Journal of Basic Education Studies

e-ISSN : 2656-6702

Volume 3 | No 2

Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis *Powtoon* di kelas III Sekolah Dasar

Lisa Rahma Ilahi[1], Desyandri[2]

[1,2]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

ARTICLE INFO

Keywords:

Research development, learning media, Powtoon

Kata Kunci:

Penelitian pengembangan, media pembelajaran, *Powtoon*

ABSTRACT

The development of science and technology, especially information and communication technology, has enriched learning resources and media in various forms (Rimawati & Wibowo, 2018). Powtoon is a web-based application provided for creating animated videos by manipulating objects, imported images, providing music and adding sound that can be used by users. This research aims to design technology-based learning media. This study is a research and development study using the ADDIE model. With the stages of Analysis (Analysis), Design (Design), Development (Development), Implementation (Application), and Evaluation (Evaluation). The research was conducted at SD N 21 Jati Utara, Padang City on November 16, 2020. The learning media designed in advance were validated by validators, including material expert validators, media expert validators, and linguist validators. To find out the practicality of the developed learning media, the teacher's response was requested by filling in a questionnaire on the practicality of learning media that was filled in by 2 grade III elementary school teachers. The results of the research developed showed the validity level of the learning media with a total validation value of 92.3% in the very valid category and from the results of the teacher's response to score 86.5% in the very practical category. Thus, the developed integrated thematic learning media based on Powtoon is declared very valid and very practical.

ABSTRAK

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi telah memperkaya sumber dan media pembelajaran dalam berbagai bentuk, (Rimawati & Wibowo, 2018). *Powtoon* merupakan aplikasi berbasis *web* yang disediakan untuk membuat video animasi dengan memanipulasi benda, gambar impor, menyediakan musik dan menambahkan suara yang dapat digunakan oleh pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*) dengan model ADDIE. Dengan tahap *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), *dan Evaluation*

(Evaluasi). Penelitian dilakukan di SD N 21 Jati Utara Kota Padang pada tanggal 16 November 2020. Media pembelajaran yang dirancang terlebih dahulu divalidasi oleh validator, meliputi validator ahli materi, validator ahli media, dan validator ahli bahasa. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran yang dikembangkan diminta respon guru dengan cara mengisi lembar angket praktikalitas media pembelajaran yang diisi oleh 2 orang guru kelas III Sekolah Dasar. Hasil penelitian yang dikembangkan, diperoleh hasil tingkat validitas media pembelajaran dengan jumlah keseluruhan nilai validasi 92,3% dalam kategori sangat valid dan hasil respon guru mendapat nilai 86,5% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Powtoon* yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan sangat praktis.

Corresponding author:
desyandri@fip.unp.ac.id

JBES 2020

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi merupakan hal mutlak yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan ini, kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan yang berkembang dengan inovasi yang bermunculan dan diciptakan agar dapat memberikan manfaat positif untuk kehidupan peradaban manusia, (Utami, Kamil, Amin, & Upe, 2018).

Perkembangan teknologi revolusi industri 4.0, membuat semakin tak adanya jarak dan waktu yang berarti untuk mendapatkan ilmu dalam berbagai aplikasi yang tercipta untuk memfasilitasi kehidupan manusia, Fitiria (dalam Saputra & Permata, 2018).

Berkembangnya teknologi di Indonesia dapat dimanfaatkan pada semua bidang tidak terkecuali dalam dunia pendidikan, dengan kehadiran dan kemajuan teknologi ini telah memberikan peluang dan perluasan interaksi antara guru dengan siswa. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi telah memperkaya sumber dan media pembelajaran dalam berbagai bentuk, (Rimawati & Wibowo, 2018).

Semakin modern kehidupan manusia, makin meningkat kebutuhannya, demikian juga kebutuhan terhadap pendidikan. Tantangan abad ke-21 ditandai dengan era globalisasi yang telah membuat dunia seakan tanpa batas (*a borderless world*) memicu perbandingan internasional antar sekolah, kurikulum, metode penilaian, dan prestasi siswa, (Amin, 2017). P21 (*Partnership for 21st Century Learning*) mengembangkan *framework* pembelajaran di abad 21 menuntut peserta didik untuk memiliki keterampilan, pengetahuan dan kemampuan dibidang teknologi, media dan informasi, keterampilan pembelajaran dan inovasi serta keterampilan hidup dan karir,

(Wijaya, Sudjimat, Nyoto, & Malang, 2016).

