

Penerapan Media *Powtoon* Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Catur Oky Purbaningrum¹, Dede Hadiansah², Wawan Setiawardani³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Darul Ma'arif,

Email: ¹caturoky122@gmail.com

Informasi Artikel	Abstract
E-ISSN : 3026-6874 Vol: 2 No: 4 April 2024 Halaman : 1-9	<i>Learning media is anything that can convey messages, stimulate thoughts, feelings, and desires in communication between teachers and students so that it can encourage the learning and teaching process. This study discusses the use of powtoon as a learning medium in poetry material for grade IV. Powtoon learning media will be used during the study, to determine the effectiveness and activity of using powtoon media in poetry learning for grade IV. The discovery learning model is a learning model whose goal is to find meaningful things in the learning process in the classroom. This learning model is in accordance with the problems that the author raises in this study. The procedure for implementing this Action research consists of three cycles, each cycle is carried out according to the changes achieved as designed in the factors investigated to determine the effectiveness of the application of powtoon media at SDN 1 Purwawinangun, observations were made on learning activities carried out by teachers, in addition, discussions were held between teachers as researchers and observers as collaborators in this study. Based on the criteria of class IV, two sample classes consisting of PTK classes totaling 30 students will be selected according to the characteristics needed. The application of Powtoon Media using the Discovery Learning Learning Model can be applied well to the Indonesian Language subject of Grade IV Elementary School Students, this is evidenced by the results in cycle I of 74.4% with Good assessment criteria, then increased in cycle II obtained a value of 89.71% with Very Good assessment criteria.</i>
Keywords: <i>Discovery Learning, Powtoon, Indonesian Language</i>	

Abstrak

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan dalam komunikasi antara guru dan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dan pembelajaran. Penelitian ini membahas penggunaan *powtoon* sebagai media pembelajaran pada materi puisi kelas IV. Media pembelajaran *powtoon* akan digunakan pada saat penelitian, untuk mengetahui keefektifan dan aktivitas penggunaan media *powtoon* pada pembelajaran puisi kelas IV. model pembelajaran *discovery learning* adalah model pembelajaran yang tujuannya yaitu menemukan hal bermakna dalam proses pembelajaran di kelas. Model pembelajaran ini sesuai dengan permasalahan yang penulis angkat dalam penelitian ini. Prosedur pelaksanaan penelitian Tindakan ini terdiri dari tiga siklus masing-masing siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang dicapai seperti yang sudah didesain dalam faktor-faktor yang diselidiki untuk mengetahui efektifitas penerapan media *powtoon* di SDN 1 Purwawinangun dilakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru, selain itu diadakan diskusi antara guru sebagai peneliti dengan para pengamat sebagai kolaborator dalam penelitian ini. Berdasarkan kriteria kelas IV akan dipilih dua sampel kelas terdiri dari kelas PTK berjumlah 30 siswa sesuai dengan karakteristik yang dibutuhkan. Penerapan Media *Powtoon* dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dapat diterapkan dengan baik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, hal ini dibuktikan dengan hasil pada siklus I sebesar 74,4% dengan kriteria penilaian Baik, kemudian meningkat pada siklus II didapat nilai sebesar 89,71% dengan kriteria penilaian Sangat Baik.

Kata Kunci : *Discovery Learning, Powtoon, Bahasa Indonesia*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu sistem yang saling terkait dan tidak bisa dipisahkan. Menurut UU SISDIKNAS no.20 tahun 2003: pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengadalan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, cara perbuatan mendidik. Dalam pelaksanaan pendidikan, peran guru sebagai pendidik sangat penting.

Guru dituntut dapat menyesuaikan kompetensinya di era digital. Untuk dapat menyampaikan pembelajaran pada siswa, guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang menarik (Setiasih et al., 2025; Setiasih et al., 2024; Fahmi et al., 2024). Nurdin & Adriantoni (2016:199) menjelaskan media pembelajaran merupakan alat yang membantu siswa dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan dalam komunikasi antara guru dan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dan pembelajaran. Sesuai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah pesan atau penerapan ilmiah untuk dapat disampaikan dalam tugas praktis belajar serta membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan untuk belajar. Pembelajaran dengan menggunakan berbagai media yang sesuai dapat membantu siswa dalam mengembangkan pemikiran serta meningkatkan keinginan untuk belajar (Setiasih et al., 2023).

