

**PENGEMBANGAN MEDIA BAHAN AJAR DENGAN VIDEO
PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI *POWTOON*
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU
UNTUK SISWA KELAS IV SD**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan
Guru Sekolah Dasar Sebagai Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh

INDAH

NIM. 17129040

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

2021

PERSETUJUAN SKRIPSI

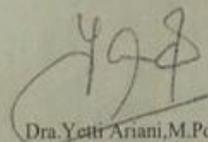
PENGEMBANGAN MEDIA BAHAN AJAR DENGAN VIDEO
PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI *POWTOON*
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU
UNTUK SISWA KELAS IV SD

Nama : Indah
Nim/BP : 17129040 / 2017
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 27 Mei 2021

Disetujui Oleh

Ketua Jurusan PGSD FIP UNP



Dra. Yetti Ariani, M.Pd
NIP. 19601202 1988032 001

Pembimbing



Drs. Yumisrul, M.Pd
NIP. 195906121987101001

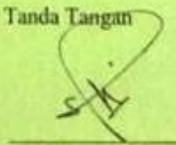
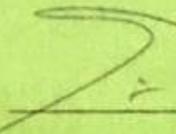
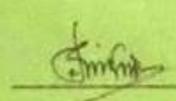
PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Judul : Pengembangan Media Bahan Ajar Dengan Video Pembelajaran
Menggunakan Aplikasi *Powtoon* Pada Pembelajaran Tematik
Terpadu Untuk Siswa Kelas IV SD
Nama : Indah
NIM/BP : 17129040/2017
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2021

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Yunisrul, M.Pd	
2. Anggota	: Dr. Desyandri, M.Pd	
3. Anggota	: Dra. Tin Indrawati, M.Pd	

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Indah
NIM/BP : 17129040/17
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
Judul : Pengembangan Media Bahan Ajar dengan Video Pembelajaran
Menggunakan Aplikasi *Powtoon* pada Pembelajaran Tematik
Terpadu untuk Siswa Kelas IV SD

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar 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, Mei 2021

Saya yang menyatakan



Indah

NIM.17129040

ABSTRAK

Indah, 2021. Pengembangan Media Bahan Ajar dengan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Powtoon* pada Pembelajaran Tematik Terpadu untuk Siswa Kelas IV SD. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Teknologi sangat berpengaruh terhadap pendidikan khususnya media pembelajaran. Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah Pengembangan Media Bahan Ajar dengan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Powtoon* pada Pembelajaran Tematik Terpadu untuk Siswa Kelas IV SD yang valid dan praktis?” Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media bahan ajar dengan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* pada pembelajaran tematik terpadu untuk siswa kelas IV SD yang valid dan praktis.

Jenis penelitian adalah *Research and Development* (R&D) menggunakan model pengembangan 4-D. Subjek Uji Coba sebanyak 32 peserta didik kelas IV SD.

Hasil penelitian yang dikembangkan diperoleh validitas video pembelajaran dengan persentase **93,86%**. Hasil praktikalitas respon siswa di SDN 32 Payakumbuh dengan persentase **90,5%** dan di SDN 16 Payakumbuh dengan persentase **95,14%**. Hasil praktikalitas respon guru di SDN 32 Payakumbuh dengan persentase **88,8%** dan di SDN 16 Payakumbuh dengan persentase **97,2%**. Dengan demikian media bahan ajar dengan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* pada pembelajaran tematik terpadu untuk siswa kelas IV SD layak digunakan.

Kata kunci : video pembelajaran, aplikasi *Powtoon*, model 4D

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT karena atas berkat dan rahmat-Nya dapat diselesaikannya skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan Media Bahan Ajar dengan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Powtoon* pada Pembelajaran Tematik Terpadu untuk Siswa Kelas IV SD”**. Shalawat beriringan salam peneliti kirimkan kepada Nabi junjungan umat muslim sedunia Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kebodohan sampai ke alam yang penuh ilmu pengetahuan seperti saat sekarang ini.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Strata-1 pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan berbagai pihak. Untuk itu peneliti ucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd dan Ibu Mai Sri Lena, S.Pd, M.Pd selaku ketua dan sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberi kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Zuardi, M.Si selaku koordinator UPP IV Bukittinggi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang beserta Bapak dan Ibu staf pengajar yang telah memberikan kemudahan selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.

3. Bapak Drs. Yunisrul, M.Pd., selaku pembimbing yang dengan sabar menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi serta saran yang tulus kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Desyandri, M.Pd. selaku penguji 1 dan Ibu Dra. Tin Indrawati, M.Pd. selaku penguji 2 yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini
5. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd. selaku validator ahli media, Bapak Atri Waldi, S.Pd, M.Pd. selaku validator ahli materi, dan Ibu Ari Suriani, S.Pd, M.Pd, selaku validator ahli bahasa yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak Yuherman S.Pd. selaku Kepala SDN 16 Payakumbuh dan Ibu Refdinel, S.Pd. selaku Kepala SDN 32 Payakumbuh yang telah memberikan waktu dan *sharing* pengalaman ketika peneliti melakukan observasi dan penelitian.
7. Ibu Mayang Puspita, S.Pd selaku guru kelas IV SDN 16 Payakumbuh dan Ibu Widra Hayani S.Pd selaku guru kelas IV SDN 32 Payakumbuh yang telah meluangkan waktu dan memberikan saran kepada peneliti dalam melakukan penelitian.
8. Tata usaha jurusan dan UPP IV Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

9. Kedua orang tuaku Bapak Herwin Thalib dan Ibu Riza Novita yang begitu berharga dalam hidupku yang senantiasa memberikan segala do'a, materi dan *support*.
10. Tante-tanteku Ibu Reni, Mak Siwit, Nte Del, Taci, Etek Pipit yang telah memberikan dukungan selama peneliti mengerjakan skripsi.
11. Saudara-saudaraku Fachri, Zahra, Kak Bunga, Kak Sari, Bulan, Kenda, Tegar, Nadia, Meme, Afifah yang sudah memberikan dukungan kepada peneliti.
12. Bima Fernanda, S.Tr.T. seseorang yang sangat penting yang telah mendampingi peneliti baik dari jarak dekat maupun jarak jauh, meluangkan waktunya, memberikan saran dan memotivasi peneliti dalam mengerjakan skripsi.
13. Sahabat-sahabatku Afi , Melvi , Ojan , Aldi, Iwan, Danil yang telah berjuang bersama dalam bangku perkuliahan selama hampir 4 tahun.
14. Hazari Nur Faizah selaku tutor sebaya yang telah membantu peneliti dalam melakukan observasi, penelitian, maupun penyusunan skripsi.
15. Teman-teman mahasiswa/i S1 PGSD angkatan 2017 sebagai teman seperjuangan yang sudah memberikan dorongan dan semangat dalam penyelesaian skripsi.
16. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Semoga bimbingan, bantuan dan dorongan yang telah Bapak, Ibu dan rekan-rekan berikan mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT. Peneliti telah berusaha sebaik mungkin dalam menyusun dan menulis skripsi ini. Namun, peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, kritik dan

saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat peneliti harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca serta dapat dijadikan sebagai sumbangan pikiran untuk perkembangan pendidikan.