Kemajuan dibidang pendidikan, khususnya dalam ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan pengaruh terhadap proses pembelajaran disekolah. (Sukma & Yundra, 2018) menyatakan bahwa kurikulum 2013 saat ini menuntut siswa untuk menemukan informasi secara mandiri dari hasil interaksi mereka dengan lingkungan didalam maupun diluar sekolah. Peran guru dalam proses pembelajaran saat ini hanyalah sebagai fasilitator, mediator dan pembimbing.

Kurikulum 2013 selain menuntut siswa untuk kreatif dan aktif dalam mengasah pemikiran dan pengetahuan untuk membangun suatu konsep pengetahuan juga menuntut agar pendidikan dapat menjawab berbagai tantangan masa depan, seperti keterkaitan dengan masalah lingkungan hidup, kemajuan teknologi informasi, konvergensi ilmu dan teknologi, ekonomi berbasis pengetahuan, kebangkitan industri kreatif dan budaya, pergeseran kekuatan ekonomi dunia, pengaruh dan imbas tekno-sains, mutu, investasi dan transformasi pada sektor pendidikan, (Rahmawati, Irdamurni, & Amini, 2019)

Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan tematik terpadu yang merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intra pembelajaran ataupun antar mata pelajaran (Desyandri, Muhammadi, Mansurdin, & Fahmi, 2019). Pembelajaran tematik terpadu memadukan berbagai mata pelajaran dalam kurikulum dan menghubungkannya dalam bentuk sebuah tema. Pembelajaran tematik terpadu adalah upaya untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap belajar dan pemikiran kreatif dengan menggunakan tema, (Sungkono dalam Taufina, 2017).

Sedangkan menurut Majid (2014: 80) "Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa". Menurut Kurniawan (2014: 94) "pembelajaran terpadu: tematik, memiliki karakteristik berpusat pada anak, memberi pengalaman langsung, pemisahan mata pelajaran tidak jelas. Penyajian berbagai konsep mata pelajaran dalam satu proses pembelajaran, fleksibel, hasil belajar dapat berkembang sesuai minat dan kebutuhan anak".

Media pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan media pembelajaran juga merupakan

upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses belajar siswa. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran, (Maryono & Purnama, 2012).

Pemanfaatan media yang sesuai dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran sehingga siswa dapat termotivasi dan menumbuhkan minat belajar, (Saputra, 2018). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digunakan untuk menunjang proses pembelajaran serta sebagai alat untuk memotivasi peserta didik dan menumbuhkan minat belajar peserta didik.

Powtoon merupakan program aplikasi yang bersifat *online* yang ada di internet dan berfungsi sebagai pembuat video untuk presentasi maupun media pembelajaran, (Ariyanto & Kantun, 2018). Menurut Thamrin (2017: 156) dalam (Yulia & Ervinalisa, 2018) *Powtoon* adalah *software* berbasis *web* untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi, diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang sangat mudah.

Powtoon adalah suatu perangkat lunak pengolah media presentasi animasi berbasis *SaaS (Software as a Service)* yang dapat diakses secara online melalui situs www.powtoon.com yang dapat digunakan sebagai alat bantu presentasi bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas, (Fajar, Riyana, & Hanoum, 2017).

Dari beberapa pernyataan di atas, dapat disimpulkan bhawa *Powtoon* merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat sebuah media presentasi dan berisikan paparan yang memiliki fitur animasi, diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang dapat diakses secara *online* melalui situs www.powtoon.com dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran .

Berdasarkan hasil observasi penulis di SDN 21 Jati Utara kota Padang pada tanggal 24-25 Agustus 2020, sekolah sudah menggunakan buku ketentuan kurikulum 2013 revisi 2017 dan revisi 2018. Namun, untuk penggunaan media pembelajaran saat proses belajar mengajar sangat jarang digunakan. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah saat pembelajaran berlangsung.

Metode ceramah memang penting dilakukan. Namun, metode mengajar ceramah kurang efektif jika digunakan secara terus menerus dalam proses pembelajaran, akan lebih baik lagi jika guru juga menggunakan media pembelajaran saat proses belajar mengajar. Untuk ketersediaan media pembelajaran sebenarnya sekolah sudah menyediakan media pembelajaran seperti alat peraga pendidikan bahasa inggris, dan beberapa media berupa kit. Selain itu, sekolah juga sudah menyiapkan perangkat berbasis teknologi untuk mendukung penggunaan media IT seperti *proyektor*. Namun, media tersebut tidak digunakan secara maksmial baik media yang non IT maupun media berbasis IT.

