

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar

Alfionita Witri¹ Arwin²

¹⁻² Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

ARTICLE INFO	ABSTRACT
Keywords: <i>Media Development, Powtoon, Integrated Thematic</i>	<i>This research is motivated by the lack of availability of varied learning media and not based on IT, causing conventional learning patterns in which learning is centered on the teacher and students only receive information. Learning media that tend to be used are learning media made of paper and in the form of pictures that are displayed in the classroom. This study aims to develop Powtoon-based learning media in integrated thematic learning that is valid and practical. This research is a development research (R&D) with the ADDIE development model. The trial subjects in this study were 20 people consisting of 10 boys and 10 girls in class V at SDN 10 Bandarbuat. The results of the research from the development of Powtoon-based learning media obtained the results of the material validity test getting a percentage of 90.7%, the percentage of the language validity test results being 93.7%, and the media validity test results being 88.3%. While the results of the practicality test of the teacher's response questionnaire obtained a result of 95.8% and the result of the student response practicality test obtained a result of 95%.</i>
	ABSTRAK

Kata Kunci : Pengembangan Media, Powtoon, Tematik Terpadu	Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang tersedianya media pembelajaran yang bervariasi dan tidak berbasis IT sehingga menyebabkan pola pembelajaran konvensional yang mana pembelajaran berpusat kepada guru dan peserta didik hanya menerima informasi. Media pembelajaran yang cenderung digunakan adalah media pembelajaran yang terbuat dari kertas dan berupa gambar yang menjadi pajangan di ruang kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>Powtoon</i> pada pembelajaran tematik terpadu yang valid dan praktis. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah 20 orang yang terdiri dari 10 laki-laki dan 10 perempuan di kelas V SDN 10 Bandar Buat. Hasil penelitian dari pengembangan media pembelajaran berbasis <i>Powtoon</i> memperoleh hasil uji validitas materi mendapat presentase sebesar 90,7%, hasil uji validitas bahasa presentase sebesar 93,7%, dan hasil uji validitas media presentase sebesar 88,3%. Sedangkan pada hasil uji praktikalitas angket respon guru memperoleh hasil sebesar 95,8% dan hasil uji praktikalitas respon peserta didik memperoleh hasil sebesar 95%.
Corresponding author : witrialfionita23@gmail.com	JBES 2022

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada abad 21 yaitu era revolusi industri 4.0 dimaknai sebagai perkembangan teknologi yang mampu mempermudah kehidupan manusia dari berbagai segi lini kehidupan tanpa adanya batasan jarak maupun waktu. Perkembangan teknologi juga memberikan dampak positif dan mampu menjadikan manusia berinovasi serta memperoleh ilmu yang bermanfaat bagi kehidupannya. Adapun salah satu pengaruh perkembangan teknologi yaitu pada bidang pendidikan.

Negara Indonesia sendiri menerapkan kurikulum 2013 sebagai bentuk jawaban dari perkembangan dan kebutuhan abad 21,

(Mulyasa, 2018). Pada kurikulum 2013, pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang mengaitkan beberapa aspek pembelajaran, (Desyandri dkk, 2019). Karena pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* masih minim digunakan oleh guru dalam pembelajaran maka penulis melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* yang akan digunakan pada pembelajaran tematik terpadu. Berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara peneliti dengan guru kelas V di dua SD yang berbeda tepatnya pada

tanggal 20-21 Oktober 2021 di SDN 10 Bandar Buat dan tanggal 25 Oktober 2021 di SDN 03 Bandar Buat. Dari kedua sekolah tersebut hasil yang ditemukan adalah pada proses pembelajaran guru sudah menggunakan kurikulum 2013 revisi 2017 dan revisi 2018. Namun hal ini tidak diimbangi dengan penggunaan media pembelajaran berbasis IT. Pada proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku tema tanpa adanya media pembelajaran yang digunakan. Hasil wawancara dengan guru kelas V diperoleh informasi bahwa pola pembelajaran yang digunakan masih konvensional yang mana pembelajaran berpusat kepada guru dan peserta didik hanya menerima informasi. Dari hasil wawancara dengan guru juga didapatkan informasi bahwa sekolah sudah menyediakan perangkat berbasis teknologi untuk mendukung penggunaan media IT seperti proyektor, tersedianya jaringan wi-fi. Akan tetapi, proyektor yang telah disediakan oleh sekolah tidak dimanfaatkan secara efektif oleh guru sebagai media dalam proses pembelajaran dan jaringan wi-fi gratis yang disediakan sekolah tidak dimanfaatkan secara optimal dalam pembuatan media pembelajaran. Adapaun kendala guru tidak bisa memanfaatkan fasilitas teknologi yang disediakan sekolah

