatan, yaitu menentukan tingkah laku apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat lagi bagi tujuan tersebut, Artinya bahwa hasil belajar menurut sardiman adalah

sebagai mencakup daya pengerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar belajar itu dapat tercapai. Berdasarkan fungsi motivasi dari beberapa para ahli dapat disimpulkan fungsi hasil yaitu sebagai pendorong, pengerak perbuatan, pengarah, pengaruh, guna untuk mencapai tujuannya. Melalui hasil belajar ini seorang individu melakukan perbuatan perilaku berdasarkan pengalaman dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya.

Pengembangan media ini dimaksudkan untuk mengatasi tantangan pembelajaran saat ini dan menawarkan alternatif pembelajaran yang menarik bagi siswa sesuai pada kecerdasannya. Demikian nantinya diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar pada siswa. Adapun konsep kerangka berpikir terdapat pada gambar 2.1 berikut ini.



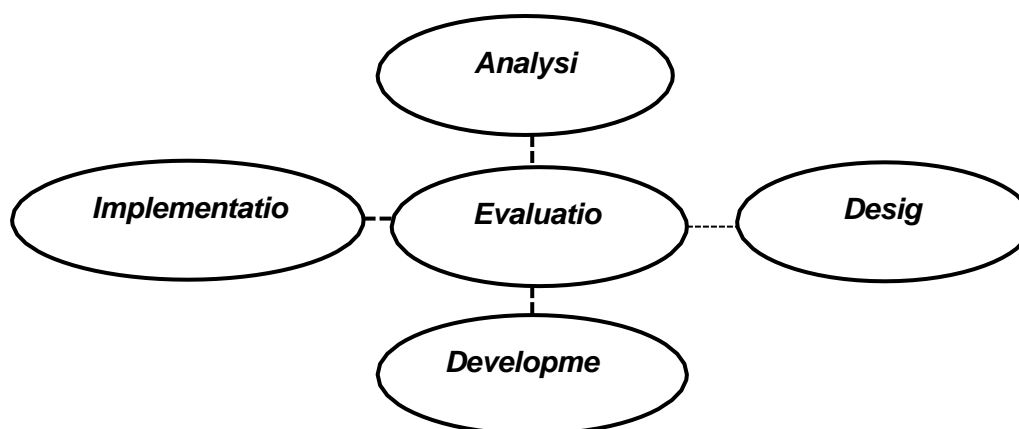
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini merupakan jenis metode penelitian pengembangan atau sering disebut dengan *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian ini berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk ini telah ada, dan peneliti hanya menguji efektifitas atau validitas produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada) (Sugiyono, 2018). Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran *powtoon pop up book digital*. Dengan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdapat beberapa tahapan yaitu: analisis (*analysis*), desain (*design*) pengembangan dan pembuatan produk (*development*), implementasi (*implementation*),

dan evaluasi (*evaluasi*) (Sugiyono, 2015). Penelitian ini akan dilakukan di SD 101740 Tanjung Selamat. Alasan memilih lokasi penelitian ini dikarenakan SD 101740 Tanjung Selamat ini memenuhi kriteria yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Populasi adalah keseluruhan elemen dalam penelitian meliputi objek dan subjek dengan ciri-ciri dan karakteristik tertentu untuk di teliti dan ditarik kesimpulannya (Amin, 2023). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Tanjung Selamat yang berjumlah 28 orang. Sampel adalah bagian dari populasi yang digunakan untuk menjawab hasil penelitian. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sampling jenuh yaitu seluruh populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini dikarenakan jumlah populasi di bawah 30 orang. Selain itu subjek dalam penelitian juga terdiri dari 2 validator yaitu validator ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Serta guru kelas untuk mengetahui respon dari guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Serta peserta didik kelas 5 yang akan menjadi subjek implementasi media pembelajaran yang dikembangkan untuk mengetahui efektifitas penggunaan media terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu model penelitian pengembangan yang dapat dilakukan dalam penelitian. Dan model ADDIE ini cocok untuk diterapkan oleh peneliti dalam membuat produk pengembangan media pembelajaran dengan langkah-langkahnya sebagai berikut:



