

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
TEMATIK TERPADU BERBASIS  
*POWTOON* DI KELAS III  
SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh  
**LISA RAHMA ILAHI**  
16129058

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2020**

**HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI**

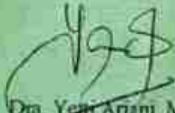
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU  
BERBASIS *POWTOON* DI KELAS III SEKOLAH DASAR**

Nama : Lisa Rahma Ilahi  
NIM/BP : 16129058/ 2016  
JURUSAN : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
FAKULTAS : Ilmu Pendidikan

Padang, November 2020

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP

Pembimbing,

  
Dra. Yetti Ariani, M.Pd  
NIP. 19601202 198803 2001

  
Dra. Desyandri, M.Pd  
NIP. 19721229 200604 1001

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi  
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis  
*Powerpoint* di Kelas III Sekolah Dasar  
Nama : Lisa Rahma Ikhli  
Nim/Bp : 16129058/2016  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, November 2020

Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Dr. Desyandri, M.Pd

2. Anggota : Dr. Yanti Fitria, M.Pd

3. Anggota : Masniladevi, S.Pd, M.Pd



## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : LISA RAHMA ILAHI

NIM : 16129058

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis  
*Powtoon* di Kelas III Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 17 November 2020

Saya yang menyatakan



NIM. 16129058

## ABSTRAK

**Lisa Rahma Ilahi. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis *Powtoon* di Kelas III Sekolah Dasar. Skripsi. Program Sarjana. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh peserta didik yang dalam pembelajarannya belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang ada terkhususnya penggunaan media pembelajaran berbasis *Powtoon*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Powtoon* di kelas III Sekolah Dasar.

Jenis penelitian adalah 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. Selanjutnya hasil uji coba melihat pratikalitas media pembelajaran dinyatakan sangat praktis. Hal ini terlihat dari 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.

Kata kunci : Penelitian pengembangan, media pembelajaran, *Powtoon*

## KATA PENGANTAR



Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kesempatan dan kemampuan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Powtoon di Kelas III Sekolah Dasar”**. Salawat dan salam penulis ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberi petunjuk kebenaran kepada umat manusia serta menjadi suri tauladan bagi umat muslim.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan S1 di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang. Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd selaku ketua Jurusan PGSD UNP yang telah memberikan izin pada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Mai Sri Lena S.Pd, M.Pd selaku sekretaris Jurusan PGSD UNP serta sebagai validator yang telah memberikan izin dan saran pada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Melva Zainil, S.T, M.Pd selaku Koordinator UPP III Bandar Buat PGSD FIP UNP.

4. Bapak Dr. Desyandri, M.Pd selaku pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan dan bantuan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Dr. Yanti Fitria, M.Pd dan Ibu Masniladevi, S.Pd, M.Pd selaku dosen penguji I dan II, serta Ibu Dr. Taufina Taufik (Almh) selaku dosen penguji I saat seminar skripsi yang telah banyak memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini
6. Ibu Mai Sri Lena, S.Pd, M.Pd, Ibu Ari Suriani, S.Pd, M.Pd, dan Bapak Dr. M. Nasrul Kamal, M.Sn selaku validator yang telah memberi banyak saran demi kesempurnaan produk pada penelitian ini.
7. Bapak dan Ibu staf dosen yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang berharga dalam penulisan skripsi ini.
8. Ibu Yenni Darwis S.Pd., Ibu Zamri Yasni S.Pd dan Ibu Yutriarni S.Pd selaku kepala sekolah dan guru kelas III di SD Negeri 21 Jati Utara Kota Padang yang telah memberi izin untuk melaksanakan penelitian ini serta Ibu dan Bapak staf SD N 21 Jati Utara yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang berharga dalam penulisan skripsi ini.
9. Keluarga tercinta mama (Juliati), kakak (Nova Yeni dan Nova Yesi S.H) abang (Yusrizal dan Ahmad Yani) anak-anakku (Nadila, Dinda, Zafar, Firdaus dan Maulana), teman-teman terbaik Nigelin Fiheria S.Pd, Resti Putri Dewi S.Pd, Riqqah Annisa Maharani S.Pd, Indah Ririn Kurnia Sari S.Pd, teman-teman 16ku (Cindi, Nia, Wenny, Whesy, Yunia), teman-teman 16 BB 03, Day6, Nadin Amizah, Keshi, BTS, teman-teman PL SDN 01 Bandar Buat, teman-teman PGSD angkatan 2016 serta senior dan

adik-adik angkatan 2015-2018 yang telah mau direpotkan dan memberikan semangat serta bantuannya baik moril maupun materiil dalam menyelesaikan skripsi ini.

10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu disini.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini dari pembaca. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, terutama bagi penulis sendiri. Penulis mengirimkan do'a kepada Allah SWT semoga bantuan yang telah mereka berikan mendapat balasan yang berlipat ganda dariNya, Aamiin.

Padang, November 2020

Penulis

Lisa Rahma Ilahi

NIM.16129058



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN

ABSTRAK .....i

KATA PENGANTAR ..... **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR ISI .....v