Dalam mengajar guru dapat memilih metode, strategi, model, bahan ajar, serta media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Berbagai strategi, model, bahan ajar, serta media pembelajaran dapat digunakan guru sebagai penunjang pendidikan agar siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di era digital (Apriyanto et al., 2021; Setiawardani et al., 2021). Seiring perkembangan zaman, pemanfaatan media dalam dunia pendidikan dari jenjang Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Media pembelajaran saat ini menuntut siswa untuk aktif dan mandiri membuat peran teknologi sangat penting. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru ialah media video *Powtoon*. Beberapa penelitian lain juga membuktikan bahwa penggunaan media *powtoon* pada pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara pada saat melakukan kegiatan observasi, guru sebagai narasumber mengatakan bahwa suasana yang tenang dan nyaman serta suasana sekolah yang menyenangkan merupakan salah satu hal paling penting agar pembelajaran dapat berlangsung, beberapa siswa mengatakan mereka lebih menyukai pembelajaran diluar kelas atau pembelajaran dengan menggunakan gambar-gambar karena itu terlihat menarik dan membuat mereka lebih bersemangat dalam belajar. Penelitian ini membahas penggunaan *Powtoon* sebagai media pembelajaran pada materi puisi kelas IV SDN 1 Purwawinangun. Media pembelajaran *Powtoon* akan digunakan pada saat penelitian, untuk mengetahui keefektifan dan aktivitas penggunaan media *Powtoon* pada pembelajaran puisi kelas IV SDN 1 Purwawinangun.

Berkembang pesatnya teknologi membuat banyak orang leluasa menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi telah melebar luas keberbagai sektor bidang, salah satunya bidang pendidikan, kemajuan teknologi ini telah banyak membantu dalam bidang pendidikan, tentunya dalam proses mengajar. Pesatnya

kemajuan teknologi ini harus dimanfaatkan untuk penggunaan dalam kegiatan mengajar, salah satunya untuk menginovasi dan mengembangkan media ajar sekolah. Berbagai media ajar berbasis teknologi muncul, salah satunya media ajar *powtoon*. Dalam video *Powtoon* yang akan saya terapkan dalam pembelajaran teks puisi di SDN 1 Purwawinangun ini, berbeda dengan video *Powtoon* yang biasanya. Video *Powtoon* yang saya buat akan ditambahkan dengan audio suara saya sendiri.

Powtoon merupakan aplikasi berbasis web yang berbentuk video yang memiliki banyak pilihan tampilan animasi yang dapat menarik perhatian siswa dengan berbagai pilihan audio. Menurut Lestari (2020: 62), *Powtoon* merupakan aplikasi yang terhubung ke internet yang fitur-fiturnya dapat diakses dan dapat dijadikan media untuk memaparkan materi atau presentasi, mudah diakses untuk pembuatan media pembelajaran dengan beragam pilihan tampilan layar, animasi dan audio. Alasan saya memilih media pembelajaran yaitu agar pemahaman siswa terhadap nilai-nilai yang diteladankan dari tokoh dapat dipahami dengan tepat dan memperoleh hasil belajar yang baik maka harus dipersiapkan berbagai hal untuk mendukung proses belajar mengajar yang baik.

Menurut Sari dan Listiadi (2018) dalam penelitiannya mengenai penerapan model *Discovery learning* menggunakan media *Powtoon* terlaksana dengan baik, mendapatkan respon yang sangat baik dari siswa, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu model pembelajaran tujuannya menemukan hal yang bermakna dalam proses pembelajaran di kelas. Tujuan penelitian sebagai berikut (1) Menjelaskan penerapan media *powtoon* dengan model *discovery learning* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar. (2) Menjelaskan aktivitas siswa dalam penggunaan media *powtoon* dengan pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.