Gambar 3.1 R&D Model ADDIE

Bagian ini memuat rancangan penelitian meliputi disain penelitian, populasi/ sampel penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, alat analisis data, dan model penelitian yang digunakan. Metode yang sudah umum tidak perlu dituliskan secara rinci, tetapi cukup merujuk ke referensi acuan (misalnya: rumus uji-F, uji-t, dll). Pengujian validitas dan reliabilitas instrumen penelitian tidak perlu dituliskan secara rinci, tetapi cukup dengan mengungkapkan hasil pengujian dan interpretasinya. Keterangan simbol pada model dituliskan dalam kalimat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil penelitian pengembangan ini adalah sebuah produk pengembangan yaitu media pembelajaran *powtoon pop up book digital* pada materi Pancasila dalam kehidupanku. Media

ini telah divalidasi oleh 2 ahli validator yang merupakan dosen program studi pendidikan guru sekolah dasar (PGSD) dan guru wali kelas V A SD Negeri 101740 Tanjung Selamat. Setelah rancangan media selesai dibuat, tahap selanjutnya peneliti membuat instrumen penilaian terhadap media *powtoon pop up book digital*. Pada instrumen ahli media terdiri dari 13 indikator penilaian, dan instrumen ahli materi terdiri dari 10 indikator penilaian. Dengan skor penilaian terhadap media ini menggunakan skala *likert* dengan 5 kriteria yaitu sangat tidak valid, tidak valid, cukup valid, valid dan sangat valid. Setelah peneliti selesai merancang media *powtoon pop up book digital* dan mengembangkan instrumen langkah selanjutnya yang dilakukan adalah penilaian media oleh ahli materi dan ahli media. Cara penilaiannya yaitu dengan mengisi lembar angket penilaian kevalidan media dan pemberian saran terhadap media *powtoon pop up book digital*. Jumlah skor yang di dapatkan dari 13 pernyataan yaitu 56. Total skor maksimal dihitung berdasarkan skor skala *likert* terbesar dikali dengan banyaknya butir pernyataan, sehingga didapatkan skor maksimal sebesar $5 \times 13 = 65$.

Setelah dikonversikan maka hasil menunjukkan kriteria "sangat Valid". Jumlah skor yang di dapatkan dari 10 pernyataan yaitu 45. Total skor maksimal dihitung berdasarkan skor skala *likert* terbesar dikali dengan banyaknya butir pernyataan, sehingga didapatkan skor maksimal sebesar $5 \times 10 = 50$. Setelah dikonversikan maka hasil menunjukkan kriteria „Sangat Valid“. Jumlah skor yang di dapatkan dari 10 pernyataan yaitu 43. Total skor maksimal dihitung berdasarkan skor skala *likert* terbesar dikali dengan banyaknya butir pernyataan, sehingga didapatkan skor maksimal sebesar $5 \times 10 = 50$. Kemudian dimasukkan kedalam rumus Setelah dikonversikan maka hasil menunjukkan kriteria „Sangat Praktis“. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan program SPSS dengan teknik korelasi Bivariate Pearson. Kriteria pengujian menggunakan nilai signifikan (P-Value). Nilai signifikan $<0,05$ berkesimpulan Valid. Uji reliabilitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Alpha Cronbach. Apabila nilai Alpha Cronbach $>0,70$ maka dinyatakan reliabel. Hasil pengujian reliabilitas *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,832	15

Tabel diatas menunjukkan hasil Cronbach"s Alpha 0,832 yang lebih besar dari 0,70 sehingga berkesimpulan reliabel, sehingga selanjutnya masing-masing pernyataan layak digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian.

Tabel Output Uji N-Gain Standar

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	28	,70	1,00	,8212	,08188
Ngain_Persen	28	69,77	100,00	82,1164	8,18812
Valid N (listwise)	28				

Sumber : Output SPSS uji N-Gain Score

Pada tabel di atas dapat di lihat bahwa nilai persentase *N-gain* yang di dapat sebesar

82,11. Setelah dikonversikan dalam kategori tafsiran efektifitas *N-gain* persen dalam bentuk persentase maka 82,11 adalah kategori „Efektif“.

Dari hasil perhitungan uji *N-gain* di dapatkan nilai rata-rata *N-Gain Score* sebesar 0,82. Setelah di konversikan pada kriteria *N-gain Score* maka 0,82 merupakan kategori “Tinggi”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *powtoon pop up book digital* pada materi Pancasila dalam kehidupanku memiliki efektifitas terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V di SD 101740 Tanjung Selamat.

PEMBAHASAN

Setelah tahap pengembangan tahap selanjutnya yaitu implementasi, yaitu uji coba media pembelajaran *powtoon pop up book digital* dalam kegiatan pembelajaran untuk mengetahui kepraktisan dan efektifitasnya. Hasil pengumpulan data menunjukkan bahwasanya produk media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan kriteria sangat valid oleh ahli media, sangat valid oleh ahli materi, sangat praktis oleh respon guru dan efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Tahap ini juga bertujuan untuk memperoleh masukan dan saran agar memperoleh produk akhir yang sangat layak yaitu media pembelajaran *powtoon Pop Up Book Digital* pada materi Pancasila dalam kehidupanku. Implementasi dalam penelitian ini juga sebagai upaya memberikan semangat siswa untuk belajar dan memberikan manfaat atas hasil penelitian yang telah dilakukan.