DAFTAR TABEL .....vii

DAFTAR GAMBAR .....viii

DAFTAR LAMPIRAN .....ix

BAB I PENDAHULUAN ..... 1

A. Latar Belakang..... 1

B. Rumusan Masalah..... 8

C. Tujuan Pengembangan ..... 9

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan ..... 9

E. Manfaat Pengembangan ..... 10

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan..... 10

G. Definisi Istilah ..... 11

BAB II KAJIAN TEORI..... 13

A. Hakikat Pembelajaran Terpadu..... 13

1. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu ..... 13

2. Tujuan Pembelajaran Tematik Terpadu ..... 14

3. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu..... 15

4. Keunggulan Pembelajaran Tematik Terpadu ..... 17

B. Hakikat Media Pembelajaran..... 18

1. Pengertian Media Pembelajaran ..... 18

2. Jenis Media Pembelajaran..... 18

3. Fungsi Media Pembelajaran ..... 19

4. Karakteristik Media Pembelajaran ..... 20

5. Pemilihan Media Pembelajaran..... 23

|                                                                             |    |
|-----------------------------------------------------------------------------|----|
| C. Hakikat <i>PowToon</i> .....                                             | 26 |
| 1. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis <i>PowToon</i> .....              | 26 |
| 2. Kelebihan Media Pembelajaran <i>Powtoon</i> .....                        | 27 |
| 3. Spesifikasi laptop yang digunakan untuk menjalankan <i>Powtoon</i> ..... | 28 |
| 4. Langkah-langkah penggunaan <i>Powtoon</i> .....                          | 29 |
| D. Karakteristik Peserta Didik Kelas Rendah .....                           | 31 |
| E. Materi Pembelajaran Tematik Terpadu di dalam Media Pembelajaran.....     | 32 |
| F. Penelitian Yang Relevan .....                                            | 34 |
| G. Kerangka Berfikir .....                                                  | 36 |
| BAB III METODE PENELITIAN .....                                             | 40 |
| A. Metode Pengembangan .....                                                | 40 |
| B. Prosedur Pengembangan .....                                              | 41 |
| Tahap 1. Studi Pendahuluan.....                                             | 41 |
| Tahap 2. Pengembangan Model .....                                           | 41 |
| C. Uji Coba Produk Skala Kecil/Terbatas .....                               | 48 |
| 1. Subjek uji coba produk .....                                             | 48 |
| 2. Jenis data .....                                                         | 48 |
| 3. Instrumen Pengumpulan Data .....                                         | 49 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....                                           | 53 |
| A. Penyajian Data Uji Coba .....                                            | 53 |
| 1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan .....                                | 53 |
| B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba.....                    | 80 |
| 1. Deskripsi Data Validasi .....                                            | 80 |
| 2. Deskripsi Data Praktikalitas .....                                       | 84 |
| C. Pembahasan .....                                                         | 86 |
| BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....                                               | 88 |
| A. Simpulan.....                                                            | 88 |
| B. Saran.....                                                               | 89 |
| DAFTAR RUJUKAN .....                                                        | 90 |

## DAFTAR TABEL

|                                                                                     |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 1. Daftar Penskoran Validitas Media Pembelajaran Tematik Terpadu .....        | 50 |
| Tabel 2. Kategori Kevalidan Media Pembelajaran Tematik Terpadu .....                | 51 |
| Tabel 3. Skala Penilaian Angket Guru.....                                           | 51 |
| Tabel 4. Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran Tematik Terpadu .....              | 52 |
| Tabel 5. Tampilan awal media pembelajaran tematik terpadu berbasis <i>Powtoon</i> . | 63 |
| Tabel 6. Komentar dan saran ahli. ....                                              | 74 |
| Tabel 7. Hasil revisi media pembelajaran .....                                      | 75 |
| Tabel 8. Hasil Penilaian Ahli Materi. ....                                          | 80 |
| Tabel 9. Hasil Penilaian Ahli Media.....                                            | 82 |
| Tabel 10. Hasil Penilaian Ahli Bahasa.....                                          | 83 |
| Tabel 11. Hasil angket respon guru .....                                            | 85 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                            |    |
|----------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1. Kerangka berfikir.....                                           | 39 |
| Gambar 2. Tahap Pengembangan Model ADDIE .....                             | 45 |
| Gambar 3. Alur Pengembangan.....                                           | 46 |
| Gambar 4. Situs <i>Powtoon</i> .....                                       | 55 |
| Gambar 5. Tab sign up untuk pendaftaran akun <i>Powtoon</i> . ....         | 55 |
| Gambar 6. Tab menu aktivitas <i>Powtoon</i> . ....                         | 56 |
| Gambar 7. Tab untuk pilihan ukuran tampilan media yang akan dirancang..... | 56 |
| Gambar 8. Tab pilihan <i>template</i> <i>Powtoon</i> .....                 | 56 |
| Gambar 9. Tab lembar kerja untuk membuat video <i>Powtoon</i> .....        | 57 |
| Gambar 10. Fitur <i>scene</i> pada <i>Powtoon</i> . ....                   | 58 |
| Gambar 11. Fitur <i>background</i> yang tersedia di <i>Powtoon</i> . ....  | 58 |
| Gambar 12. Fitur teks <i>Powtoon</i> . ....                                | 59 |
| Gambar 13. Fitur animasi karakter <i>Powtoon</i> .....                     | 59 |
| Gambar 14. Fitur <i>props</i> yang ada di <i>Powtoon</i> .....             | 60 |
| Gambar 15. Fitur <i>shape</i> pada <i>Powtoon</i> . ....                   | 60 |
| Gambar 16. Fitur <i>image</i> dalam <i>Powtoon</i> . ....                  | 61 |
| Gambar 17. Fitur video yang disediakan <i>Powtoon</i> .....                | 61 |
| Gambar 18. Fitur <i>sounds</i> yang disediakan i .....                     | 62 |
| Gambar 19. Fitur <i>specials</i> yang disediakan <i>Powtoon</i> .....      | 62 |

## **DAFTAR LAMPIRAN**

|                                                                          |     |
|--------------------------------------------------------------------------|-----|
| Lampiran 1. Storyboard.....                                              | 94  |
| Lampiran 2. Hasil Revisi Media Pembelajaran Berbasis Powtoon ....        | 103 |
| Lampiran 3. Lembar Penilaian Uji Validitas Awal Ahli Materi.....         | 121 |
| Lampiran 4. Lembar Penilaian Uji Validitas Akhir Ahli Materi.....        | 125 |
| Lampiran 5. Lembar Penilaian Uji Validitas Awal Ahli Media.....          | 129 |
| Lampiran 6. Lembar Penilaian Uji Validitas Akhir Ahli Media.....         | 133 |
| Lampiran 7. Lembar Penilaian Uji Validitas Awal Ahli Bahasa.....         | 137 |
| Lampiran 8. Lembar Penilaian Uji Validitas Akhir Ahli Bahasa.....        | 140 |
| Lampiran 9. Lembar Angket Respon Guru.....                               | 143 |
| Lampiran 9. Lembar Izin Penelitian.....                                  | 148 |
| Lampiran 10. Lembar Balasan Penelitian.....                              | 149 |
| Lampiran 11. Dokumentasi Penelitian di SD 21 Jati Utara Kota Padang..... | 150 |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Saat ini telah terjadi globalisasi yang hampir tak terbendung di dunia. Perkembangan revolusi industri 4.0 bahkan mempengaruhi banyak lini kehidupan manusia mulai dari industri, pertanian, ekonomi, pendidikan dan masih banyak lagi. Revolusi industri 4.0 adalah istilah lain dari revolusi digital. Disebut revolusi digital karena terjadinya proliferasi komputer dan otomatisasi pencatatan di semua bidang kehidupan, (Ghufron, 2018).