Pemilihan media pembelajaran oleh guru sebenarnya dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Hal ini akan berdampak pada hasil pembelajaran yang positif serta dapat menimbulkan proses belajar yang menyenangkan, sehingga materi yang akan disampaikan dapat dicerna dengan baik oleh siswa.

Kemampuan guru dalam memahami teknologi juga menjadi hambatan penggunaan media berbasis IT di sekolah tersebut. Padahal, untuk penerapan Kurikulum 2013 harus menerapkan teknologi, informasi, dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Untuk itu, guru dituntut agar dapat memanfaatkan teknologi dengan baik. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan yang dapat digunakan yaitu dengan menggabungkan materi pembelajaran dengan aplikasi *multimedia* yang menyediakan banyak macam pilihan gambar, video dan animasi di dalamnya.

Saat sekarang ini banyak ragam aplikasi multimedia yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran, seperti *power point, adobe flash, powtoon, video scribe* dan masih banyak lagi. Untuk mengatasi permasalah yang terjadi, penulis menggunakan aplikasi *Powtoon* sebagai media pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didik.

METODE PENELITIAN

Peneltian ini merupakan penelitian pengembangan *(research and development).* Prosedur pengembangan model ADDIE terdiri dari tahap yaitu tahap *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), *dan Evaluation* (Evaluasi).

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Reseach and development)* menggunakan model ADDIE.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester I tahun ajaran 2020/2021 di SDN 21 Jati Utara Kota Padang.

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini yaitu guru dari kelas III SD N 21 Jati Utara kota Padang yang berjumlah 2 orang. Alasan Peneliti hanya memilih 2 orang guru sebagai subjek penelitian tanpa melibatkan siswa yaitu karena keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengumpulkan banyak kerumunan di tengah pandemi COVID-19 saat itu.

Prosedur

Tahap 1. Studi Pendahuluan

Tahap strudi pendahuluan adalah tahap dalam mencari dan mengumpulkan informasi. Studi pendahuluan yang peneliti lakukan adalah melakukan observasi ke SD. Disini, penulis melakukan observasi ke SD N 21 Jati Utara kota Padang. Kemudian hasil observasi dan wawancara yang dilakukan bersama dengan guru di dapat bahwa dalam pembelajaran, peserta didik belum menggunakan media pembelajaran berbasis *Powtoon.*

Tahap 2. Pengembangan Model

2.1 Desain Model

a. Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis biasanya meliputi pelaksanaan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, identifikasi masalah dan merumuskan tujuan. Peneliti mengidentifikasi bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah belum terlaksana secara maksimal. Terutama dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *Powtoon* yang belum terlaksana sama sekali.

b. Tahap *Design* (Perancangan)

Perancangan adalah tahap dalam merancang media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Powtoon* di kelas III SD. Media pembelajaran yang dirancang meliputi :

1) Media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Powtoon*

   Media pembelajaran ini berisikan animasi tentang pembelajaran tematik terpadu yang didukung oleh penggunaan perangkat lunak *Powtoon.*

2) Media pembelajaran ini berisikan materi pembelajaran Kelas III pada Tema 3 Subtema 4 Pembelajaran 1 dan Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1, materi pembelajaran yang akan disampaikan secara garis besar meliputi:

   1. Pembelajaran Bahasa Indonesia
   2. Pembelajaran Matematika
   3. Pembelajaran SBdP

3) Penggunaan bahasa yang tepat, jelas, dan mudah dimengerti oleh peserta didik.

Penggunaan bahasa yang tepat, jelas, dan mudah dimengerti oleh peserta didik bertujuan agar media pembelajaran yang digunakan dapat dipahami dan dimengerti oleh peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

c. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Powtoon* yang telah dikembangkan berdasarkan masukan dari para ahli. Pada tahap ini meliputi validasi media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Powtoon* oleh para ahli. Kevalidan media ini meliputi kevalidan bahsan dan grafis serta kevalidan materi. Tujuannya adalah untuk mendapatkan masukan dari para ahli terhadap media pembelajaran tematik terpadu yang dikembangkan. Apabila media pembelajaran yang dikembangkan belum valid, maka dilakukan revisi akan tetapi jika media pembelajaran sudah valid maka bisa digunakan dalam pembelajaran.

d. Tahap *Implementation* (Penerapan)

Pada tahap implementasi meliputi penggunaan produk pengembangan untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran yang sudah di desain dan divalidasi. Pada tahap ini dimulai dengan menyiapkan peralatan belajar dan lingkungan yang dikondisikan. Setelah semuanya tersedia maka peneliti bisa mengimplementasikan produk yang dikembangkan ke dalam proses pembelajaran.