yakni guru tidak mendapatkan cukup waktu serta guru belum memiliki kemampuan untuk membuat media pembelajaran berbasis IT. Berdasarkan permasalahan tersebut solusi yang tepat yaitu dengan mengembangkan media *powtoon* yang merupakan media berbasis teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan dapat menarik perhatian peserta didik. Berdasarkan permasalahan tersebut solusi yang tepat yaitu dengan mengembangkan media *powtoon* yang merupakan media berbasis teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan dapat menarik perhatian peserta didik.

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, Andriati (dalam Wulandari dkk, 2020). *Powtoon* berupa aplikasi yang terhubung dengan internet atau berupa web app online gratis yang menyajikan presentasi atau paparan materi dengan semua fitur dapat dikases dalam satu layar. Hal ini membuat *powtoon* mudah digunakan dalam pembuatan media pembelajaran yang memiliki built-in karakter kartun, model animasi dan benda-

benda kartun lainnya yang membuat tampilan media pembelajaran lebih interaktif dan menarik, (Lestari, 2019). Berdasarkan pemaparan permasalahan tersebut dapat diketahui bahwa media *powtoon* ini sangat bagus dijadikan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan pada *powtoon* sudah ada berbagai jenis *background*, objek, dan animasi yang mempermudah dalam pembuatan media pembelajaran. Selain itu pada *powtoon* kita bisa menambahkan musik, efek transisi, video, gambar yang tersaji dalam satu layar pengeditan. Hal ini tentu sangat mempermudah guru dalam membuat media pembelajaran dan dengan adanya media maka akan menarik minat dan perhatian peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *powtoon* bisa dijadikan sebagai media dalam pembelajaran. Karena pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* masih minim digunakan oleh guru dalam pembelajaran maka penulis melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* yang akan digunakan pada pembelajaran tematik terpadu.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) atau bisa disingkat dengan R&D. Penelitian pengembangan memiliki beberapa model, salah satunya yaitu model ADDIE. Model ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996, Mulyatiningsih (dalam Sari, 2018). Model ADDIE inilah yang akan digunakan penulis dalam melakukan penelitian pengembangan nantinya. Alasan penulis memilih model ADDIE didasarkan atas pertimbangan bahwa: (1) model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran; (2) model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik; (3) model ini memiliki lima langkah atau tahapan yang mudah dipahami dan diimplementasikan untuk mengembangkan produk pengembangan seperti media pembelajaran. Adapun langkah dari penggunaannya yaitu analisis (*analysis*),

perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian media pembelajaran berbasis *Powtoon* dapat memberikan peserta didik hal-hal baru sehingga peserta didik lebih aktif dalam belajar serta dengan adanya media pembelajaran berbasis *Powtoon* dapat menciptakan proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Penilaian media video berbasis *Powtoon* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V yang peneliti kembangkan sudah layak di ujicobakan dilapangan. Media pembelajaran berbasis *Powtoon* dapat dikatakan layak di ujicobakan dilapangan apabila memenuhi kriteria valid. Media pembelajaran dikatakan valid apabila mencapai tingkat pengukuran dan berada pada rentang presentase skor penilaian 61-100% (Arikunto dalam Utomo & Ratnawati, 2018). Sedangkan untuk menentukan media pembelajaran berbasis *Powtoon* dapat dikatakan praktis untuk digunakan baik oleh peserta didik atau guru, apabila media mencapai tingkat pengukuran dan berada pada rentang presentase skor penilaian 51-100% (Sugiono dalam Rahmalia & Suryana, 2021).

Berdasarkan pendapat ahli diatas, penilaian media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas v sekolah dasar sudah masuk ke kategori valid dan praktis. Hal tersebut dilihat dari hasil uji validitas media yang terdiri dari uji validitas ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Uji validitas aspek materi memperoleh presentase skor 90,7% pada kategori valid. Uji validitas aspek bahasa memperoleh presentase skor 93,7% pada kategori valid. Uji validitas aspek media memperoleh presentase skor 88,3% pada kategori valid. Hasil uji praktikalitas media, yaitu penilaian guru dan peserta didik secara keseluruhan sudah sangat baik. Penilaian uji praktikalitas media oleh guru memperoleh presentase skor 95,8% dan penilaian dari 20 peserta didik memperoleh presentase skor 95%.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *Powtoon* yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan praktis. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Powtoon* ini memberikan dampak positif dalam pembelajaran tematik terpadu tema 8 subtema 1 pembelajaran ke 3 kelas V SD. Dalam proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran berbasis *Powtoon* dapat memberikan banyak manfaat