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).

Dari beberapa pernyataan di atas, dapat kita ketahui bersama bahwa perkembangan teknologi berbasis revolusi 4.0 merupakan revolusi digital yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan manusia dan terus berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan yang tentunya juga

memiliki dampak positif bagi kehidupan manusia untuk mendapatkan ilmu serta membantu memfasilitasi kebutuhan hidup manusia.

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).

Perkembangan pembelajaran abad 21 dapat juga kita lihat dari hasil perbandingan internasional pada prestasi akademik siswa seperti TIMMS (*Trends in International Mathematic and Science Study*) dan juga PISA (*Programms for International Student Assesment*). PISA

menekankan kepada keterampilan abad 21 yang memungkinkan dimasukkan dalam sistem pendidikan keterampilan yang diukur yaitu terkait dengan kemampuan nalar peserta didik dalam bidang literasi dasar yaitu membaca, matematika, dan sains, (Pratiwi, 2019).

“Laporan PISA yang baru rilis, Selasa 3 Desember 2019, skor membaca Indonesia ada di peringkat 72 dari 77 negara, lalu skor matematika ada di peringkat 72 dari 78 negara, dan skor sains ada di peringkat 70 dari 78 negara”, (Kurnia, 2019).

*Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS)* merupakan evaluasi berskala internasional yang paling mutakhir yang diselenggarakan di 50 negara untuk mengukur kemajuan dalam pembelajaran matematika dan sains, (Hadi & Novaliyosi, 2019). Berdasarkan hasil TIMSS 2015 Indonesia berada di peringkat 44 dari 49 negara, Nizam (dalam Hadi & Novaliyosi, 2019).

Dari hasil PISA dan TIMSS di atas, Indonesia dapat menjadikan hal tersebut menjadi pacuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan agar tidak kalah saing dengan negara lain di dunia yang memiliki mutu pendidikan yang baik berdasarkan program PISA dan TIMSS tersebut. Salah satu yang dapat dijadikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia yaitu dengan menggabungkan perkembangan teknologi yang saat ini sedang berkembang pesat dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Kombinasi dari kedua hal tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis IT untuk dijadikan sebagai salah satu perangkat pembelajaran.



Pemerintah Indonesia sudah termasuk cepat menanggapi kebutuhan dunia pendidikan terhadap teknologi informasi, hal ini dapat dilihat dari ketersediaan internet dan alat-alat teknologi penunjang pembelajaran, yang semuanya itu memberikan penguatan pada proses belajar mengajar di kampus, pendidikan dasar, menengah dan kejuruan, (Asmawi, Syafei, & Yamin, 2019).

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”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikatakan bahwa pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran dalam sebuah tema yang bertujuan untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap belajar dan pemikiran kreatif serta pemisahan mata pelajaran tidak terasa jelas.

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](http://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 bahwa *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](http://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 maksimal 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 permasalahan yang terjadi, penulis menggunakan aplikasi *Powtoon* sebagai media pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis *PowToon* di Kelas III Sekolah Dasar**”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang di dapat yaitu :

1. Bagaimanakah karakteristik pembelajaran tematik terpadu berbasis *Powtoon*?
2. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Powtoon* kelas III SD yang valid?

3. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Powtoon* kelas III SD yang praktis?

### **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan media pembelajaran tematik terpadu adalah :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran tematik terpadu yang sesuai dengan perkembangan teknologi.
2. Untuk mengembangkkn media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Powtoon* kelas III SD yang valid.
3. Untuk mengembangkan media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Powtoon* kelas III SD yang praktis.

### **D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Dari penelitian pengembangan yang dilakukan ini, diharapkan tercipta sebuah produk berupa media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Powtoon* untuk kelas III SD. Media pembelajaran *Powtoon* ini berisikan animasi dan berupa vidio yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan, karena hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar membuat *Powtoon* mudah digunakan dalam proses pembuatan sebuah tampilan.

Tampilan yang memiliki karakter kartun, model animasi dan benda benda kartun lainnya membuat layanan ini juga diharapkan dapat membuat suasana belajar jadi menyenangkan. Penggunaan media *Powtoon* ini ditampilkan melalui proyektor yang telah tersambung dengan komputer/laptop yang sudah disiapkan materi pembelajaran. Dalam

pengembangan produk ini dirancang sedemikian rupa sehingga disaat pembelajaran, peserta didik dapat lebih menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran dalam pembelajaran.

#### **E. Manfaat Pengembangan**

Manfaat pengembangan media pembelajaran dalam penelitian yang dilakukan ini, dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Bagi peneliti, sebagai suatu motivasi dalam memunculkan ide baru untuk mengembangkan media pembelajaran tematik terpadu di SD serta menambah pengetahuan dan pengalaman baru.
2. Bagi sekolah, agar nantinya dapat dijadikan pertimbangan untuk menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini.
3. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai alternatif untuk digunakan dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas III, agar nantinya bisa menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.
4. Bagi peserta didik, yaitu sebagai tambahan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga nantinya dapat memudahkan dalam memahami pembelajaran yang dipelajarinya dan dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik.

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Dalam penelitian ini di dapat asumsi media pembelajaran yang dapat diuji melalui uji validitas dan praktikalitas. Penulis meyakini bahwa media berbasis *PowToon* ini dapat menjadi media pembelajaran yang valid dan praktis digunakan saat proses pembelajaran. Pada uji validitas,

dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan, sedangkan uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui praktis atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan tersebut.