METODE

Menurut Aqib (2019) penelitian Tindakan adalah penelitian tentang hal-hal yang terjadi dimasyarakat atau sekelompok sasaran, dan hasilnya langsung dapat dikenakan pada Masyarakat yang bersangkutan. Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian Tindakan kelas, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart (dalam Aqib 2019), yaitu berbentuk spiral dari siklus berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (Tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk siklus 1 dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan. Siklus spiral dari tahap-tahap penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada alur PTK. Sampel dalam penelitian digunakan untuk mewakili populasi yang didapatkan. Sugiyono (2010: 118) menjelaskan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Berdasarkan pendapat tersebut pemilihan sampel dilakukan dengan menggunakan Teknik sampling purposive. Sugiyono (2010: 124) menjelaskan sampling purposive adalah teknik penentuan sample dengan pertimbangan tertentu.

Penggunaan teknik *sampling purposive* ini bertujuan untuk mengambil dua sampel yang memiliki karakteristik sama dan dipilih secara objektif. Berdasarkan kriteria kelas IV akan dipilih dua sampel kelas terdiri dari kelas PTK berjumlah 30 siswa sesuai dengan karakteristik yang dibutuhkan.

Teknik pengambilan data pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan instrumen penelitian berupa tes, angket, observasi dan dokumentasi. Tes dibutuhkan untuk dapat mengetahui adanya pengaruh media *powtoon* terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa pada pembelajaran puisi yaitu mengenai definisi, isi, dan amanat puisi.

Pada penelitian ini menggunakan Teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui presentasi belajar yang dicapai siswa dan untuk memperoleh respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas siswa selama pembelajaran,. Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau presentase keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar setiap siklusnya dilakukan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Purwawinangun di kelas IV pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya pembelajaran puisi. SDN 1 Purwawinangun terletak di Jl. Sunan Gunung Jati , No. 18, Ds. Purwawinangun Kec. Gunungjati, Kab. Cirebon. Lingkungan sekitar SDN 1 Purwawinangun merupakan daerah pemukiman penduduk. Sekolah ini memiliki siswa secara keseluruhan berjumlah 354 peserta didik. Dengan jumlah kelas IV yaitu 28 peserta didik, 15 siswa dan 13 siswi. SDN 1 Purwawinangun berada di pinggir jalan raya, berdekatan dengan pasar celancang. Lingkungan SDN 1 Purwawinangun tertata baik dan bersih.

Tahap Perencanaan

Siklus I

Persiapan yang dilakukan peneliti pada penelitian tindakan kelas siklus I ini adalah sebagai berikut. Peneliti menyiapkan silabus dan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Bahasa Indonesia pada materi puisi dengan meminta pertimbangan dari guru kelas IV dan dosen pembimbing. Peneliti juga menyusun pedoman observasi yang akan digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dalam menerapkan model *Discovery learning* selama proses pembelajaran. Lalu menyiapkan materi yang disampaikan, menyiapkan media *powtoon* untuk membantu proses penyampaian materi, dan menyusun alat evaluasi berupa soal tes yang akan diberikan pada akhir siklus.

Hasil penelitian berisi paparan temuan penelitian, hasil analisis yang sesuai dengan pertanyaan penelitian, serta pembahasan atau telaah penulis yang bersifat analistis, logis, dan kritis atas topik yang dikaji.

Siklus II

Persiapan yang dilakukan peneliti pada siklus II tidak jauh berbeda dengan persiapan pada siklus I. Peneliti menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi puisi, peneliti menyiapkan lembar observasi yang akan digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran *Discovery learning*, menyiapkan materi yang akan disampaikan dan menyiapkan media *powtoon* untuk membantu proses penyampaian materi, menyusun alat evaluasi berupa soal tes yang akan diberikan pada akhir siklus.

Tahap Tindakan

Siklus I

Tahap pelaksanaan pada siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 20 November 2023 dikelas IV SDN 1 Purwawinangun. Pada saat pelaksanaan penelitian siklus I peneliti menyampaikan materi ciri-ciri puisi yaitu judul dan baris. Pada pertemuan pertama ini untuk pengkondisian kelas awalnya dilakukan oleh gurus kelas IV. Kemudian setelah dikondisikan untuk kegiatan selanjutnya dilakukan oleh peneliti. Diawali dengan kegiatan pendahuluan dan dilajut dengan kegiatan inti, pada kegiatan ini guru menampilkan tayangan media *powtoon* dan siswa menyimak penjelasan guru mengenai materi ciri-ciri puisi. Siswa mengamati bagian-bagian puisi dan menuliskan ciri-ciri puisi. Lalu siswa merumuskan dan mengumpulkan masalah mengenai ciri-ciri puisi. Kemudian siswa menyimpulkan pembelajaran dan mengerjakan soal tes yang diberikan guru. Pada kegiatan penutup, siswa bersama guru melakukan refleksi mengenai pembelajaran hari ini dan merencanakan tindak lanjut pada pertemuan berikutnya.