Pada tahap ini penulis tidak dapat mengimplementasikannya secara langsung di kelas. Hal ini dikarenakan keterbatasan penulis dalam segi tenaga, biaya, dan waktu sehingga penerapannya tidak dapat dilakaukan secara langsung.

e. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah media pembelajaran yang sudah didesain berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Tahap evaluasi dilakukan dengan memberikan angket respon guru.

2.2 Validasi Desain

Validitas desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, akan lebih efektif dari yang lama atau tidak, Sugiyono

(2017:302). Media pembelajaran tematik terpadu yang dihasilkan harus melalui uji validitas. Adapun langkah-langkah dari validitas desain dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Tahap Validitas Media Pembelajaran

Validitas dilakukan oleh para ahli yang bertujuan untuk mendapatkan masukan terhadap media pembelajaran tematik terpadu yang sudah dirancang. Media pembelajaran ini nantinya akan divalidasi oleh para ahli yang berkompeten di bidangnya. Validasi media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Powtoon* dilakukan oleh Dosen Universitas Negeri Padang yaitu Ibu Mai Sri Lena, S.Pd, M.Pd selaku validator pada ahli materi, Bapak Drs. M Nasrul Kamal, M.Sn selaku validator pada ahli media/desain grafis dan Ibu Ari Suriani, S.Pd, M.Pd selaku validator pada ahli bahasa. Validasi bertujuan untuk mendapatkan masukan secara keseluruhan tentang media pembelajaran yang dikembangkan, baik dari segi kesesuaian materi pembelajaran, desainnya yang mendukung serta bahasa yang digunakan mudah dipahami.

b. Tahap Praktikalitas Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang sudah direvisi dan divalidasi oleh para ahli artinya sudah siap untuk diujicobakan. Praktikalitas didapatkan dari hasil analisis dan pengamatan dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dinyatakan valid oleh para ahli. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Powtoon* diminta respon guru setelah menggunakan media pembelajaran tematik terpadu berbasis *powtoon.*

Teknik Analisis Data

Data yang diambil dari penelitian ini adalah data yang diambil dari hasil validasi media pembelajaran berbasis *Powtoon* oleh para ahli. Data yang diambil dari pelaksanaan uji coba berupa data kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran tematik terpadu yang diambil dari respon guru.

1) Analisis Data Validitas Media Pembelajaran

Dari hasil analisis media pembelajaran yang diperoleh, dianalisis terhadap seluruh aspek yang disajikan dalam bentuk tabel dengan menggunakan skala Likert. Berdasarkan lembar validasi, penskoran untuk

masing-masing kategori dapat dilihat pada tabel :

Tabel 1. Daftar Penskoran Validitas Media Pembelajaran Tematik Terpadu

Skor	Kategori
1	Sangat kurang baik
2	Kurang baik
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat baik

Modifikasi Riduwan dan Sunarto (2015:21)

Selanjutnya untuk mengukur perhitungan dan nilai akhir hasil validitas menggunakan rumus dari Riduwan dan Sunarto (2015:38), yaitu sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\Sigma X_i}{\text{n}} \text{ x } 100\%$$

Keterangan :

$\bar{X}$ = Rerata

ΣX_i = Jumlah nilai dari setiap validator

N = *jumlah validator*

Tabel 2. Kategori Kevalidan Media Pembelajaran Tematik Terpadu

Interval	Kategori
86-100%	Sangat valid
76-85%	Valid
60-75%	Cukup valid
55-59%	Kurang valid
00-54%	Tidak valid

Modifikasi dari Purwanto (2013:103)

2) Analisis data Praktikalitas Media Pembelajaran

Teknik analisis praktikalitas berguna untuk menganalisis data hasil pengamatan keterlaksanaan angket respon guru. Data tentang respon guru terhadap proses pembelajaran yang dianalisis dengan menggunakan ketentuan yang dikonfirmasi dalam rubrik seperti tabel berikut :

Tabel 3. Skala Penilaian Angket Guru

Rentang	Konversi
1	Sangat tidak setuju
2	Tidak setuju
3	Setuju
4	Sangat setuju

Modifikasi dari Arikunto (2014:285)

Nilai akhir perhitungan dan angket dianalisis dengan menggunakan rumus dari Purwanto (2013:102) yaitu :

$$NP = \frac{\text{R}}{\text{SM}} \times 100$$

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari

R = Perolehan Skor

SM = Skor Maksimum

Kategori praktikalitas media pembelajaran berdasarkan perhitungan nilai akhir dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran Tematik Terpadu