Pembatasan penelitian pengembangan yang dilakukan adalah dengan menggunakan model ADDIE. Dengan langkah analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pada langkah penerapan, karena keterbatasan penulis dari berbagai hal baik dari segi waktu dan biaya, maka penulis hanya meminta respon guru untuk menguji praktikalitas media yang dikembangkan.

#### **G. Definisi Istilah**

Istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* adalah pengembangan media yang disusun agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, efektif, dan efisien.
2. Media berbasis *Powtoon* adalah media yang termasuk kedalam jenis media pembelajaran multimedia yang berfungsi sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.
3. Model ADDIE adalah model dalam penelitian pengembangan. Dengan langkah analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).



4. Validitas adalah kesahihan dalam suatu produk. Kegiatan validasi dilakukan oleh para ahli dan praktisi yang berkompeten dengan memberikan media pembelajaran yang dibuat beserta lembar validasinya.
5. Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan dan kemudahan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Hakikat Pembelajaran Terpadu**

##### **1. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu**

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang terdiri atas tema-tema dimana dalam tema dipadukan beberapa mata pelajaran yang terkait. Menurut Majid (2014) “Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid”.

Rusman (2015:139) menyatakan bahwa “Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema-tema berdasarkan muatan beberapa mata pelajaran yang dipadukan atau diintegrasikan”. Sedangkan Subroto (dalam Trianto, 2012) menegaskan bahwa pembelajaran tematik terpadu diawali dengan tema tertentu yang dikaitkan dengan mata pelajaran lain yang direncanakan sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai pemersatu beberapa mata pelajaran dan pembelajaran tersebut memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa secara utuh.

## 2. Tujuan Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik terpadu memiliki tujuan memudahkan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran tematik terpadu adalah perhatian siswa terpusat pada satu tema dari berbagai mata pelajaran sehingga pemahaman materi lebih mendalam dan mampu mengaitkannya dengan pengalaman pribadi siswa, siswa pun merasa semangat karena yang dipelajari bermakna serta adanya nilai budi pekerti yang diperoleh oleh siswa (Rusman, 2015:145).

Sejalan dengan itu, Kemendikbud menyatakan (2014:17) tujuan pembelajaran tematik terpadu adalah mudah memusatkan perhatian siswa pada satu tema dan mampu mngembangkan kompetensi berbahasa jadi lebih baik karena mengaitkan berbagai mata pelajaran dengan pengalaman siswa, siswa pun merasakan manfaat belajar karena materi disajikan dalam tema yang jelas.

Menurut (Anitah dalam Trianto 2012) tujuan dari pembelajaran tematik terpadu adalah memfasilitasi siswa agar aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan mendorong siswa untuk memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan pengalaman-pengalaman nyata.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga mudah dipahami, dimengerti, dan dilaksanakan oleh siswa dalam proses pelaksanaan

pembelajaran serta siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran tersebut.

### 3. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik terpadu lebih menekankan pada keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Karakteristik pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang bersifat fleksibel yang dalam pembelajaran tidak begitu jelas pemisahan mata pelajarannya lalu pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada siswa sehingga memberikan pengalaman langsung (Rusman, 2015).

Menurut Majid (2014), adapun karakteristik dari pembelajaran tematik terpadu antara lain, yaitu:

a. Berpusat pada siswa

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*).

b. Memberikan pengalaman langsung

Pembelajaran tematik terpadu dapat memberikan pengalaman langsung pada siswa (*direct experiences*).

c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan.

d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

e. Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik terpadu bersifat luwes (fleksibel), artinya guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya.

- f. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Menurut (Depdikbud dalam Trianto, 2012) karakteristik pembelajaran tematik terpadu adalah :

- a) Holistik, suatu gejala atau peristiwa yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran tematik diamati dan dikaji dari beberapa bidang kajian sekaligus, tidak dari sudut pandang yang terkotak-kotak.
- b) Bermakna, pengkajian suatu fenomena dari berbagai macam aspek, memungkinkan terbentuknya semacam jalinan antar skemata. Dimana akan berdampak pada kebermaknaan dari materi yang dipelajari.
- c) Otentik, pembelajaran terpadu memungkinkan siswa memahami secara langsung prinsip dan konsep yang ingin dipelajarinya. Mereka memahami dari hasil belajar sendiri, bukan sekedar pemberitahuan guru.
- d) Aktif, pembelajaran terpadu menekankan keaktifan siswa dalam pembelajaran baik secara fisik, mental, intelektual, maupun emosional guna tercapainya hasil belajar yang optimal dengan mempertimbangkan hasrat, minat, dan kemampuan siswa sehingga termotivasi untuk terus menerus belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa serta memberikan pengalaman langsung pada siswa, tidak jelasnya pemisah antara mata pelajaran, menekankan keaktifan siswa dalam pembelajaran, pembelajaran bersifat fleksibel, dan pembelajaran bermakna serta menyenangkan bagi siswa.

#### **4. Keunggulan Pembelajaran Tematik Terpadu**

Pembelajaran tematik terpadu memiliki keunggulanyaitu mengembangkan keterampilan berpikir siswa sesuai dengan persoalan yang dihadapi.

Menurut Majid (2014) pembelajaran tematik terpadu memiliki keunggulan dan arti penting, yaitu menyenangkan karena dari minat siswa dan memberikan pengalaman yang sesuai dengan kebutuhan siswa, serta pembelajaran yang didapat akan bertahan lama dan bermakna, selain itu juga mengembangkan keterampilan berpikir anak didik sesuai dengan persoalan yang dihadapi.

Rusman (2015) dan (Depdikbud dalam Trianto, 2012) sama sama menyatakan bahwa pembelajaran tematik terpadu memiliki keunggulan dan arti penting, yakni sebagai berikut: kegiatan belajar sesuai dengan anak dan dipilih dari minat anaksehingga pembelajaran menjadi bermakna yang nantinya akan membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan sosialnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa keunggulan pembelajaran tematik terpadu adalah pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung siswa akan merasa senang karena pembelajaran berangkat dari minat dan kebutuhan siswa, selain itu pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa karena dalam pembelajarannya siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung sehingga hasil belajar yang

diperoleh akan dapat bertahan lama serta dapat membantu mengembangkan keterampilan berpikir siswa.