Padang, Mei 2021

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	i
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A.Latar Belakang.....	1
B.Rumusan Masalah.....	9
C.Tujuan Pengembangan.....	9
D.Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	10
E.Manfaat Pengembangan	10
F.Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	11
G.Defenisi Istilah.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	14
1.Hakikat Media Pembelajaran.....	14
2. Hakikat Bahan Ajar	23
3. Hakikat Video Pembelajaran	30
4. Powtoon.....	35
5. Hakikat Tematik Terpadu.....	43
6. Karakteristik Perkembangan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	47
B. Penelitian Relevan.....	49
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
A.Model Pengembangan	52
B.Prosedur Pengembangan.....	55
C.Uji Coba Produk	62

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

A.Penyajian Data Uji Coba	70
B.Analisa Data.....	96
C.Revisi Produk.....	97

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A.Kesimpulan	105
B.Saran	106

DAFTAR RUJUKAN	108
-----------------------------	------------

LAMPIRAN.....	110
----------------------	------------

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Skala Penilaian Likert untuk Angket Validasi.....	64
Tabel 2. Indikator Penilaian Produk untuk Ahli Media	64
Tabel 3. Indikator Penilaian Produk untuk Ahli Materi.....	65
Tabel 4. Butir Penilaian Produk untuk Ahli Bahasa	65
Tabel 5. Aspek Penilaian Respon Guru	66
Tabel 6. Aspek Penilaian Respon Siswa.....	67
Tabel 7. Kategori Validitas Video Pembelajaran Powtoon	68
Tabel 8. Skala Nilai Kepraktisan	69
Tabel 9. Daftar Nama Validator.....	83
Tabel 10. Paparan Media Video Pembelajaran Sebelum dan Sesudah Revisi.....	85
Tabel 11. Hasil Validasi Media Pembelajaran Pada Aspek Kelayakan Media Sebelum Revisi	86
Tabel 12. Hasil Validasi Media Pembelajaran Pada Aspek Kelayakan Media Sesudah Revisi	86
Tabel 13. Hasil Validasi Media Pembelajaran Pada Aspek Kelayakan Materi	87
Tabel 14. Hasil Validasi Media Pembelajaran Pada Aspek Kebahasaan Sebelum Revisi	87
Tabel 15. Hasil Validasi Media Pembelajaran Pada Aspek kebahasaan Sesudah Revisi	88
Tabel 16. Hasil Validasi dari Ketiga Validator.....	89
Tabel 17. Hasil Analisis Respon Guru Terhadap Praktikalitas Media Bahan Ajar dengan Video Pembelajaran menggunakan Aplikasi Powtoon di SDN 32 Payakumbuh.....	91
Tabel 18. Hasil Analisis Respon Guru Terhadap Praktikalitas Media Bahan Ajar dengan Video Pembelajaran menggunakan Aplikasi Powtoon di SDN 16 Payakumbuh.....	92
Tabel 19. Hasil Analisis Respon Siswa terhadap Media Bahan Ajar dengan Video Pembelajaran menggunakan Aplikasi Powtoon di SDN 32 Payakumbuh.....	94
Tabel 20. Hasil Analisis Respon Siswa terhadap Media Bahan Ajar dengan Video Pembelajaran menggunakan Aplikasi Powtoon di SDN 16 Payakumbuh.....	95

Tabel 21. Komentar dan Saran Perbaikan dari Validator	98
Tabel 22. Bagian yang direvisi.....	99
Tabel 23. Media Sebelum dan Sesudah Revisi	99
Tabel 24. Bagian yang direvisi.....	100
Tabel 25. Materi Sebelum dan Sesudah Revisi.....	101
Tabel 26. Bagian yang direvisi.....	102
Tabel 27. Bahasa sebelum dan Sesudah Revisi	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan Laman Awal Powtoon.....	39
Gambar 2. Tampilan Laman Sign UP di Powtoon.....	39
Gambar 3. Tampilan Pilihan Desain Template	40
Gambar 4. Tampilan Lembar Kerja Powtoon	40
Gambar 5. Tampilan Background di Powtoon.....	41
Gambar 6. Tampilan teks di Powtoon.....	42
Gambar 7. Tampilan karakter di Powtoon	42
Gambar 8. Tampilan Shape di Powtoon	43
Gambar 9. Tampilan Sound di Powtoon	43
Gambar 10. Skema Rancangan Penelitian Pengembangan.....	62
Gambar 11. Menu login ke akun Powtoon.....	77
Gambar 12. Tampilan menu Templates	77
Gambar 13. Tampilan Templates	78
Gambar 14. Tampilan “edit this templates”	78
Gambar 15. Studio Pembuatan Video	79
Gambar 16. Studio Pembuatan Video	79
Gambar 17. Menu Export video.....	80
Gambar 18. Tampilan Upload Video Sukses	80
Gambar 19. Tampilan Awal Media Pembelajaran 3.....	81
Gambar 20. Tampilan Awal Media Pembelajaran 4.....	81
Gambar 21. Tampilan Materi Pembelajaran 3	82
Gambar 22. Tampilan Materi Pembelajaran 4	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Observasi	111
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	112
Lampiran 3. Surat Balasan Izin Uji Coba Produk.....	113
Lampiran 4. Surat Balasan Izin Penelitian	114
Lampiran 5. Pedoman Wawancara Menggunakan Skala Likert.....	115
Lampiran 6. RPP Kelas 4 Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3	116
Lampiran 7. Materi Video Pembelajaran Powtoon RPP Kelas 4 Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3	128
Lampiran 8. Media Video Pembelajaran RPP Kelas 4 Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3	139
Lampiran 9. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 1	144
Lampiran 10. Lembar Kerja Peserta Didik LKPD 2.....	146
Lampiran 11. Lembar Kerja Peserta Didik LKPD 3.....	147
Lampiran 12. Kisi-Kisi Soal RPP Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3	148
Lampiran 13. Soal Evaluasi RPP Kelas 4 Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 ..	156
Lampiran 14. Kunci Jawaban Soal Evaluasi RPP Kelas 4 Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3	159
Lampiran 15. Lembar Penilaian Pembelajaran 3	160
Lampiran 16. RPP Kelas 4 Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 4	165
Lampiran 17. Materi Video Pembelajaran Powtoon RPP Kelas 4 Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 4	179
Lampiran 18. Media Video Pembelajaran RPP Kelas 4 Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 4	183
Lampiran 19. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 1	184
Lampiran 20. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 2	186
Lampiran 21. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 3	187
Lampiran 22. Kisi-Kisi Soal RPP Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 4	189
Lampiran 23. Lembar Evaluasi	192