Interval	Kategori
86-100%	Sangat Praktis

76-85%	Praktis
60-75%	Cukup Praktis
55-59%	Kurang Praktis
00-54%	Tidak Praktis

Modifikasi dari Purwanto (2013:103)

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil tahap *Analysis* (analisis)

Pada tahap analisis ini, awalnya dilakukan dengan observasi ke sekolah. Pada observasi dan wawancara yang penulis lakukan, ditemukan bahwa saat pembelajaran guru masih jarang menggunakan media pembelajaran, baik media konvensional maupun media berbasis IT. Untuk mendukung penggunaan media pembelajaran sekolah sudah menyediakan fasilitas yang dapat mendukung pembelajaran menggunakan media.

Selanjutnya dilakukan analisis materi yang sesuai dengan kurikulum 2013. Analisis materi ini dilakukan untuk menentukan materi pembelajaran tematik terpadu di kelas III. Untuk melengkapi analisis materi ini, peneliti melakukan analisis dengan melihat buku kurikulum 2013 yang digunakan sebagai pedoman pembelajaran tema 3 dan tema 4 yang khususnya memadukan mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika dan SBdP.

b. Hasil tahap *Design* (perancangan)

Pada tahap perancangan ini, peneliti merancang media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Powtoon*. Media pembelajaran yang dirancang untuk memudahkan guru dalam menyajikan pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD dan membantu siswa untuk lebih antusias dalam belajar serta memudahkan siswa untuk menyerap materi yang diajarkan guru. Materi ajar pada media pembelajaran yang dikembangkan yaitu materi pembelajaran kelas III Tema 3 Subtema 4 Pembelajaran 1 dan materi kelas III Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 dan mengacu pada analisis KI, KD, dan indikator yang sudah dirumuskan.

Untuk membuat media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Powtoon* ini, kita perlu membuat akun terlebih dahulu.

a) Tata cara penggunaan *powtoon:*

1) Buka alamat www.powtoon.com pada *google*, maka akan muncul tab seperti berikut:



Gambar 1. Situs *Powtoon*

2) Lakukan pendaftaran akun untuk mengakses *powtoon* dengan

memasukkan identitas diri pada bagian *'sign up'*. Setelah selesai mengisi data klik '*sign me up'*.



Gambar 2. Tab *sign up* untuk pendaftaran akun *Powtoon*.

3) Setelah kita masuk akan muncul beberapa pilihan menu aktivitas yang akan dilakukan. Lalu tekan tanda *create* untuk memulai pembuatan media pembelajaran.



Gambar 3.Tab menu aktivitas *Powtoon.*

4) Selanjutnya akan muncul tampilan untuk memilih ukuran tampilan media yang diakan dirancang.



Gambar 4. Tab untuk pilihan ukuran tampilan media yang akan dirancang.

5) Setelah itu muncullah pilihan *template* yang akan dgunakan untuk merancang vidio pembelajaran.



Gambar 5. Tab pilihan *template Powtoon*

6) Setelah kita selesai memilih desain *template* akan muncul lembar kerja untuk membuat video *powtoon* yang kita inginkan.



Gambar 6. Tab lembar kerja untuk membuat video *Powtoon*.

Setelan muncul tampilan lembar kerja, kita dapat merancang media pembelajaran *Powtoon* sesuai dengan yang kita inginkan. Saat merancang nedia pembelajaran *Powtoon* kita bisa memasukkan teks, gambar, animasi kartun, dan efek suara. Kita juga dapat mengatur durasi tiap slide yang akan

ditampilkan sesuai dengan keinginan dan kebutuhan kita.

b) Fitur-Fitur pada *Powtoon*

Aplikasi *Powtoon* memiliki fitur-fitur yang menarik dan mudah digunakan untuk pembuatan video pembelajaran. Pengguna tidak perlu menyiapkan *background*, desain grafis atau animasi lainnya karena *Powtoon* telah menyediakan fitur-fitur tesebut sehingga pengguna cukup memilihnya saja. Berikut fitur-fitur yang terdapat pada *Powtoon*.

1. *Scenes*

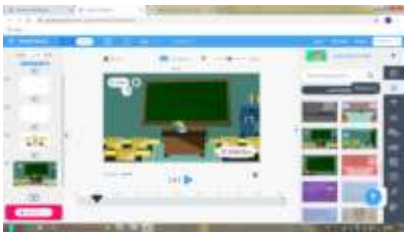
   Pada fitur ini, pengguna dapat menggunakan *scenes* yang sudah ada dalam bentuk video sesuai dengan kebutuhan dan keinginan mereka.