## **B. Hakikat Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”, yang berarti perantara atau pengantar, Nurseto (dalam Mashuri, 2019). Media pembelajaran merupakan perantara penyalur pesan atau informasi yang dapat merangsang siswa agar memiliki rasa ingin belajar, Antero (dalam Mashuri, 2019).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim dan penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar dapat terjadi, (Sadiman, dkk dalam Mashuri, 2019).

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan saat proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan peserta didik .

### **2. Jenis Media Pembelajaran**

Jenis Media Pembelajaran secara umum menurut (Satrianawati. 2018: 10), yaitu

1. Media visual, yaitu media yang bisa dilihat yang mengandalkan indera penglihatan. Contoh: media gambar, foto, komik,

gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, dan sebagainya.

2. Media audio, yaitu media yang bisa didengar yang mengandalkan telinga sebagai salurannya. Contoh: suara, musik dan lagu, alat musik, siaran radio, kaset suara atau CD, dan sebagainya.
3. Media Audio Visual, yaitu media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Contoh: Media televisi, film, VCD, dan lainnya.
4. Multimedia, yaitu semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Contoh: internet, grafik, animasi dan video untuk membentuk aturan informasi ke dalam sistem komputer, (Saifuddin. 2018 : 132)

### **3. Fungsi Media Pembelajaran**

Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik, baik dalam benak atau mental maupun dalam aktivitas yang nyata sehingga dapat terjadi proses pembelajaran, (Zainiyati, 2017 : 68).

Penggunaan media yang tepat mampu menyampaikan informasi maupun pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dengan jelas oleh penerima pesan. Begitu juga ketika media digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, informasi yang disampaikan guru sebagai penyampai pesan di kelas dapat diterima dengan jelas oleh



siswa sebagai penerima pesan di kelas, (Syahroni & Nurfitriyanti, 2018).

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai penyampai informasi atau sebagai intruksi yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan (pembelajaran) kepada peserta didik agar pembelajaran dapat diterima dengan jelas oleh peserta didik.

#### **4. Karakteristik Media Pembelajaran**

Menurut Jalinus dan Ambiyar (2016:14-18) ada empat karakteristik media pembelajaran sesuai dengan pengelompokan media tersebut, diantaranya;

##### **a) Media grafis**

Pada prinsipnya, semua jenis media dalam kelompok ini merupakan penyampaian pesan lewat simbol-simbol visual dan melibatkan rangsangan indera penglihatan.

Karakteristik yang dimiliki, yaitu: bersifat konkret, dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang masalah apa saja dan pada tingkat usia berapa saja. Harganya yang murah dan mudah mendapatkan serta menggunakannya, terkadang memiliki ciri abstrak (pada jenis media diagram), merupakan ringkasan visual suatu proses, terkadang menggunakan simbol-simbol verbal (pada jenis media grafik), dan mengandung pesan yang bersifat interpretatif.

b) Media audio.

Hakikat dan jenis-jenis media dalam kelompok ini adalah berupa pesan yang disampaikan atau dituangkan ke dalam simbol-simbol auditif (verbal dan/atau nonverbal), yang melibatkan rangsangan indra pendengaran.

Secara umum, media audio memiliki karakteristik atau ciri sebagai berikut: mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu (mudah dipindahkan dan jangkauannya luas). Pesan program dapat direkam dan diputar kembali sesukanya, dapat rnengembangkan daya imajinasi dan merangsang partisipasi aktif pendengarnya, dapat mengatasi masalah kekurangan guru, sifat komunikasinya hanya satu arah, sangat seusai untuk pengajaran musik dan bahasa, dan pesan/informasi atau program terikat dengan jadwal siaran (pada jeinis media radio).

c) Media Proyeksi diam.

Beberapa jenis media yang termasuk kelompok ini memerlukan alat bantu (misal, proyektor) dalam penyajiannya. Adakalanya media ini hanya disajikan dengan menampilkan visual saja, atau disertai rekaman audio.

Karakteristik umum media proyeksi diam yaitu: pesan yang sama dapat disebarkan ke seluruh siswa secara serentak, penyajiannya berada dalam kontrol guru, cara penyimpanannya mudah (praktis), dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indra, menyajikan objek-objek secara diam (pada media dengan

penampilan visual saja), terkadang dalam penyajiannya memerlukan ruangan gelap, lebih mahal dari kelompok media gratis, sesuai untuk mengajarkan keterampilan tertentu, sesuai untuk belajar secara berkelompok atau individual, praktis digunakan untuk semua ukuran ruangan kelas, dapat diulang-ulang, dihentikan, dan sebagainya sesuai dengan kebutuhan.

d) Media permainan dan simulasi

Ada beberapa istilah lain untuk kelompok media peinelajaran ini, misalnya simulasi dan permainan peran atau permainan simulasi. Meskipun berbeda-beda, semuanya dapat dikelompokkan ke dalam satu istilah yaitu permainan (Sadiman, 1990).

Ciri atau karakteristik dari media ini, yaitu: melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar, peran pengajar tidak begitu kelihatan tetapi yang menonjol adalah aktivitas interaksi antar peserta didik, dapat memberikan umpan balik langsung, memungkinkan penerapan konsep- konsep atau peran-peran ke dalam situasi nyata di masyarakat, memiliki sifat luwes karena dapat dipakai untuk berbagai tujuan pembelajaran dengan mengubah alat dan persoalannya sedikit saja, mampu meningkatkan kemampuan komunikatif pelajar, mampu mengatasi keterbatasan pelajar yang sulit belajar dengan metode tradisional dan dalam penyajiannya mudah dibuat serta diperbanyak.

## 5. Pemilihan Media Pembelajaran

Kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran diantaranya: (1) tujuan pembelajaran; (2) kesesuaian dengan materi; (3) karakteristik siswa (4) gaya belajar siswa (auditif, visual, dan kinestetik); (5) lingkungan; dan (6) ketersediaan fasilitas pendukung (Jalinus & Ambiyar, 2016: 18).