Lampiran 24. Kunci Jawaban.....	194
Lampiran 25. Lembar Penilaian.....	195
Lampiran 26. <i>Story Board</i>	200
Lampiran 27. Bukti ACC Penelitian	211
Lampiran 28. Surat Permohonan Validasi Video Pembelajaran <i>Powtoon</i>	212
Lampiran 29. Angket dan Hasil Analisis Validasi Aspek Media	215
Lampiran 30. Angket dan Hasil Analisis Validasi Aspek Materi.....	224
Lampiran 31. Angket dan Hasil Analisis Validasi Aspek Bahasa.....	230
Lampiran 32. Rata-Rata Hasil Analisis Validasi oleh Ahli	236
Lampiran 33. Hasil Angket Praktikalitas Respon Guru terhadap Media Bahan Ajar dengan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi <i>Powtoon</i> pada Pembelajaran Tematik Terpadu untuk Siswa Kelas IV di SDN 32 Payakumbuh	237
Lampiran 34. Hasil Angket Praktikalitas Respon Guru terhadap Media Bahan Ajar dengan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi <i>Powtoon</i> pada Pembelajaran Tematik Terpadu untuk Siswa Kelas IV di SDN 16 Payakumbuh	240
Lampiran 35. Hasil Angket Praktikalitas Respon Siswa terhadap Media Bahan Ajar dengan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi <i>Powtoon</i> pada Pembelajaran Tematik Terpadu untuk Siswa Kelas IV di SDN 32 Payakumbuh	243
Lampiran 36. Hasil Angket Praktikalitas Respon Siswa terhadap Media Bahan Ajar dengan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi <i>Powtoon</i> pada Pembelajaran Tematik Terpadu untuk Siswa Kelas IV di SDN 16 Payakumbuh	247
Lampiran 37. Rekapitulasi Jawaban Hasil Respon Siswa Terhadap Video Pembelajaran <i>Powtoon</i>	251
Lampiran 38. Rekapitulasi Jawaban Hasil Respon Siswa Terhadap Video Pembelajaran <i>Powtoon</i>	252
Lampiran 39. Dokumentasi Uji Coba di SDN 32 Payakumbuh	253
Lampiran 40. Dokumentasi Penelitian di SDN 16 Payakumbuh.....	255
Lampiran 41. Produk Video Pembelajaran <i>Powtoon</i>	257

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini sudah sangat cepat dan hampir menyeluruh untuk semua kalangan dalam berbagai aspek kehidupan. Salah satu aspek kehidupan yang tidak terlepas dari perkembangan teknologi yaitu pendidikan. Adanya perkembangan teknologi ini menuntut profesionalisme guru yang dituntut untuk tidak hanya membelajarkan siswanya, tetapi juga harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan memegang peranan penting untuk menjamin kelangsungan hidup bangsa dan negara, karena pendidikan merupakan salah satu wahana untuk meningkatkan kualitas sumber daya yang ada dimasa mendatang.

Dalam kehidupan manusia terutama peserta didik, tidak terlepas dari suatu pembelajaran (*instruction*). Pembelajaran dalam kurikulum 2013 adalah pembelajaran berbasis kompetensi dengan memperkuat proses pembelajaran dan penilaian autentik untuk mencapai kompetensi sikap,

pengetahuan dan keterampilan. Ketiga ranah tersebut memiliki lintasan perolehan (proses psikologis) yang berbeda. Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 menggunakan pendekatan pembelajaran tematik terpadu dari kelas I sampai kelas VI. Hal ini dipertegas oleh Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 tahun 2013 tentang kerangka dasar dan standar kurikulum Sekolah Dasar yang menyebutkan bahwa “Pelaksanaan Kurikulum 2013 pada Sekolah Dasar dilakukan melalui pembelajaran dengan pendekatan tematik terpadu dari kelas I sampai kelas VI”.

Menurut (Daryanti, Desyandri, and Fitria 2019) Pembelajaran pada dasarnya adalah suatu kegiatan yang terdiri dari pendidik, peserta didik serta sarana dan prasaran. Sementara itu hakikat belajar mengajar dalam kegiatan belajar mengajar anak sebagai subjek dan objek dari kegiatan pengajaran karena itu inti proses pengajaran tiada lain adalah kegiatan belajar anak didik dalam mencapai suatu tujuan pengajaran.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan (Poerwadarminta, 2013). Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individu maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-

prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan otentik. Pembelajaran terpadu sebagai suatu konsep dapat dikatakan sebagai pendekatan belajar-mengajar yang melibatkan beberapa bidang studi untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada anak.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Hal tersebut menuntut agar guru/pengajar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru (pembuat media) dan siswa dapat berlangsung secara tepat. Gagne' dan Briggs (1975) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan sisi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang

mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Dalam penyampaian pesan-pesan dari bahan pelajaran kepada siswa, keberadaan media pembelajaran dapat dijadikan sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran. Guru sadar bahwa akan sulit bagi siswa untuk memahami materi pelajaran terutama materi pelajaran yang sangat rumit apabila tanpa bantuan media pembelajaran. Selain memudahkan guru dalam penyampaian pesan-pesan dari bahan pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran, juga diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga siswa juga dapat menerima dan memahami dengan baik materi pelajaran yang telah disampaikan. Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Saat ini banyak sekali aplikasi komputer yang menarik yang digunakan untuk membuat media pembelajaran. Namun, banyaknya pilihan aplikasi ini tidak diikuti dengan kemampuan guru dalam memanfaatkan penggunaan aplikasi tersebut. Hal ini dikarenakan cara penggunaan aplikasi yang cukup rumit, meskipun demikian masih ada beberapa aplikasi yang mudah dalam cara pembuatannya. Salah satunya adalah aplikasi *Powtoon* yang dapat digunakan sebagai media

pembelajaran. *Powtoon* adalah aplikasi bersifat *online* yang berfungsi untuk membuat video presentasi maupun media pembelajaran dengan tampilan kartun animasi.

Aplikasi *Powtoon* ini masih terbilang baru, kelebihan *Powtoon* adalah cara atau proses pembuatannya yang mudah dan tidak rumit sehingga guru yang baru mengenal aplikasi ini dan ingin mencobanya tidak akan kesulitan. Menurut Mafita Sari & Suci Rohayati (2017:1), “*Powtoon* merupakan salah satu jenis layanan online yang memiliki fitur animasi yang menarik dalam penyampaian pesan berupa video. Ini adalah salah satu alternatif dari berkembangnya teknologi untuk digunakan media pembelajaran interaktif pada materi yang dianggap sulit menjadi lebih menyenangkan karena disajikan dengan kombinasi beberapa media seperti audio-visual. Oleh karena itu media ini sangatlah menarik untuk digunakan di dalam kelas sebagai alternatif media pembelajaran agar siswa tidak bosan dengan pembelajaran selain itu juga membuat media pembelajaran guru lebih bervariasi. Banyaknya pilihan karakter animasi yang sudah tersedia di *Powtoon* juga memudahkan dalam membuat video animasi yang lucu dan lebih menarik sehingga tidak perlu membuat animasi secara manual. Selain itu tampilannya yang berupa video animasi ini juga memudahkan guru dalam menggunakannya. Peranan penggunaan media pembelajaran *Powtoon* dapat membuat siswa lebih memahami pelajaran dan membangkitkan semangat belajar. Dengan begitu aplikasi

Powtoon merupakan alternatif yang tepat untuk membuat video pembelajaran.