Siklus II

Tahap pelaksanaan pada siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, 22 November 2023 dikelas IV SDN 1 Purwawinangun. Pada saat pelaksanaan penelitian siklus II peneliti menyampaikan materi ciri-ciri puisi yaitu bait dan rima. Pada pertemuan kali ini untuk pengkondisian kelas awalnya dilakukan oleh gurus kelas IV. Kemudian setelah dikondisikan untuk kegiatan selanjutnya dilakukan oleh peneliti. Diawali dengan kegiatan pendahuluan dan dilajut dengan kegiatan inti, pada kegiatan ini guru menampilkan tayangan media *powtoon* dan siswa menyimak penjelasan guru mengenai materi ciri-ciri puisi. Siswa membuat kelompok dan menulis puisi. Lalu salah satu perwakilan kelompok membacakan hasil puisinya sedangkan kelompok lain menganalisis ciri-ciri puisi yang dibacakan temannya. Kemudian siswa mengumpulkan puisi yang sudah dibuat setelah itu mengerjakan soal yang diberikan guru. Pada kegiatan penutup, siswa bersama guru melakukan refleksi mengenai pembelajaran hari ini dan merencanakan tindak lanjut pada pertemuan berikutnya.

Tahap Observasi

Tahap observasi dilakukan Ketika proses pembelajaran sedang berlangsung dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru yang telah dibuat sebelumnya. Tujuan dari observasi ini dilakukan untuk mengetahui ketercapaian penerapan model *discovery learning* dengan media *powtoon* pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil observasi dalam penerapan model *discovery learning* dengan media *powtoon* pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi ciri-ciri puisi. Siswa hampir menerapkan semua aspek yang ada dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Aspek pertama yaitu siswa menyimak penjelasan guru tentang manfaat dan tujuan, serta materi pembelajaran menganalisis puisi. Aspek yang kedua yaitu siswa menyimak penjelasan guru tentang ciri-ciri pada teks puisi. Aspek ketiga yaitu siswa merespon pertanyaan dan menjawab pertanyaan yang disampaikan. Aspek keempat yaitu siswa memperhatikan tayangan media video *powtoon* mengenai ciri-ciri puisi. Aspek kelima yaitu siswa mengidentifikasi masalah yang ditemukan pada tayangan video *powtoon*. Aspek keenam yaitu siswa melakukan tanya jawab dengan guru mengenai ciri-ciri puisi. Aspek ketujuh yaitu siswa menyimpulkan pembelajaran dengan guru.

Berdasarkan analisis data tersebut dapat diketahui bahwa secara umum kegiatan peneliti sudah sesuai dengan rencana yang sudah ditetapkan, meskipun masih ada beberapa indikator yang kurang. Presentase rata-rata dari siklus I dan siklus II berkategori sangat Baik.

Tahap Refleksi

Siklus I

Tahap refleksi, peneliti dan guru kelas melakukan evaluasi proses pembelajaran dengan mengola dan mendiskusikan hasil pengamatan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui kekurangan dari pembelajaran siklus I. berikut merupakan hasil refleksi dari proses pembelajaran pada siklus I. guru mengaitkan materi dengan menggunakan media *powtoon* yang membuat siswa aktif dalam pembelajaran, guru memantau kemajuan belajar siswa, guru memberikan bantuan seperlunya kepada siswa yang benar-benar memerlukan bantuan, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan jawaban yang dimilikinya, guru Menyusun rangkuman pembelajaran dengan melibatkan siswa, guru mengarahkan siswa untuk menarik kesimpulan mengenai pembelajaran yang telah disampaikan, guru menutup pembelajaran.

Siklus II

Pada tahap refleksi, peneliti dan guru kelas melakukan evaluasi proses pembelajaran dengan mengolah dan mendiskusikan hasil pengamatan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui kekurangan pada pembelajaran dari sisklus II. Berikut merupakan hasil refleksi dari proses pembelajaran siklus II. Guru mengutamakan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media *powtoon*, guru memantau kemajuan belajar siswa, siswa aktif selama pembelajaran berlangsung.