Sementara itu kriteria khusus yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media menurut Erickson (dalam Jalinus & Ambiyar, 2016: 18) yaitu:

- (1) Apakah materinya penting dan berguna bagi siswa; (2) Apakah dapat menarik minat siswa untuk belajar; (3) Apakah ada kaitannya secara langsung dengan tujuan pembelajaran; (4) Bagaimana format penyajiannya; (5) Bagaimana dengan materinya, mutakhir dan autentik; (6) apakah konsep dan kecermatannya terjamin secara jelas; (7) apakah isi dan persentasenya memenuhi standar; (8) apakah penyajiannya objektif; (9) apakah bahannya memenuhi standar kualitas teknis; dan (10) apakah bahan tersebut sudah melalui pemantapan uji coba atau validasi.

Kriteria khusus lainnya menurut (Jalinus & Ambiyar, 2016: 19-20) dalam memilih media pembelajaran yang tepat dapat dirumuskan dalam satu kata ACTION, yaitu akronim dan *Access, Cost, Technology, Interecvity, Organization dan Novelty*. Kriteria ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

### 1. Akses.

Kemudahan akses mennjadi pertimbangan pertama dalam memilih media. Apakah media yang dipadukan itu tersedia mudah, dan dapat dimanfaatkan oleh murid. Misalnya, kita ingin menggunakan media internet, perlu dipertimbangkan

terlebih dahulu apakah ada saluran untuk koneksi ke internet, adakah jaringan teleponnya. Akses juga menyangkut aspek kebijakan. Misalnya, apakah murid diizinkan untuk menggunakan komputer yang terhubung ke internet.

## 2. Biaya

Biaya juga harus menjadi bahan pertimbangan. Banyak jenis media yang dapat menjadi pilihan kita. Media pembelajaran yang canggih biasanya mahal. Namun biaya itu harus kita hitung dengan aspek manfaat. Sebab semakin banyak yang menggunakan maka unit cost dari sebuah media akan semakin menurun.

## 3. Teknologi.

Mungkin saja kita tertarik kepada satu media tertentu. Tetapi kita perlu memperhatikan apakah teknisinya tersedia dan mudah menggunakannya. Katakanlah kita ingin menggunakan media audiovisual untuk di kelas, perlu kita pertimbangkan. apakah ada aliran listriknya, apakah voltase listriknya cukup dan sesuai, dan bagaimana cara mengoperasikannya

## 4. Interaksi

Media yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas. Semua kegiatan pembelajaran yang akan dikembangkan oleh guru tentu saja

memerlukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut.

#### 5. Organisasi

Pertimbangan yang juga penting adalah dukungan organisasi misalnya apakah pimpinan sekolah atau pimpinan yayasan mendukung penggunaan media tersebut dengan mengetahui Apakah di sekolah tersedia sarana yang disebut pusat sumber belajar.

#### 6. *Novelty*

Kebaruan dari media yang akan dipilih juga harus menjadi pertimbangan. Sebab media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi siswa. Beberapa pertimbangan di atas memungkinkan guru untuk mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang mudah digunakan dan dapat menyampaikan informasi yang cepat dengan kualitas yang baik dan murah.

Guru perlu mengubah sikap untuk selalu kreatif dan penuh ide-ide baru dengan memilih berbagai variasi media, memanfaatkan sumber daya yang ada di lingkungan sekitarnya untuk menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas.

### C. Hakikat *PowToon*

*Powtoon* merupakan *software* animasi berbasis *web* yang didirikan pada tahun 2012 oleh Ilya Spitalnik (*Co- Founder and CEO*), Daniel Zaturansky (*Co-Founder and COO*), Sven Hoffman (*Co-Founder and CTO*), Oren Mashkovski (*Co-Founder and Director*).

#### 1. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis *PowToon*

*PowToon* merupakan program aplikasi *online* yang ada di internet dan berfungsi sebagai aplikasi pembuat video untuk presentasi maupun media pembelajaran, (Ariyanto & Kantun, 2018). Villar (dalam Awalia, Pamungkas, & Trian, 2019) mengemukakan bahwa *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.

*PowToon* dapat dijadikan salah satu aplikasi multimedia pembelajaran yang memiliki berbagai keunggulan, misalnya memiliki fitur animasi yang sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan lini masa yang sangat mudah. Selain menarik *PowToon* juga tidak perlu diinstal di komputer dikarenakan aplikasi ini dibuat secara *online* di laman [www.PowToon.com](http://www.PowToon.com). Meskipun dibuat secara *online*, namun hasilnya dapat dipergunakan secara *offline* baik dalam bentuk presentasi maupun dalam bentuk *pdf*. (Nurdiansyah, Faisal, & Sulkipani, 2018)

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *PowToon* merupakan aplikasi online atau berbasis web yang digunakan untuk membuat video, animasi gambar, tulisan tangan, animasi kartun dan efek transisi lainnya yang dapat diakses secara online melalui

[www.Powtoon.com](http://www.Powtoon.com) yang dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran .

## 2. Kelebihan Media Pembelajaran *Powtoon*

Kelebihan *Powtoon* adalah tampilan visualisasi kartun animasi yang mudah diingat oleh banyak orang karena menarik untuk menyampaikan informasi kepada khalayak yang beragam dalam jangka waktu yang sangat singkat (Graham, 2015). Selain itu (Ismail, 2016) mengatakan bahwa kelebihan dari *Powtoon* yaitu proses pembuatan video yang baik dan mudah digunakan, serta tersedianya banyak animasi-animasi yang lucu dan menarik yang dapat dijadikan sebagai penunjang proses pembelajaran.

Kelebihan *Powtoon* menurut Pais, Nogués, & Muñoz (2017) adalah sebagai berikut:

- 1) memfasilitasi seseorang untuk menyajikan atau mempresentasikan berbagai topik dan menyebarluaskan ke seluruh orang, 2) layanan presentasi yang atraktif desain yang dapat menarik *audience*, 3) presentasi dalam bentuk animasi kartun lebih menarik daripada berisi tulisan, 4) *Audience* lebih mudah memahami dan mengingat materi presentasi, 5) Mengintegrasikan berbagai jenis format dan media, yaitu visual pendengaran dan gerak, 6) *Powtoon* dijalankan dengan operasi sistem apapun.