Dalam kehidupan sehari-hari kita sudah tidak asing dengan kehadiran video. Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun berkelompok. Video juga merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung. Disamping itu, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa, disamping suara yang menyertainya. Menurut Munir (2012 : 289), “video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, dan penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik”. Video memiliki berbagai peran, selain sebagai sarana hiburan, video juga dapat berfungsi sebagai media pembelajaran. Menurut Mahadewi, dkk (2012:4) menyatakan bahwa video pembelajaran adalah video pembelajaran sebagai media yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa untuk belajar melalui penayangan ide atau gagasan, pesan dan informasi secara audio visual.

Berdasarkan hasil wawancara penulis pada hari Selasa tanggal 15 Desember 2020 terhadap guru kelas IV SDN 16 Payakumbuh yaitu Ibu Mayang Puspita, S.Pd. Diperoleh informasi bahwa dalam proses

pembelajaran guru masih menggunakan media konvensional berupa media gambar pajangan dan juga pembelajaran yang berpusat pada guru sehingga peserta didik lebih banyak mendengarkan teks dan penjelasan dari guru. Guru juga mengandalkan papan tulis sebagai media pembelajaran. Terkadang guru juga menggunakan media cetak seperti buku, dan bahan ajar mandiri yang akan dibaca oleh siswa, sehingga membuat peserta didik bosan dan muncul rasa malas untuk membaca buku dan bahan ajar tersebut. Padahal selain guru, buku dan bahan ajar juga merupakan sumber belajar yang sangat penting dalam pembelajaran. Selain media konvensional guru juga menggunakan media dengan teknologi seperti media video pembelajaran, namun sangat sederhana serta tidak adanya animasi-animasi menarik sehingga siswa bosan dan tidak tertarik untuk belajar. Media teknologi lainnya yang digunakan guru adalah video yang di *download* dari <https://www.youtube.com/> dan masih menggunakan *Power Point* sederhana. Hal itu dikarenakan kompetensi guru yang belum cukup handal untuk membuat media yang berbasis animasi, sehingga media berbasis teknologi dengan aplikasi jarang digunakan dalam proses pembelajaran.

Penulis juga melakukan wawancara pada hari yang sama dengan beberapa siswa kelas IV SDN 16 Payakumbuh, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran belum menarik minat siswa secara keseluruhan. Pembelajaran didominasi oleh penyajian materi yang dijelaskan oleh guru dan menggunakan media konvensional. Siswa diberikan bahan ajar untuk

dibaca , sehingga membuat siswa malas karena banyaknya buku dan bahan ajar yang harus dipahami siswa. Ditambah lagi dengan perilaku siswa yang masih suka bermain, mengakibatkan media pembelajaran yang dipakai guru dalam pembelajaran tidak efektif serta tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Media konvensional yang digunakan guru pun membuat siswa menjadi keteteran dalam mengerjakan tugas atau latihan. Karena untuk menggunakan media pembelajaran tersebut membutuhkan waktu yang tidak sebentar, sehingga di saat siswa mengerjakan tugasnya, waktu yang didapat sangat sedikit. Dalam proses pembelajaran sesekali pernah menggunakan media berbasis teknologi seperti penayangan gambar, video yang di *download* dari <https://www.youtube.com/> dan ditayangkan melalui infokus di depan kelas. Penyajian materi melalui infokus tersebut lebih disukai siswa dan membuat siswa sangat antusias karena dapat melihat peristiwa sebenarnya melalui video atau gambar yang ditayangkan.

Guru di SDN 16 Payakumbuh sudah memiliki dan menggunakan Laptop pribadi dalam proses pembelajaran, namun guru belum cukup waktu untuk mempelajari kecanggihan teknologi untuk mengembangkan media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi. Pengembangan media video pembelajaran sendiri memiliki kelebihan dalam menciptakan suasana belajar yang inovatif dan kreatif serta meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa untuk belajar.

Melihat kelebihan tersebut, pemanfaatan media video pembelajaran menggunakan peranan teknologi serta mempertimbangkan kebutuhan

siswa, media pembelajaran dengan menggunakan teknologi sangat membantu siswa dalam memahami konsep. Sehingga penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Bahan Ajar dengan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Powtoon* pada Pembelajaran Tematik Terpadu untuk Siswa Kelas IV SD “

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat disimpulkan beberapa rumusan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengembangan media bahan ajar dengan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* pada pembelajaran tematik terpadu untuk siswa kelas IV SD yang valid?
2. Bagaimanakah pengembangan media bahan ajar dengan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* pada pembelajaran tematik terpadu untuk siswa kelas IV SD yang praktis?

C. Tujuan Pengembangan

Bedasarkan rumusan masalah yang telah ditemukan, maka tujuan dari pengembangan ini yakni sebagai berikut :

1. Mengembangkan media bahan ajar dengan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* pada pembelajaran tematik terpadu untuk siswa kelas IV SD yang valid.
2. Mengembangkan media bahan ajar dengan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* pada pembelajaran tematik terpadu untuk siswa kelas IV SD yang praktis.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media video pembelajaran *Powtoon* yang memuat materi pelajaran dilengkapi dengan konteks materi pembelajaran.
2. Produk berupa video pembelajaran yang disimpan dalam sebuah *Compact Disc* (CD).

E. Manfaat Pengembangan

Manfaat dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi peneliti : untuk menambah wawasan, pengetahuan serta pengalaman dalam rangka mempersiapkan diri sebagai calon guru.
2. Bagi guru : untuk memberikan masukan sebagai upaya pemanfaatan video pembelajaran dalam proses pembelajaran. Sebagai acuan atau referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru sehingga terwujudnya proses pembelajaran yang menyenangkan.
3. Bagi siswa : sebagai alat bantu pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan semangat dan keinginan siswa untuk belajar.
4. Bagi sekolah : untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang dikembangkan sekolah dan untuk lebih mengembangkan sarana dan prasarana sekolah.
5. Bagi PGSD FIP UNP : sebagai acuan bagi mahasiswa lain untuk membuat dan mengembangkan video pembelajaran dengan aplikasi *Powtoon* maupun aplikasi-aplikasi komputer atau *android* lainnya untuk membuat media pembelajaran yang baik dan benar.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi penelitian yang dilaksanakan ini adalah media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Powtoon* dan dapat diuji validitas dan praktikalitasnya. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan yaitu dengan cara memvalidasi media pembelajaran kepada para ahli. Sedangkan uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui kepraktisannya serta mudahnya media pembelajaran yang digunakan yaitu dengan cara melihat hasil pengisian angket respon guru dan siswa terhadap praktikalitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Materi yang digunakan pada penelitian ini yaitu materi yang terdapat pada pembelajaran tematik terpadu pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 1 Lingkungan tempat tinggal Pembelajaran 3 dan 4. Pembatasan penelitian pengembangan yang dilakukan adalah dengan menggunakan model yang dikemukakan oleh Thiagarajan (dalam Sutarti, tatik & Irawan, 2017 : 12) dengan langkah pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*).