Gambar 7. Fitur *scene* pada *Powtoon*.

2. *Background*

   Terdapat beberapa pilihan *background* yang dapat digunakan oleh guru/pengguna dalam merancang dan mengembangankan media pembelajaran *Powtoon*.



Gambar 8. *Fitur background* yang tersedia di *Powtoon*.

3. Teks

   Guru/pengguna dapat memilih jenis dengan beberapa pilihan seperti tangan yang sedang menulis, tulisan besar ke tulisan kecil, dan lain-lain.



Gambar 9. Fitur teks *Powtoon*.

4. *Characters*

   Pada fitur ini berisi karakter-karakter yang dapat bergerak (animasi gerak) seperti karakter anak-anak hingga orang tua. Gaya yang dilakukan karakter-karakter ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan, sehingga guru dapat memilih berbagai varian karakter yang disediakan.



Gambar 10. Fitur animasi karakter *Powtoon*.

5. *Props*

   Fitur *props* menyediakan gambar-gambar benda, beberapa tumbuhan serta yang ada di sekeliling kita .



Gambar 11. Fitur props yang ada di *Powtoon*.

6. *Shape*

   Shape merupakan fitur yang menyediakan gambar-gambar bangun datar dalam berbagai bentuk seperti kotak, segitiga, panah, awan, dan lain-lain



Gambar 12. Fitur shape pada Powtoon.

7. *Image*

   Fitur ini menyediakan beragam foto yang dapat dipilih serta digunakan oleh pengguna sesuai dengan keinginan dengan kebutuhan pengguna. Pengguna juga dapat menggunakan foto yang dari sumber lain untuk dimasukkan ke dalam media pembelajaran.



Gambar 13. Fitur image dalam *Powtoon*.

8. *Videos*

   Pada fitur video, *powtoon* menyediakan beragam video nyata yang tentunya dapat digunakan oleh pengguna. Pengguna juga dapat menggunakan video yang ada dari sumber lain untuk dimasukkan ke dalam media pembelajaran.



Gambar 14. Fitur video yang disediakan *Powtoon*.

9. *Sounds*

Fitur *sound* berfungsi untuk menyisipkan *soundtrack* atau *background* musik yang dapat dilakukan dengan mengklik *soundtrack* yang disediakan. Guru juga dapat menambahkan *soundtrack* dari sumber lain. Selain itu, dengan fitur *sound* guru dapat meyisipkan suara dengan merekam suara atau mengunduh dari sumber lain.



Gambar 15. Fitur sounds yang disediakan *Powtoon*.

10. *Specials*

Fitur ini menyediakan berbagai gambar dan karakter sesuai dengan tema-tema tertentu seperti perayaan ulang tahun, *halloween*, dan lain-lain.



Gambar 16. Fitur *specials* yang disediakan *Powtoon*.

c. Hasil tahap *Development* (pengembangan)

Tahap pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Powtoon* meliputi validasi terhadap media pembelajaran yang sudah dirancang oleh para ahli, kemudian dilakukan revisi terhadap hasil validasi dari ahli.

Tabel 5. Komentar dan Saran Ahli

No.	Komentar dan Saran Ahli Materi	Komentar dan Saran Ahli Bahasa	Komentar dan Saran Ahli Media
1	Sebaiknya ditambahkan KD dan Indikator sehingga jelas isi dari media pembelajaran.	Perhatikan penggunaan huruf kapital di awal kalimat dan setelah tanda baca.	Kalimat butir penilaian diperbaiki.
2.	Tambahkan nama penulis di dalam media pembelajaran.	Susunan kalimat diperbaiki agar efektif.	Jenis font cukup digunakan 3 macam saja.
3.	Tambahkan suara dari narasi penulis tentang materi yang dimuat di dalam media pembelajaran	Sumber teks bacaan dimuat dalam media pembelajaran.	Pilih warna huruf yang berbeda dengan *background*, jangan gunakan warna kuning untuk *font*.

d. Hasil tahap Implementation (penerapan)

Pada tahap penerapan, media pembelajaran yang sudah dikembangkan dan divalidasi oleh ahli dapat digunakan sesuai dengan materi yang diajarkan.

e. **Hasil tahap Evaluation (evaluasi)**

Pada tahap evaluasi ini, peneliti menggunakan angket praktikalitas yaitu angket respon guru. Angket respon guru ini diisi oleh 2 orang guru kelas III SD N 21 Jati Utara.