Menurut (Yulia & Ervinalisa, 2018) *Powtoon* memiliki keunggulan dibanding program lain yang sejenis, antara lain :

- a. Interaktif dan memberikan umpan balik.
- b. Memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam menentukan topik belajar



- c. Memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses belajar.
- d. *Powtoon* bisa digunakan dimanapun dan kapanpun secara mandiri.
- e. Video disajikan tidak terlalu lama sehingga tidak mengurangi tingkat motivasi pengguna.
- f. Materi disajikan secara interaktif dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.
- g. Aplikasi yang digunakan dalam penyusunan multimedia interaktif *powtoon* sangat menarik sehingga produk yang dihasilkan juga memiliki kualitas gambar, animasi, video, suara, dan musik yang lebih.

### **3. Spesifikasi laptop atau PC yang digunakan untuk menjalankan *Powtoon***

Menurut (Ismail, 2016) ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menjalankan *Powtoon*. Hal ini dapat dilihat dari spesifikasi laptop atau PC yang dapat digunakan untuk menjalankan *Powtoon* sebagai berikut:

- a) *Processor* : *Quad Core Celeron* atau di atasnya

*Processor* adalah komponen komputer yang merupakan sebagai otak yang menjalankan proses dan pengendali kerja komputer.

b) RAM : minimal 1 GB

RAM yaitu suatu memori tempat penyimpanan data sementara, ketika saat komputer dijalankan dan dapat diakses secara acak (*random*).

c) VGA : *On Board*

VGA (*Video Graphics Array*) adalah sebuah standar tampilan komputer analog yang dipasarkan pertama kali oleh IBM pada tahun 1987.

d) Koneksi internet yang stabil.

#### 4. Langkah-langkah penggunaan *Powtoon*

Menurut Biran, 2017 ada beberapa langkah penggunaan aplikasi

*Powtoon*.

1. Buka alamat <https://www.powtoon.com/> kemudian klik tombol warna biru yang ada tulisan *START NOW*.
2. Muncul halaman pendaftaran. Jika belum mendaftar menjadi anggota di *web Powtoon*, silahkan mendaftar terlebih dahulu. Daftarnya bisa menggunakan akun *Google*, *Facebook*, *Linkedin*, atau *E-mail*.
3. Kalau sudah memiliki akun, klik tulisan *Log in*. Isi *username* dan *passwordnya* bila menggunakan *email* atau menggunakan akun *Google*, *Facebook*, maupun *Linkedin*.
4. Setelah *Log in* akan tampil menu untuk membuat animasi.
5. Kemudian tampil menu untuk membuat tampilan dari animasi yang akan dibuat. Terdiri dari berbagai macam pilihan, yaitu

*Professional, White Board, Infographic, Cartoon, dan Corporate.*

6. Tidak lama kemudian tampil menu *Your storyboard structure*.  
Silahkan pilih sesuai dengan keinginan atau langsung saja klik tombol warna biru yang ada tulisan *continue*.
7. Silahkan tunggu *loadingnya* sampai selesai. Proses *loading* memerlukan waktu beberapa detik, tergantung kecepatan koneksi internet.
8. Jika proses *loading* sudah selesai, maka akan muncul jendela editor untuk membuat animasi.
  - a. Panel sebelah kiri untuk melihat slide yang sudah dibuat dan bisa digunakan untuk menambah *slide* baru atau menghapusnya bila tidak dibutuhkan.
  - b. Panel *timeline* yang ada di tengah digunakan untuk memasukkan gambar, teks, dan lain sebagainya sesuai dengan kebutuhan.
  - c. Panel yang ada di sebelah kanan memiliki fungsi untuk mengatur *Layouts, Background, Text, Library, Objects, Graphs, Sound, dan Images* yang akan dimasukkan ke dalam *Panel Timeline*.
9. Apabila telah selesai membuat animasi sesuai dengan kebutuhan, klik tombol *Export*. Kemudian tampil menu *Export Options*. Silahkan pilih fitur yang akan digunakan, misalnya kita pilih *Download as MP4* atau *Upload to YouTube*.

#### **D. Karakteristik Peserta Didik Kelas Rendah**

Pada jenjang sekolah dasar, rentang usia anak yaitu dari umur 6 sampai 12 tahun. Masa perkembangan tersebut sangat berperan penting dalam menentukan kesuksesan hidup anak selanjutnya. Perkembangan anak merupakan satu hal penting yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan pendidikan, karena dalam pelaksanaan pendidikan tersebut harus memperhatikan karakteristik perkembangan anak. Masa kelas-kelas rendah sekolah dasar kira-kira umur 6 atau 7 tahun sampai umur 9 atau 10 tahun.

Memperhatikan tahapan perkembangan tersebut, (Ismail, 2016: 41) mengatakan kecenderungan belajar anak usia sekolah dasar memiliki tiga ciri, yaitu:

##### **1. Konkrit**

Konkrit mengandung makna proses belajar beranjak dari hal-hal yang konkrit yakni yang dapat dilihat, didengar, dibaui, diraba, dan diotak atik, dengan titik penekanan pada pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar. Pemanfaatan lingkungan akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih bermakna dan bernilai, sebab siswa dihadapkan dengan peristiwa dan keadaan yang sebenarnya, keadaan yang alami, sehingga lebih nyata, lebih faktual, lebih bermakna, dan kebenarannya lebih dapat dipertanggung jawabkan.

## 2. Integratif

Pada tahap usia sekolah dasar anak memandang sesuatu yang dipelajari sebagai suatu keutuhan, mereka belum mampu memilah-milah konsep dari berbagai disiplin ilmu, hal ini melukiskan cara berpikir anak yang deduktif yakni dari hal umum ke bagian demi bagian.

## 3. Hierarkis

Pada tahapan usia sekolah dasar, cara anak belajar berkembang secara bertahap mulai dari hal-hal yang sederhana ke hal-hal yang lebih kompleks. Sehubungan dengan hal tersebut, maka perlu diperhatikan mengenai urutan logis, keterkaitan antar materi, dan cakupan keluasan serta kedalaman materi.