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini didasarkan pada pertimbangan waktu dan biaya, sehingga hanya dikembangkan pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku Pembelajaran 3 dan 4 yang memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKN, dan IPS di kelas IV.

G. Defenisi Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman, maka penulis akan menjelaskan beberapa istilah di bawah ini :

1. **Pengembangan** adalah suatu penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.
2. **Media Pembelajaran** adalah sebuah alat dan sarana prasarana yang dapat mempermudah komunikasi dalam proses pembelajaran
3. **Video Pembelajaran** adalah teknologi penangkapan suara, gambar, animasi, teks dan seni yang disajikan dengan bentuk adegan-adegan dalam gerak secara elektronik yang dirancang secara sistematis dan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan membuat siswa lebih mudah memahami materi pelajaran.
4. **Powtoon** adalah aplikasi yang mampu menghasilkan video presentasi ataupun video pembelajaran dengan tampilan kartun animasi yang menarik.
5. **Validitas** dimaksudkan untuk memastikan instrumen yang telah dibuat layak dan memang mengukur apa yang hendak diukur . Suharsimi (dalam Setyawan, Febri, 2017 :132). Kegiatan validasi dilakukan dengan cara memberikan aplikasi media pembelajaran kepada para ahli dan praktisi beserta lembar validasinya sehingga diperoleh media pembelajaran yang valid digunakan.
6. **Praktikalitas** adalah tingkat kepraktisan dan kemudahan media yang dapat dilihat dari pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan

media pembelajaran yang sudah dikembangkan Arikunto dan Cepi
(dalam Alfinika, Ninit 2018:65).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Defenisi Media

Secara harfiah, media berarti perantara atau pengantar. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti pengantar atau perantara terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Selain itu menurut Sadiman dalam Musfiqon (2012:26) menyatakan bahwa “media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan”. Sedangkan menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (NEA) dalam Sadiman dkk, (2012:7) memiliki pengertian yang berbeda yaitu, “media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media itu merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat.

b. Defenisi Media Pembelajaran

Media salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran, media yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut disebut sebagai media pembelajaran. Media Pembelajaran,

yang memuat informasi dan pengetahuan, pada umumnya digunakan untuk membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membuat aktivitas belajar menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Menurut (Daryanti et al. 2019) media pembelajaran yang bagus merupakan salah satu sarana penting penunjang pendidikan, dengan majunya teknologi saat ini menawarkan pembaharuan dalam pembuatan media pembelajaran.

Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2002) secara implisit menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang antara lain buku, *tape-recorder*, kaset, *video camera*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Berdasarkan defenisi tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar atau alat bantu fisik yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar.

c. Fungsi dan Posisi Media Pembelajaran

Secara umum, Sadiman (1993:16) menyatakan bahwa media mempunyai fungsi :

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.

- a. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman *film*, video, *film* bingkai, foto, maupun secara verbal;
 - b. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain; dan
 - c. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim dan lain-lain) dapat divisualisasikan lewat *film*, gambar dan lain-lain.
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar.
 4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
 5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
 6. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
 7. Pembelajaran dapat lebih menarik.
 8. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
 9. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
 10. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
 11. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.

12. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

Sedangkan menurut Hamalik (2008:49) fungsi media pembelajaran yaitu :

1. Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif.
2. Penggunaan media merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran.
3. Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
4. Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas.
5. Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan.

Jadi berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa peranan media pembelajaran cukup penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran terutama membantu siswa untuk belajar. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjalin dan informasi yang diterima siswa dalam pembelajaran tidak akan berlangsung secara optimal.

d. Prinsip Pemilihan Media

Gerlack dan Ely (Setyosari dan Sihkabuden, 2005) memberikan lima prinsip yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu :

1. Kesesuaian

Media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik dan materi yang dipelajari, serta metode atau pengalaman belajar yang diberikan kepada peserta didik.

2. Kejelasan sajian

Beberapa jenis media dan sumber belajar dirancang hanya mempertimbangkan ruang lingkup materi pembelajaran, tanpa memperhatikan tingkat kesulitan penyajiannya sama sekali.

3. Kemudahan akses

Kemudahan akses berhubungan dengan lokasi dan kondisi media. Kemudahan akses dilihat berdasarkan lokasi yang ada di daerah yang sudah memiliki dan memakai jaringan internet. Dengan adanya jaringan internet, maka akan mempermudah jalannya pembelajaran.

4. Keterjangkauan

Keterjangkauan di sini berkaitan dengan aspek biaya (*cost*). Besar kecilnya biaya yang diperlukan untuk mendapatkan media adalah salah satu faktor yang perlu dipertimbangkan. Namun biaya itu harus kita hitung dengan aspek manfaat. Sebab semakin

banyak yang menggunakan, maka unit *cost* dari sebuah media akan semakin menurun.

5. Ketersediaan

Pada saat kita hendak mengajar dan dalam rancangan telah disebutkan macam atau jenis media yang dipakai, maka kita perlu mengecek ketersediaan media tersebut.

6. Kualitas

Dalam pemilihan media pembelajaran, kualitas media hendaklah diperhatikan. Sebaiknya, dipilih media yang berkualitas tinggi.

7. Ada alternatif

Media alternatif digunakan andaikata media yang diharapkan tidak diperoleh dengan alasan tidak tersedia atau sulit dijangkau.

8. Interaktivitas

Media yang baik adalah yang dapat memberikan komunikasi dua arah secara interaktif. Semua kegiatan pembelajaran yang akan dikembangkan oleh guru tentu saja memerlukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut.

9. Organisasi

Pertimbangan lain yang juga tidak bisa diabaikan adalah dukungan organisasi. Misalnya apakah pimpinan sekolah atau pimpinan yayasan mendukung ?

10. Kebaruan

Kebaruan dari media yang akan dipilih juga harus menjadi pertimbangan sebab media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi murid.

11. Berorientasi siswa

Pemilihan media pembelajaran harus berorientasi pada siswa. Artinya perlu dipertimbangkan keuntungan dan kemudahan apa yang akan diperoleh siswa dengan media tersebut.

e. Tujuan Media Pembelajaran

Penggunaan media atau alat-alat *modern* di dalam belajar bukan bermaksud mengganti cara mengajar yang baik, melainkan untuk menyampaikan informasi dengan cepat, akurat dan membantu para pengajar dalam menyampaikan materi. Dengan menggunakan media diharapkan terjadi interaksi antara guru pengajar dengan murid secara maksimal sehingga dapat mencapai hasil belajar yang sesuai dengan tujuan.