Hasil Belajar

Siklus I

No	Aspek Ketuntasan	Jumlah Siswa	Persentase
1.	Tuntas	13	56,52%
2.	Belum Tuntas	10	43,47%
Jumlah		23	100%

Hasil analisis data siswa yang tuntas pada siklus I sebanyak 13 siswa dengan presentase sebesar 56,52% dengan kriteria penilaian Cukup. Hal ini belum mencapai ketuntasan klasikal maka perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajran pada siklus selanjutnya.

Siklus II

No	Aspek Ketuntasan	Jumlah Siswa	Persentase
1.	Tuntas	20	86,95%
2.	Belum Tuntas	3	13,04%
Jumlah		23	100%

Hasil analisis data siswa yang tuntas pada siklus II sebanyak 20 siswa dengan presentase sebesar 86,95% dengan kriterian penilaian Sangat Baik. Hal ini sudah dikatakan mencapai ketuntasan klasikal.

Pembahasan

Penerapan Media *Powtoon* menggunakan model *Discovery Learning* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, pada siswa IV SDN 1 Purwawinangun, setelah diterapkannya media *powtoon* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*, siswa sudah tidak merasa kesulitan lagi dalam mempelajari mata Pelajaran Bahasa Indonesia terutama pada materi puisi. Karena media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap semangat dan keaktifan siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dari penelitian tersebut didapatkan hasil observasi aktifitas siswa dalam penerapan media pembelajaran *powtoon* dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* pada kela IV SDN 1 Purwawinangun sebagai berikut, pada siklus I didapatkan hasil 74,4% dan termasuk kategori Baik. Kemudian siklus II mengalami peningkatan dari penerapan media *powtoon* dengan hasil 97% berkategori Sangat Baik . peningkatan hasil observasi aktifitas siswa disebabkan oleh adanya refleksi dari aktivitas siswa tersebut pada peneraoan media *powtoon* dengan menggunakan model pembelajran *Discover Learning*, guru memberikan bantuan kepada siswa yang membutuhkan bantuan, dan guru memberikan banyak kesempatan pada siswa untuk mengemukakan jawaban dan pertanyaan yang dimilikinya, hal tersebut yang menjadi pembeda dari penelitian sebelumnya, antara siklus I dan siklus II.

Peningkatan Hasil Belajar

Pada penelitian ini hasil belajar dapat diketahui dengan adanya data dari hasil tes pada siklus I dan siklus II. Apabila terdapat perbedaan nilai antara siklus I dan siklus II maka dapat dipastikan bahwa hasil belajar siswa meningkat. Berdasarkan hasil data yang telah dicapai persiklusnya mangalami peningkatan perbaikan pembelajaran dimana pada siklus I didapat hasil belajar siswa sebesar 56,52% yaitu sebanyak 13 siswa yang tuntas dan pada siklus II meningkat sebesar 86,95% yaitu sebanyak 20 siswa, hal ini sudah dikatakan tuntas karena hasil belajar siswa meningkat dan melebihi kriteria ketuntasan klasikal yaitu 80%.

Maka dalam hal ini upaya untuk memecahkan permasalahan pada siklus I ke siklus II yaitu dengan diterapkannya media *Powtoon* dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* pada materi puisi dan dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 1 Purwawinangun. Penelitian ini menjelaskan bahwa mendia *powtoon* memberikan hasil yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

Simpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas dan pembahasan yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa (1) Penerapan Media *Powtoon* dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dapat diterapkan dengan baik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, hal ini dibuktikan dengan hasil pada siklus I sebesar 74,4% dengan kriteria penilaian Baik, kemudian meningkat pada siklus II didapat nilai sebesar 89,71% dengan kriteria penilaian Sangat Baik. (2) Penerapan Media *Powtoon* dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar, dilihat dari peningkatan hasil belajar persiklusnya

pada siklus I didapatkan hasil sebesar 56,52% dengan kriteria penilaian Cukup (13 siswa) dan pada siklus II didapatkan hasil sebesar 86,95% dengan kriteria penilaian Sangat Baik (20 siswa)