Expert review

Pada tahap *expert review* peneliti melakukan validasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan melibatkan 3 orang dosen PGSD FIP UNP yang berkompeten dibidangnya yaitu alhi materi, ahli bahasa dan ahli media. Hasil validasi media dapat dilihat pada tabel 6 berikut:

Tabel.6 Hasil validasi media pembelajaran Tematik Terpadu berbasis *Powtoon* oleh *expert review*

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Materi	90%	Sangat valid
Ahli Bahasa	92%	Sangat valid
Ahli Media	95%	Sangat valid
Rata-rata	92,3%	Sangat valid

Praktikalitas

Pada tahap praktikalitas ini peneliti meminta respon dari 2 orang guru kelas III Sekolah Dasar**.**

Tabel 7. Hasil praktikalitas dari agket respon guru.

Praktisi	**Persentase**	**Kategori**
Guru I	85%	Praktis
Guru II	88%	Sangat Praktis
Rata-rata	86,5 %	Sangat Praktis

SIMPULAN

Adapun simpulan dari penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini berjudul "Pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Powtoon* di kelas III Sekolah Dasar". Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan tuntutan kurikulum, indikator pada media pembelajaran dirumuskan untuk menentukan materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan siswa. Selain itu penggunaan bahasa pada media pembelajaran menggunakan kalimat yang sederhana, singkat, dan jelas sehingga memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran. Media pembelajaran juga didesain dengan warna yang menarik sehingga dapat memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah dinyatakan sangat valid terlihat dari hasil akhir validitas 92,3% (sangat valid) dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran

tematik terpadu menggunakan media berbasis *Powtoon* di kelas III sekolah dasar.

2. Media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Powtoon* yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis untuk digunakan oleh guru padaa saat pembelajaran di kelas III SD. Hal ini dapat dilihat dari uji kepraktisan yang mendapat skor akhir 86,5% dengan menggunakan respon guru yang menyatakan bahwa media pembelajaran tematik terpadu dinyatakan praktis. Artinya penggunaaan media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Powtoon* membantu guru dalam proses pembelajaran.

REFERENSI

Amin, M. (2017). Sadar Berprofesi Guru Sains , Sadar Literasi : Tantangan Guru di Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional III Th.2017*, *April*, 9–20. Retrieved from http://research-report.umm.ac.id/index.php/ KS-20

Andrianti, Y., & Susanti, L. R. R. (2016). Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Criksetra*, *5*(9), 58–68.

Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Asmawi, Syafei, & Yamin, M. (2019). Pendidikan Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 50–55.

Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Trian, P. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD*. *10*(1), 49–56.

Biran (2017). Cara Membuat Video Animasi Sederhana dengan *Powtoon*. Dikutip 26 Februari 2020. https://sepikom.blogspot.com/2017/05/cara-membuat-video-animasi-sederhana-dengan-powtoon.html)

Desyandri, D., & Vernanda. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Identifikasi Masalah. *Seminar Nasional HDPGSDI Wilayah 4*, 163–174. Retrieved from https://ejournal.unpatti.ac.id/ppr_paperinfo_lnk.php?id=1720

Desyandri, D., Muhammadi, M., Mansurdin, M., & Fahmi, R. (2019). Development of integrated thematic teaching material used discovery learning model in grade V elementary school. *Jurnal Konseling Dan*

Pendidikan, *7*(1), 16. https://doi.org/10.29210/129400

Fajar, S., Riyana, C., & Hanoum, N. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Belajar PowToon Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Terhadap Hasil Sosial Terpadu. *Edutcehnologia*, *3*(2), 101–114.

Ghufron, M. A. (2018). Revolusi industri 4.0: tantangan, peluang dan solusi bagi dunia pendidikan. *Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat, Jakarta,* 332–337.

Hadi, S., & Novaliyosi. (2019). Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS). *The Language of Science Education*, 562–569. https://doi.org/10.1007/978-94-6209-497-0_97

Humberto, M., & Pais, R. (2017). *Incorporating Powtoon as a Learning Activity into a Course on Technological Innovations as Didactic Resources for Pedagogy Programs Incorporating Powtoon as a Learning Activity into a Course on Technological Innovations as Didactic Resources for Pedagogy* . (March 2019). https://doi.org/10.3991/ijet.v12i06.7025

Ismail, B. (2016). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD. *Skripsi*.

Jalinus, N & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.