Secara umum tujuan penggunaan media pembelajaran adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan – pesan atau materi pelajaran kepada siswanya, agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik, lebih cepat dan lebih menyenangkan kepada siswa. Sedangkan secara khusus media pembelajaran digunakan dengan tujuan:

1. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga minat siswa untuk belajar lebih semangat lagi.
2. Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam bidang teknologi.
3. Menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh siswa dan membuat kesan sangat baik.
4. Untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif.
5. Untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa (Situmorang, 2009)

f. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran tersebut dijelaskan sebagai berikut (Midun, 2009) :

1. Dengan media pembelajaran yang bervariasi dapat memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang diberikan di kelas seperti buku, foto-foto dan narasumber. Dengan demikian, peserta didik akan memiliki banyak pilihan sesuai kebutuhan dan karakteristik masing-masing.
2. Dengan menggunakan berbagai jenis media, peserta didik akan memperoleh pengalaman beragam selama proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret dan langsung kepada peserta didik, seperti kegiatan karya wisata ke pabrik, pusat tenaga listrik, swalayan, bank, industry, pelabuhan dan sebagainya.

4. Media pembelajaran menyajikan sesuatu yang sulit diadakan, dikunjungi atau dilihat oleh peserta didik.
5. Media-media pembelajaran dapat memberikan informasi yang akurat dan terharu, misalnya penggunaan buku teks, majalah, dan orang sebagai sumber informasi.
6. Media pembelajaran dapat menambah kemenarikan tampilan materi sehingga meningkatkan motivasi dan minat serta mengambil perhatian peserta didik untuk fokus mengikuti materi yang disajikan, sehingga diharapkan efektivitas belajar akan meningkat pula.
7. Media pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk berfikir kritis, menggunakan kemampuan imajinasinya, bersikap dan berkembang lebih lanjut, sehingga melahirkan kreatifitas dan karya-karya inovatif.
8. Penggunaan media dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, karena dengan menggunakan media dapat menjangkau peserta didik di tempat yang berbeda-beda, dan di dalam ruang lingkup yang tak terbatas pada suatu waktu tertentu.
9. Media pembelajaran dapat memecahkan masalah pendidikan atau pengajaran baik dalam lingkup mikro maupun makro.

g. Kelebihan Media

Menurut Gerlach dan Ely (dalam Ibrahim, dkk.,2004) :

1. Kelebihan media terdiri atas; kemampuan fiksatif, kemampuan manipulatif, kemampuan distributif.
 - a. Kemampuan *Fiksatif*, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.
 - b. Kemampuan *manipulatif*, artinya media dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya diubah ukurannya, warnanya, serta dapat pula diulang-ulang penyajiannya.
 - c. Kemampuan *distributif*, artinya media mampu menjangkau *audien* yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV dan Radio.

2. Hakikat Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

Menurut (Kurniawati dkk :2015)

“Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. Bahan ajar merupakan

informasi, alat dan teks yang diperlukan guru/instruktur untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.”

Syaiful (1997: 50) dalam (Kurniawati:2015) berpendapat bahwa bahan ajar adalah salah satu sumber belajar bagi anak didik. Sehingga bahan ajar adalah substansi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar.

Menurut Pannen (dalam Andi Prastowo, 2012: 17), mengungkapkan bahwa bahan ajar adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran (Faizah 2018).

b. Kategori Bahan Ajar

Komponen penting yang lain yaitu ketersediaan bahan ajar yang dapat digunakan oleh peserta didik. Majid (2009:173-175) dalam (Jazuli, Azizah, and Meita 2018) menjelaskan bahwa bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis yang dapat digunakan oleh peserta didik sehingga tercipta suatu kondisi yang memungkinkan peserta didik belajar dengan baik.

Majid (2009:173-175) membagi bahan ajar menjadi beberapa kategori yaitu, meliputi: 1) bahan cetak (visual) seperti buku, *handout*, *leaflet*, *walchart*, brosur, gambar, maket. 2) bahan dengar (audio) seperti *tape recorder*, radio, kaset. 3) bahan pandang dengar (audio visual) seperti *video compact disk*, *film*. 4) bahan ajar interaktif seperti CD interaktif.

Sedangkan menurut Prastowo (2011:40- 43), mengkategorikan bahan ajar menjadi 3 kelompok besar berdasarkan; 1) bentuknya; 2) cara kerjanya; dan 3) sifatnya, penjelasannya lengkapnya seperti berikut ini :

- 1) Bahan ajar dilihat dari bentuknya, meliputi (a) bahan ajar cetak, yaitu berbagai bahan yang disajikan dalam kertas cetak, seperti buku, *handout*, modul, dan lain-lain; (b) bahan ajar dengar atau audio, yakni semua sistem yang menggunakan sinyal radio secara langsung yang dapat dimainkan atau didengar oleh seseorang atau kelompok orang. Contohnya kaset, radio, pringan hitam, dan *compact disk audio*; (c) bahan ajar audio visual, segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak. Contohnya, film dan video; dan (d) bahan ajar interaktif (*interactive teaching material*), yakni kombinasi dari dua atau lebih media (teks, gambar, grafik, animasi, audio, dan video) yang dimanipulasi atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah, contohnya *compact disk interaktif*.
- 2) Bahan ajar dilihat dari cara kerjanya, meliputi (a) bahan ajar yang tidak diproyeksikan, maksudnya yaitu tidak memerlukan perangkat proyektor untuk menampilkan isinya; (b) bahan ajar yang diproyeksikan, yakni memerlukan alat proyektor agar isi bahan ajar bisa dimanfaatkan, misalnya slide; (c) bahan ajar audio dan video, yakni bahan ajar yang membutuhkan alat pemain/pemutar seperti

CD player, VCD player, dan multimedia player; (d) bahan ajar komputer, yakni bahan ajar noncetak yang membutuhkan komputer untuk mengakses isinya agar bisa digunakan untuk belajar.

- 3) Bahan ajar dilihat dari sifatnya, meliputi; (a) bahan ajar berbasis cetak, seperti pamphlet, buku, panduan belajar siswa, dan lain.

c. Tujuan dan Manfaat Penyusunan Bahan Ajar

Menurut Ahmadi, dkk (2011) ada beberapa tujuan dan manfaat dalam penyusunan bahan ajar. Adapun tujuan penyusunan bahan ajar yaitu :

- 1) Menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan lingkungan sosial peserta didik.
- 2) Membantu peserta didik untuk memperoleh alternatif bahan ajar selain buku teks yang terkadang sulit diperoleh.
- 3) Membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran agar lebih mudah.

Sedangkan manfaat penyusunan bahan ajar bagi guru adalah :

- 1) Diperoleh bahan ajar sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
- 2) Mengurangi ketergantungan pada buku teks yang terkadang sulit diperoleh.
- 3) Karena dikembangkan dari berbagai referensi sehingga memperkaya materi.
- 4) Menambah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menulis bahan ajar.

5) Komunikasi pembelajaran antara guru dengan peserta didik menjadi efektif.

6) Jika dibukukan dan diterbitkan akan menambah angka kredit.