### **E. Materi Pembelajaran Tematik Terpadu di dalam Media Pembelajaran**

Materi pembelajaran tematik terpadu di dalam media pembelajaran yakni materi Bahasa Indonesia, Matematika dan SBdP yang meliputi:

#### a) Tema 3 Subtema 4 Pembelajaran 1

##### 1) Bahasa Indonesia

3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan / atau eksplorasi lingkungan.

4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam

bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.

## 2) Matematika

3.7 Mendeskripsikan dan menentukan hubungan antar satuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

4.7 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan antarsatuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

## 3) SBdP

3.4 Mengetahui teknik potong, lipat, dan sambung.

4.4 Membuat karya dengan teknik potong, lipat, dan sambung.

## b) Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1

### 1) Bahasa Indonesia

3.10 Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis.

4.10 Memeragakan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri.

## 2) Matematika

3.3 Menyatakan suatu bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah

4.3 Menilai apakah suatu bilangan dapat dinyatakan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah

## 3) SBdP

3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu

4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu

## F. Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian pengembangan yang peneliti lakukan, diantaranya :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Awalia, dkk pada tahun 2019 ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD”. Penelitian yang dilakukan pada kelas IV SDN Karangtumaritis ini menggunakan aplikasi *Powtoon* sebagai media pembelajaran yang dapat dikembangkan. Pada hasil penelitiannya, hasil *post test* yang dilakukan oleh siswa kelas IV SDN Karangtumaritis memperoleh skor rata-rata sebesar 76,14 yang termasuk dalam kategori baik. Dengan demikian, media pembelajaran animasi *PowToon* dapat memberikan pemahaman kepada siswa mengenai mata pelajaran matematika di kelas IV pada materi keliling dan luas bangun datar. Relevansi penelitian ini dengan

penelitian yang akan dilakukan penulis adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis *Powtoon*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Desyandri & Vernanda pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Identifikasi Masalah”. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, dan hasil dari penelitian yang dilakukan adalah pada analisis data yang diperoleh dari masing-masing angket respon guru terhadap praktikalitas bahan ajar berada pada kategori sangat praktis yaitu dengan persentase kepraktisan 93,05% dan nilai kepraktisan yang berada pada rentang 84,72% s/d 94,44% yang termasuk ke dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian diperoleh persentase kepraktisan dari hasil angket respon siswa adalah 89,58%. Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama membuat penelitian menggunakan metode pengembangan dan menggunakan model ADDIE.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Diah Dwi Widyawati dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran *Powtoon* Pada Tema Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup Di Kelas III SD 2 Wergu Wetan Kudus” pada tahun 2019. Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama menggunakan menggunakan aplikasi *powtoon* sebagai media pembelajaran dalam penelitian pengembangan.



Manfaat penelitian yang relevan bagi peneliti adalah sebagai rujukan bagaimana pengembangan media pembelajaran tematik di sekolah dasar meliputi penggunaan model dalam penelitian pengembangan yang akan dilakukan, serta keterkaitan dengan penggunaan *Powtoon* sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Namun hasil penelitian yang penulis miliki juga memiliki beberapa perbedaan dengan penelitian yang relevan, baik dari isi materi dan konten yang ada dalam media pembelajaran berbasis *Powtoon* hal ini dan subek uji coba penelitian yang tentunya berbeda dengan hasil penelitian relevan di atas.

Berdasarkan penelitian yang relevan, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran yang dikembangkan di tingkat Sekolah Dasar dengan melakukan penelitian mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis *PowToon* di Kelas III Sekolah Dasar”

#### **G. Kerangka Berfikir**

Penelitian pengembangan adalah penelitian yang menghasilkan suatu produk yang dirancang secara sistematis melalui tahapan dan evaluasi tertentu untuk menguji keefektifan penggunaannya. Model pengembangan yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Dengan langkah analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti adalah

### Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis *Powtoon* Pada Kelas III Sekolah Dasar.

Perkembangan ilmu teknologi informasi dan komunikasi khususnya telah memperkaya sumber dan media pembelajaran dalam berbagai bentuk (Rimawati & Wibowo, 2018). Pemerintah Indonesia sudah termasuk cepat menanggapi kebutuhan dunia pendidikan terhadap teknologi informasi, hal ini dapat dilihat dari ketersediaan internet dan alat-alat teknologi penunjang pembelajaran, yang semuanya itu memberikan penguatan pada proses belajar mengajar di kampus, pendidikan dasar, menengah dan kejuruan, (Asmawi et al., 2019).

Sesuai dengan ungkapan di atas, dapat kita ketahui bersama bahwa perkembangan teknologi juga dapat memperkaya media pembelajaran dalam berbagai bentuk termasuk selama pendidikan dasar.

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 konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak 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.

Media pembelajaran berbasis teknologi informasi yang dapat digunakan pada saat ini salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis *PowToon*. *PowToon* merupakan program aplikasi *online* yang ada di internet dan berfungsi sebagai aplikasi pembuat video untuk presentasi maupun media pembelajaran, (Ariyanto & Kantun, 2018).

Menurut Agustina (Yulia & Ervinalisa, 2018) media *powtoon* merupakan *software* video animasi yang dapat diakses secara *online* dengan menyediakan fasilitas soundtrack musik secara gratis, dapat merekam narasi dan video yang dibuat menggunakan template yang sudah ada atau dengan menggunakan tampilan kerja (*workspace*) yang masih kosong.

Kerangka berfikir dalam penelitian pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis *Powtoon* Pada Kelas III Sekolah Dasar adalah



**Gambar 1. Kerangka berfikir pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis Powtoon**

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. 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 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 pada saat pembelajaran di kelas III SD. Hal ini dapat dilihat dari uji kepraktisan dengan menggunakan respon guru yang

menyatakan bahwa media pembelajaran tematik terpadu dinyatakan praktis. Artinya penggunaan media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Powtoon* membantu guru dalam proses pembelajaran.

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Bagi guru, agar dapat menggunakan media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Powtoon* dalam proses pembelajaran untuk siswa kelas III SD.
2. Bagi peneliti lain, agar dapat mengembangkan media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Powtoon* ini lebih lanjut dengan ruang lingkup sekolah yang lebih luas dengan situasi dan kondisi yang berbeda.
3. Bagi peneliti lain, agar media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Powtoon* yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang lain terutama yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Powtoon*.