Tahap yang terakhir adalah evaluasi, pada tahap ini peneliti melakukan revisi tahap akhir pada media pembelajaran yang dikembangkan. Setelah merevisi produk, peneliti kemudian melakukan penilaian produk kepada guru kelas V dengan memberikan angket yang berisi 10 pernyataan yang berkaitan dengan media yang dikembangkan. Angket diberikan secara langsung kepada guru, untuk memperoleh jawaban terhadap pernyataan yang disediakan. Hasil persentase skor angket respon guru memperoleh skor 88% dengan kriteria „sangat praktis“ dan juga memperoleh komentar positif yaitu “Semoga dengan menerapkan *powtoon pop up book digital* kedepannya anak-anak lebih cepat memahami materi yang di ajarkan”. Setelah merevisi produk, peneliti kemudian melakukan penilaian produk kepada guru kelas V dengan memberikan angket yang berisi 10 pernyataan yang berkaitan dengan media yang dikembangkan. Angket diberikan secara langsung kepada guru, untuk memperoleh jawaban terhadap pernyataan yang disediakan. Hasil persentase skor angket respon guru memperoleh skor 87% dengan kriteria „sangat praktis“ dan juga memperoleh komentar positif yaitu “Semoga dengan menerapkan *powtoon pop up book digital* kedepannya anak-anak lebih cepat memahami materi yang di ajarkan”.

Setelah peneliti mendapatkan penilaian guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, selanjutnya peneliti menguji coba media pembelajaran *powtoon Pop Up Book Digital* kepada siswa kelas V SD Negeri 101740 Tanjung Selamat dengan mengisi angket *Pre-Test* dan *Post-Test* yang berisi 15 pernyataan. Hasil rata-rata *N-gain score* di peroleh sebesar 0,82 dalam kategori “tinggi” dan hasil rata rata *N-gain* persen di peroleh sebesar 82,11 dalam kategori „efektif“. Sehingga di simpulkan media *powtoon pop up book digital* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 101740 Tanjung Selamat.

Hasil keseluruhan penilaian terhadap media pembelajaran *powtoon pop up book digital* yang dikembangkan oleh peneliti dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 4.13 Data Persentase Kelayakan Media Powtoon Pop Up Book Digital

No	Sumber Data	Persentase (%)	Kriteria
1	Validator Ahli Media	86%	Sangat Valid
2	Validator Ahli Materi	90%	Sangat Valid
3	Respon Guru Kelas V	86%	Sangat Praktis
4	Pre-Test dan Post-Test Siswa	82%	Efektif

Sumber: Hasil persentase Media Pembelajaran powtoon Pop Up Book Digital pada Materi Pancasila dalam kehidupanku.

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *powtoon Pop Up Book Digital* pada materi Pancasila dalam kehidupanku layak untuk dikembangkan dan digunakan dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dari data hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *powtoon pop up book digital* pada materi Pancasila dalam kehidupanku di kelas V SD Negeri 101740 Tanjung Selamat, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Proses pengembangan media pembelajaran *powtoon pop up book digital* pada materi Pancasila dalam kehidupanku menggunakan model ADDIE, memiliki 5 tahapan yaitu : Analisis kebutuhan. Desain atau perancangan meliputi langkah-langkah pembuatan media. Tahap pengembangan meliputi validasi ahli media dan ahli materi yang memperoleh skor sebesar 88% dari ahli media dan 90% dari ahli materi dengan kriteria sangat valid serta saran dan komentar terhadap produk yang dikembangkan. Implementasi meliputi pengisian lembar penilaian angket respon guru dan pengisian angket motivasi pre-test dan post-test oleh siswa kelas V terhadap media pembelajaran *powtoon pop up book digital* pada materi Pancasila dalam kehidupanku. Evaluasi meliputi hasil analisis kelayakan untuk memperoleh hasil dan kualitas media yang sangat layak.
2. Respon guru kelas V SD Negeri 101740 Tanjung Selamat menunjukkan kriteria „sangat praktis“ dengan perolehan skor sebesar 86%.
3. Hasil angket Pre-test dan Post Test oleh siswa kelas V SD Negeri 101740 Tanjung Selamat memperoleh Ngain Score sebesar 0,82 dengan kategori „tinggi“ dan N-gain Persen sebesar 82,11 dengan kategori „efektif“. Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat efektifitas yang tinggi penggunaan media *powtoon pop up book digital* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 101740 Tanjung Selamat.

Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian, maka terdapat beberapa saran dalam pengembangan media pembelajaran *powtoon pop up book digital*, yaitu sebagai berikut :

1. Bagi peneliti selanjutnya terhadap media ini, diharapkan bisa mengembangkan media *powtoon pop up book digital* yang lebih interaktif sesuai dengan perkembangannya.
2. Produk ini hanya terbatas pada materi Pancasila dalam kehidupanku, oleh karena itu perlu adanya pengembangan lebih lanjut terhadap materi yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian. *Pilar*, 14(1), 15-31.
- Arikunto dan Jabar, (2009). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asmariansi, A. (2016). Konsep media pembelajaran PAUD. *Al-Afkar: Manajemen pendidikan Islam*, 5(1).
- Arif, S., & Muthoharoh, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis powtoon dalam meningkatkan kemampuan representasi IPA di tengah pandemi covid 19. *JUPI (Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA)*, 5(1), 112-124.
- Aryadillah & fikit fitriansyah. 2017. *Teknologi Media Pembelajaran*. Bogor : Herya Media.
- Batubara, H. H. (2020). *Model Penelitian dan Pengembangan 43*. Fatawa Publising.
- Dewi, S. K., & Sudaryanto, A. (2020). Validitas dan reliabilitas kuisioner pengetahuan, sikap dan perilaku Pencegahan Demam Berdarah. *Prosiding Seminar Nasional Keperawatan Universitas Muhammadiyah Surakarta 2020*.
- Djaali, H. (2013). *Psikologi pendidikan*. Bumi Aksara.
- Emda, A. (2017). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida journal*, 5(2), 172-182.
- Fahrida H, Rahmaibu, Ahmadi, F., & Prasetyaningsih, F. D. (2016). Pengembangan media pembelajaran menggunakan adobe flash untuk meningkatkan hasil belajar PKn. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(1).
- Filda, F. M. F. U., Pioke, I., & Nalole, M. (2022). Pengaruh Model make A Match terhadap Hasil Belajar Penjumlahan Bilangan Cacah Pada Siswa Kelas I SDN 2 Batudaa Kabupaten Gorontalo. *Student Journal of Elementary Education*, 36-42.
- Rahmaibu, F. H., Ahmadi, F., & Prasetyaningsih, F. D. (2016). Pengembangan media pembelajaran menggunakan adobe flash untuk meningkatkan hasil belajar PKn. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(1).
- Imam Suwardi Wibowo dan Ririn Farnisa, "Hubungan Peran Guru Dalam Proses Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa", *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, Vol. 3. No. 2, 2018, h. 182.
- Nawir, M., & Khaeriyah, H. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Facilitator and Explaining terhadap Hasil Belajar Metematika Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 18 Lau Kabupaten Maros. *Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2.
- Masrifa, A., Cahyani, A. R., & Fauziyah, D. H. (2023). *Media Interaktif Pembelajaran IPAS. Cahya Ghani Recovery*.
- Mayasari, N. johar A. (2023). *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa* (Vol. 14, Issue 5).
- Nengsi, R., Munandar, H., & Safrina Junita Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh, dan. (2020). Pengembangan Media *Pop Up Book* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas V Pada Pembelajaran IPA Tema Lingkungan Sahabat Kita. In *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan* (Vol. 1, Issue 1).
- Nawir, M., & Khaeriyah, H. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Facilitator and Explaining terhadap Hasil Belajar Metematika Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 18 Lau Kabupaten Maros. *Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2.
- Nashar. (2014). Peranan Motivasi dan Kemampua awal dalam Kegiatan Pembelajaran. *Delia*

Press.

- Pratikno, A. S. (2018). Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Xx, Xxxx*, 1-5.
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.27051.69925>
- Rasyid, R., Marjuni, M., Achruh, A., Rasyid, M. R., & Wahyuddin, W. (2020). Implikasi lingkungan pendidikan terhadap perkembangan anak perspektif pendidikan Islam. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 7(2), 111- 123.
- Samsidar, S. (2022). *Siti Samsidar, 190209046, FTK, PGMI, 082298877228*. Universitas Islam Negeri.
- Sadirman, A. M. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Sadirman, D., Poerwanti, J. I. S., & Endrasti, S. (2019). Penerapan model pembelajaran cooperative integrated reading and composition untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik kelas iv sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 7(7), 36-42.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revi)*. Rineka Cipta, 2010.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*.
- Uno, H. B. (2023). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2022). *Belajar dengan pendekatan PAILKEM: pembelajaran aktif, inovatif, lingkungan, kreatif, efektif, menarik*. Bumi Aksara.
- Ulfa, M.S., & Nasryah C.E. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book untuk Meningkatkan Motivasi Belajar siswa Kelas IV SD*
- Wulandari, R. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Tematik Tema 6 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas I SDN 4 Bajur Universitas Muhammadiyah Mataram*.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Yanti, Y., Fauziah, S., & Hidayah, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Take And Give Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Kelas III. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 167-182.