Selain itu bahan ajar sangat banyak manfaatnya bagi peserta didik, diantaranya yaitu :

1) Menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik.

2) Mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru sehingga memiliki kesempatan untuk belajar secara mandiri.

3) Memudahkan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasai.

Adapun tujuan dan manfaat penggunaan bahan ajar menurut Lestari (2018) yaitu : 1) Bahan ajar sesuai dengan tuntutan kurikulum yakni bahan ajar sesuai dengan karakteristik atau lingkungan sosial peserta didik. 2) Manfaat bagi guru yaitu diperoleh bahan ajar sesuai tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik, tidak lagi bergantung pada buku teks, dikembangkan dengan berbagai referensi sehingga memperkaya materi, menambah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menulis bahan ajar, komunikasi pembelajaran lebih efektif. 3) Manfaat bagi peserta didik yaitu pembelajaran jadi lebih menarik, kesempatan belajar secara mandiri, mudah menguasai setiap kompetensi yang dipelajari.

Dari beberapa tujuan dan manfaat penyusunan bahan ajar diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan tidak lagi

bergantung pada buku teks, memperkaya materi, menambah pengetahuan, dapat belajar secara mandiri dan dapat menguasai setiap kompetensi yang dipelajari.

d. Karakteristik Bahan Ajar

Menurut Daryanto (dalam Khulsum, Hudiyono & Sulistyowati, 2018) karakteristik bahan ajar agar dikatakan baik dan menarik yaitu :

- 1) *Self Instruction* adalah bahan ajar dapat membuat peserta didik mampu membelajarkan diri sendiri.
- 2) *Self Contained* yaitu suatu bentuk informasi cetak dan tertulis yang sengaja disajikan untuk peserta didik yang berisi semua materi atau teori pembelajaran untuk dipelajari.
- 3) *Stand Alone* merupakan bahan ajar yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan berbarengan dengan bahan ajar lain.
- 4) *Adaptif* yaitu bahan ajar hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi.
- 5) *User Friendly*, setiap instruksi dan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakai termasuk kemudahan pemakai dalam merespon dan mengakses sesuai dengan keinginan.

Selanjutnya menurut Pasburk (dalam Arsanti, 2018) ada empat syarat bahan ajar dikatakan baik berdasarkan kriteria penilaian bahan ajar berupa buku pelajaran yaitu : (a) Sesuai dengan kurikulum baik isi maupun atau cakupan materi, (b) Materi yang

disajikan memenuhi prinsip belajar, (c) Penggunaan bahasa dan keterbacaan baik, (d) Tampilan format buku atau grafika menarik.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik bahan ajar yaitu peserta didik aktif belajar secara mandiri, bahan ajar memiliki kompetensi yang lengkap, materi yang disajikan memenuhi prinsip belajar dan tampilannya menarik.

e. Cara Penyusunan Bahan Ajar

Menurut Panen dan Purwanto (dalam Kurniawati, Kusumaningsih & Rhamadiyanti, 2015) ada beragam cara yang dilakukan untuk menyusun bahan ajar, namun secara umum ada tiga cara yang dapat ditempuh dalam penyusunan bahan ajar yaitu:

1) Menulis Sendiri (*Starting From Scratch*)

Bahan ajar dapat ditulis sendiri oleh guru, berkolaborasi dengan guru lain, atau dilakukan bersama pakar yang memiliki keahlian di bidang ilmu tertentu sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

2) Pengemasan Kembali Informasi (*Information Repackaging*).

Dalam pengemasan kembali informasi, penulis tidak menulis bahan ajar sendiri dari awal (*from scratch*), tetapi penulis memanfaatkan buku-buku teks dan informasi yang sudah ada untuk dikemas kembali sehingga berbentuk bahan ajar yang memenuhi karakteristik bahan ajar yang baik.

3) Penataan Informasi (*Compilation* atau *Wrap Around Text*).

Selain bahan ajar dapat ditulis sendiri, bahan ajar juga dapat dilakukan melalui kompilasi seluruh materi yang diambil dari buku teks, jurnal, majalah, artikel, koran, dll. Proses ini disebut pengembangan bahan ajar melalui penataan informasi (kompilasi).

3. Hakikat Video Pembelajaran

a. Pengertian Video Pembelajaran

Video menurut Eldarni, dkk (2014:2) berasal dari bahasa latin, video-vidisium yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan), dapat melihat. Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital. Sedangkan pembelajaran merupakan satu rangkaian kegiatan untuk memungkinkan terjadinya proses belajar.

Jadi, berdasarkan uraian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media video pembelajaran merupakan suatu media yang disajikan dalam bentuk audio visual yang dapat membantu pemahaman siswa terhadap suatu materi pelajaran yang efektif kegunaannya dalam pembelajaran.

b. Karakteristik Media Video Pembelajaran

Menurut Cheppy Riyana (2007:8-11) untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaannya maka pengembangan video pembelajaran harus

memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Karakteristik video pembelajaran yaitu:

1. *Clarity of Message* (kejelasan pesan)

Dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memory jangka panjang dan bersifat retensi.

2. *Stand Alone* (berdiri sendiri).

Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.

3. *User Friendly* (bersahabat/akrab dengan pemakainya).

Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.

4. Representasi Isi

Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.

5. Visualisasi dengan media

Materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, *sound*, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang

digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakurasian tinggi.

6. Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi

Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rakayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi *support* untuk setiap *speech* system komputer.

7. Dapat digunakan secara klasikal atau individual

Video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam *setting* sekolah, tetapi juga dirumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah siswa maksimal 50 orang bisa dapat dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian narasi dari narator yang telah tersedia dalam program.

c. Distribusi Video Pembelajaran

Media Video Pembelajaran dapat didistribusikan ke pengguna melalui berbagai cara, yakni sebagai berikut :

1) *Compact Disc / Digital Versatile Disc*

Media video pembelajaran dapat didistribusikan menggunakan CD atau DVD dengan ukuran file yang besar, sehingga sangat cocok untuk video atau suara dengan kualitas yang baik. Pada umumnya, CD ditemukan dengan ukuran sekitar 120 milimeter. CD ini dapat digunakan untuk menyimpan data suara sepanjang 1 jam 20 menit atau suara yang belum dikompres dengan ukuran 700 MB. Selain itu, ada juga CD dengan ukuran beragam mulai dari 60

milimeter hingga 80 milimeter. Sedangkan DVD kapasitas penyimpanannya yaitu 4830 MB. Kelebihan pendistribusian menggunakan CD/DVD antara lain : lebih aman untuk digunakan karena adanya enkripsi CSS pada DVD, tidak menggunakan biaya yang banyak dan kecil, sehingga mudah untuk diproduksi dalam jumlah yang besar, dan hampir semua komputer dan laptop sudah memiliki CD/DVD drives.

d. Kelebihan Media Video Pembelajaran

Kelebihan yang diperoleh dengan menggunakan video dalam proses pembelajaran (Azhar Arsyad, 2009:49-50) adalah sebagai berikut :

1. Film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik dan lainnya. Film merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat seperti cara kerja jantung ketika berdenyut.
2. Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu. Misalnya langkah-langkah dan cara yang benar dalam berwudhu.
3. Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi, film dan video menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya.