Daftar Pustaka

- Alfitri, Shilfia. (2020). *Model Discovery Learning dan Pemberian Motivasi dalam Pembelajaran*. Pekanbaru: Guepedia
- Apriyanto, A., Setiawardani, W., & Yusron, E. (2021). Critical pedagogy: The role of student digital literacy in understanding critical pedagogy. *PrimaryEdu: Journal of Primary Education*, 5(2), 235-235.
- Aqib, Z., & Rasidi, M.H. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta. Andi Offset
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Fahmi, R., Tabrani, M. B., & Setiawardani, W. (2024). KOMPETENSI PENDIDIK DALAM MENGHADAPI PENDIDIKAN PADA ERA SOCIETY 5.0: Indonesia. *AJIE (Asian Journal of Innovation and Entrepreneurship)*, 8-17.
- Fathurrohman, M., & Sulistyorini. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras.
- Gani, E. (2014). *Kiat Pembacaan Puisi: Teori dan Terapan*. Penerbit Pustaka Reka Cipta
- Hamalik, O. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Buku Aksara
- Hamidaturrohmah, Zumala, F., Hasanah, U., & Suroyya, S. (2019). Efektivitas Pembelajaran Ipa Menggunakan Media Powtoon Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Nusantara*. Volume 1 Nomor 2
- Karsidi, Ravik. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. PT Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Lestari, Novia. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Klaten: Penerbit Lekeisha).
- Mulyasa. 2016. *Guru dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurdin, S., & Andriantoni, (2016). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta. PT RajaGrafindo Persada
- Nurdyansyah & Fahyuni, Eni Fariyatul. 2016. *Inovasi model pembelajaran sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizama Learning Center
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, Volume 03, Nomor 01, 171-187. Doi: <http://dx.doi.org/10.33004/basicedu.v5i6.1723>
- Purwanti, Kartika Yuni & Suryani, Ela. (2018). Pengaruh *Discovery Learning* Dengan Pendekatan Scientific Berbantuan Powtoon Terhadap Motivasi Dan Kemampuan Berpikir Kritis. *JANACITTA: Journal of Primary and Children's Education*, Volume 1, Nomor 1
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Hartijo. *Media Pendidikan*. Jakarta. PT Rajagrafindo Persada
- Setiasih, O. C. I. H., Setiawardani, W. A. W. A. N., Hidayat, A. N., DJOEHAENI, H., ROBAYANTI, D., & RASILAH, M. S. (2024). Development of a design learning management system (LMS) to improve student skills: Case study in a science learning media development course. *Journal of Engineering Science and Technology*, 19(4), 1389-1400.
- Setiasih, O., Setiawardani, W., & Yusron, E. (2023). Exploring Factors Influencing Student's Learning Difficulties During Pandemic in Indonesia: A Structural Equation Modelling. *European Journal of Educational Research*, 12(1).
- Setiasih, O., Setiawardani, W., Rusman, R., Djoehaeni, H., & Apriyanto, A. (2025). Pelatihan pengembangan konten edukasi viral bagi pendidik anak usia dini berbasis techno-pedagogy approach untuk

mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs) di Provinsi Jawa Barat. *Abdimas Siliwangi*, 8(1), 250-265.

Setiawardani, W., Robandi, B., & Djohar, A. A. (2021). Critical pedagogy in the era of the industrial revolution 4.0 to improve digital literacy students welcoming society 5.0 in Indonesia. *PrimaryEdu: Journal of Primary Education*, 5(1), 107-118.

Sofiyana, Marinda Sari dkk. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Global Eksekutif Teknologi.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta

Supriyanto. (2020). *Pembelajaran Puisi, Apresiasi dari dalam Kelas*. Yogyakarta. CV Budi Utama

Syafi'I, A. M. (2018). Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai 115-123. doi: <http://10.32585/jkp.v2i2.114>

Wahyuningsih, Endang Sri. (2012). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.

Wardhani, I.G.A.K. ,Wihardit. K.. (2013). *PenelitianTindakanKelas*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka

Wicaksono, A. (2019). *Apresiasi Puisi Indonesia*. AURA CV. Anugrah Utama Raharja

Yuniastuti, Miftakhuddin, Khoiron, M. (2019). *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial : Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis*. Surabaya. Scopindo Media Pustaka