Kemendikbud. 2016. *Panduan Penilaian untuk Sekolah Dasar(SD)*Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kurnia, T. (2019). Skor Terbaru PISA: Indonesia Merosot di Bidang Membaca, Sains, dan Matematika. Dikutip 14 Desember 2019: https://www.liputan6.com/global/read/4126480/skor-terbaru-pisa indonesiamerosot-di-bidang-membaca-sains-dan-matematika

Kurniawan, Deni. (2014). *PembelajaranTerpaduTematik* (*Teori, Praktik, danPenilaian*). Bandung: Alfabeta.

Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Marlena, N., Dwijayanti, R., Patrikha, F. D., & Sudarwanto, T. (2018). *Jurnal pemberdayaan masyarakat madani*. *2*(2), 204–223.

Maryono, & Purnama, B. E. (2012). Education Policy Development With

Development Strategy Application Of National Test Exercises For Vocational High School Case Study Vocational High School Bina Taruna Masaran Sragen. *IJCSI International Journal of Computer Science Issues*, *9*(5), 136–145.

Mashuri Sufri. 2019. *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta : CV BudiUtama

Nurdianysah, E., Faisal, E. El, & Sulkipani. (2018). Jurnal Civics : Media Kajian Kewarganegaraan Pengembangan media pembelajaran berbasis PowToon pada perkuliahan. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, *15*(1), 1–8. Retrieved from ttps://journal.uny.ac.id/index.php/civics/index 1829-5789

Pranata Sukma, A., Purwanti Nasution, S., & Anggoro, B. S. (2018). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Edutainment dengan Pendekatan Metaphorical Thinking dengan Swish Max 1. *Jurnal Matematika*, *1*(1), 81–89.

Pratiwi, I. (2019). Efek Program Pisa Terhadap Kurikulum Di Indonesia. *Jurnal Dikbud, Kemdikbud*, *4*(1), 51–71.

Purwanto, Ngalim. (2013*). Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Rahmawati, E., Irdamurni, & Amini, R. (2019). Pengembangan Modul Berbasis Pendekatan Kontekstual dengan Adobe Flash Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, *3*(2), 469–477. Retrieved from https://jbasic.org/index.php/basicedu

Riduwan dan Sunarto (2015). *Pengantar Statistika Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.

Rimawati, E., & Wibowo, A. (2018). Analisis Faktor Penerimaan Teknologi Dalam Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Edusaintek*, 248–254.

Rusman. 2015.*Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Saifuddin. 2018. Pengembangan Pembelajaran Teoritis dan Praktis. Yogyakarta : CV Budi Utama

Saputra, V. H., & Permata. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Macromedia Flash Pada Materi Bangun Ruang. *Wacana Akademika*, *2*(2), 116–125.

Satrianawati. 2018. Media dan Sumber Belajar. Yogyakarta : CV Budi Utama

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukma Aditya, R., & Yundra, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Professional Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Antena Kelas Xi Tav di Smk Negeri 2 Surabaya Aditiya Sukma Riski Eppy Yundra Abstrak. *Jurnal Pendidikan Elektro*, *Vol. 7*(2), 119–125.

Sukmadinata, Nana Syaodih. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Susanto, Ahmad. (2016) Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta : Prenadamedia Group

Syahroni, S., & Nurfitriyanti, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Matematika, Materi Bilangan pada Kelas 3 SD. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, *7*(3) 262–271. https://doi.org/10.30998/formatif.v7i3.2237

Taufina, dan Muhammadi. 2011. Mozaik Pembelajaran Inovatif. Padang: Sukabina Press.

Trianto. 2010. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta : Prestasi Pustaka

Utami, S., Kamil, R., Amin, H., & Upe, A. (2018). Proceeding of Community Development The Implementation of Information and Communication Technology on Learning Process in Communication Department of UHO Facing Industrial Revolution 4 . 0 [Penerapan Teknologi Komunikasi dan Informasi Pada Pembelajaran J. *Artikel Penelitian*, *2*, 344–352.

Widyawati, D. D. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Perkembangan Makhluk Hidup di Kelas III SD 2 Wergu Wetan Kudus. *Skripsi*.

Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., Nyoto, A., & Malang, U. N. (2016). Transformasi pendidikan abad 21 sebagai tuntutan pengembangan sumber daya manusia di era global. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, *1*, 263–278.

Yulia, D., & Ervinalisa, N. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Tahun Pelajaran 2017 / 2018 The Effect Of Powtoon Learning Media In Indonesian History Lessons In Growing Learning Motivation Of IIS

Kelas X. *Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah, 2*(1), 15–24.

Zainiyati, H.S (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis ICT. Jakarta : Kencana