yakni peserta didik sangat antusias dan tertarik untuk belajar menggunakan media pembelajaran berbasis *Powtoon*, peserta didik mampu bekerja sama dan berdiskusi dengan teman sekelompoknya. Peserta didik mudah dalam memahami pembelajaran karena animasi yang menarik dan penjelasan yang mudah dimengerti pada media pembelajaran berbasis *Powtoon* serta pengelolaan kelas menjadi lebih mudah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan yang telah saya cantumkan pada BAB IV mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V Sekolah Dasar dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada pembelajaran tematik terpadu tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 di kelas V SD dengan merujuk pada model ADDIE telah menghasilkan media pembelajaran yang valid. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil validasi media pembelajaran oleh validator ahli. Hasil validasi memperoleh presentase 90,7% untuk materi, 93,7% untuk kebahasaan dan 88,3% untuk media dengan kategori sangat valid. Hasil

tersebut memberikan gambaran bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas.

2. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada pembelajaran tematik terpadu tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 di kelas V SD telah menghasilkan media pembelajaran yang praktis. Hal ini dapat dilihat dari hasil respon guru menunjukkan presentase kepraktisan 95,8% dengan kategori sangat praktis. Hasil respon peserta didik menunjukkan presentase kepraktisan 95%. Hasil ini memberi gambaran bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu proses pembelajaran di kelas.

REFERENSI

- Andriati, Y., Susanti, L. R. R., & Hudaidah, H. (2016). Pengembangan Media *Powtoon* Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran Sejarah. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 5(1), 58–68.
- Anggita, Z. (2021). Penggunaan *Powtoon* Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2),
- Ariani, Y., Y. Helsa, S. Ahmad, and R. C.I. Prahmana. (2018). “Edmodo Social Learning Network for Elementary School Mathematics Learning.” *Journal of Physics: Conference Series* 943(1).
- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.

- Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ariyanto, R., Kantun, S., & Sukidin, S. (2018). Penggunaan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 12(1), 122.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. Kreano, *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56.
- Budiyono, S., M., P. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Presindo.
- Desyandri, D., Muhammadi, M., Mansuridin, 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.
- 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.
- Ilahi, L. R., & Desyandri. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Powtoon di Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 1058–1077.
- Julianti, M., & Arwin, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Powerpoint Ispring Suite 9 Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 888–896.
- Kemendikbud. (2014). *Panduan Teknis Pembelajaran dan Penilaian*. Jakarta: Depdikbud.
- Kemendikbud. (2016). *Panduan Penilaian untuk Sekolah Dasar (SD)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kunandar. (2017). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: Rajawali Press.
- Lestari, N. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Jawa Tengah: Lakeisha.
- Lubis, dkk. (2019). *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Martaningsih & Sri . (2015). *IBM Active Learning Guru SD dan Pelatihan Penilaian Autentik*. Jakarta: Modul Pelatihan.
- Mulyasa, H. E. (2016). *Guru dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. (2018). *Implementasi Kurikulum 2013 Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purba, R. A., dkk. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Pursitasari, dkk. (2015). *Promoting of Thematic-based Integrated Science Learning on the Junior High School*, 6(20), 97–102.
- Purwanto, N. (2013). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rahim, F. R., Suherman, D. S., & Mutiani. (2019). Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Eksakta Pendidikan*. Vol 3. No 2.
- Rahma, D. A., & Arwin. (2021).

- Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(3), 1328–1334.
- Rayanto, Y. H. (2020). Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2D2: Teori & Praktek. Lembaga Academic & Research Institute.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sari, N. A., Akbar, S., & Yuniastuti. (2018). Penerapan pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. *Journal.Um.Ac.Id*, 3(12), 1572–1582.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta : CV Budi Utama
- Sofyan, A. F., & Purwanto, A. (2020). *Digital Multimedia*. Yogyakarta: CV Andi.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Winarno. (2013). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 269–279.
- 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.
- Zayyadi, M., Supardi, L., & Misriyana, S. (2017). Pemanfaatan Teknologi Komputer Sebagai Media Pembelajaran Pada Guru Matematika. *Jurnal*
- Pengabdian Masyarakat Borneo*. Vol,1 No 2.