Misalnya, film kesehatan yang menyajikan proses berjangkitnya penyakit diare.

4. Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa. Bahkan, film dan video seperti slogan yang sering didengar, dapat membawa dunia ke dalam kelas.
5. Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung seperti letusan gunung berapi atau perilaku binatang buas.
6. Film dan video dapat diunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun perorangan.
7. Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar frame demi fram, film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit. Misalnya, bagaimana kejadian mekarnya bunga.

Kelebihan menggunakan video dalam proses pembelajaran menurut Hamzah B. Uno & Nina Lamatenggo (2011: 135) yaitu :

1. Video dapat memanipulasi waktu dan ruang sehingga siswa dapat diajak melanglang buana ke mana saja walaupun dibatasi dengan ruang kelas.
2. Video juga dapat menampilkan objek-objek yang terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya, atau bahkan tidak dapat dikunjungi oleh siswa.

3. Kemampuan media video juga dapat diandalkan pada bidang studi yang mempelajari keterampilan motorik dan melatih kemampuan kegiatan.

Cecep Kustandi (2013: 64), keuntungan apabila menggunakan media video dalam pembelajaran, yaitu:

1. Video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika siswa berdiskusi, membaca, dan praktik.
2. Video dapat menunjukkan objek secara normal yang tidak dapat dilihat, seperti kerja jantung ketika berdenyut.
3. Mendorong dan meningkatkan motivasi siswa serta menanamkan sikap dan segi afektif lainnya.
4. Video mengandung nilai-nilai positif yang dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
5. Video dapat menyajikan peristiwa kepada kelompok besar atau kelompok kecil dan kelompok yang heterogen atau perorangan.

4. Powtoon

1) Pengertian Powtoon

Powtoon merupakan web apps online yang berbasis di London dan didirikan oleh Ilya Spitalnik dan Daniel Zaturansky pada tahun 2011.

Powtoon merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat presentasi atau video animasi kartun dengan cara yang mudah.

Powtoon merupakan layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya

animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan time line yang sangat mudah. Hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar membuat *Powtoon* dan mudah digunakan dalam proses pembuatan sebuah paparan.

Paparan yang memiliki *built-in* karakter kartun, model animasi dan benda-benda kartun lainnya membuat layanan ini sangat cocok digunakan untuk membuat media ajar khususnya untuk para pelajar yang suka dengan suasana santai dan non formal dalam pembelajaran di kelas.

2) Manfaat Aplikasi *Powtoon*

Manfaat media pembelajaran *Powtoon* yaitu :

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti :
 - a. Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model; objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.
 - b. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*.
 - c. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.

- d. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.
- e. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.

Berdasarkan penjelasan di atas, ada beberapa manfaat aplikasi *Powtoon* yang bisa mempermudah pembelajaran di sekolah. Aplikasi *Powtoon* memberikan kemudahan untuk guru dalam memberikan materi karena banyak fitur yang digunakan untuk membuat media pembelajaran yang lebih menarik.

3) Kelebihan Aplikasi *Powtoon*

Beberapa kelebihan aplikasi *Powtoon* menurut para ahli, yaitu :

- 1) Adkhar (2016) menjelaskan bahwa salah satu kelebihan dari *Powtoon* adalah cara penggunaannya yang cukup mudah dan tidak memerlukan keterampilan khusus karena langkah-langkah yang dilakukan tidak berbeda dengan memutar video biasa pada komputer/laptop, *vcd player* atau *dvd player* pada umumnya.
- 2) Melalui hasil kajian terhadap jurnal penelitian yang dilakukan oleh Wisnarni, Erviyenni, dan Haryati (2016) diketahui pula bahwa aplikasi video animasi *Powtoon* dinyatakan valid sebagai media pembelajaran dan layak untuk digunakan.
- 3) Media video animasi *Powtoon* juga tampak telah memenuhi fungsi dari sebuah media pembelajaran. Seperti yang dijelaskan Nurseto

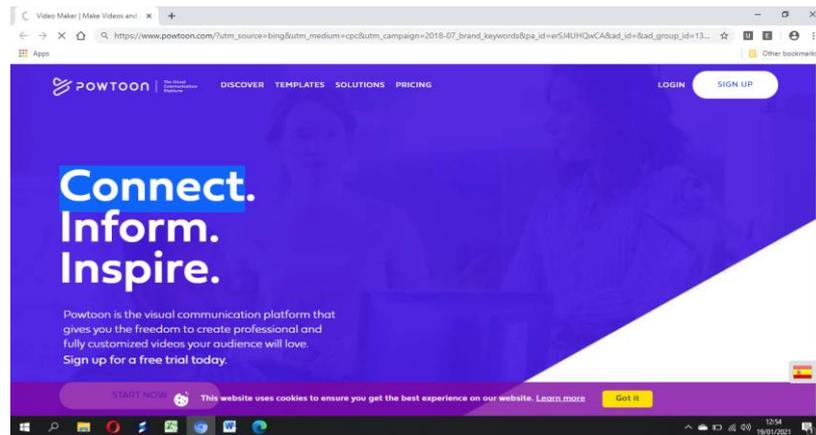
(2011) bahwa terdapat 5 fungsi media pembelajaran yang harus dipenuhi ketika guru memilih sebuah media ajar. Kelima fungsi tersebut adalah :

1. Sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
2. Sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
3. Mempercepat proses belajar.
4. Meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.
5. Mengkongkritkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

4) Langkah-langkah Pembuatan Video Pembelajaran *Powtoon*

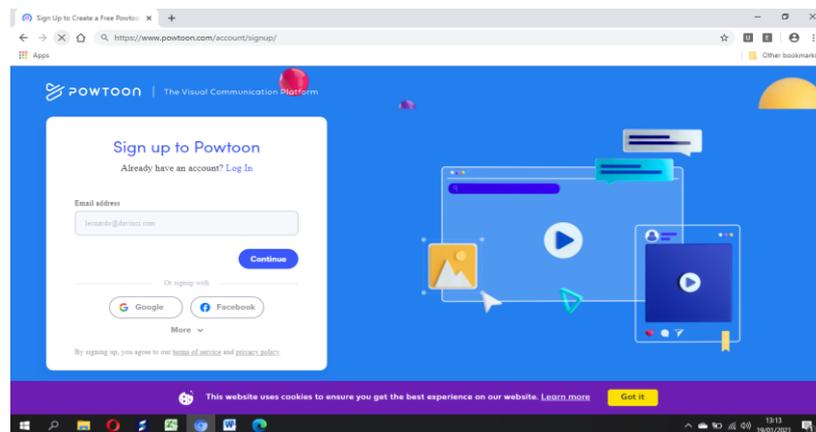
Tahapan pertama yang harus dilakukan sebelum membuat video pembelajaran *Powtoon* adalah membuat akun terlebih dahulu. Adapun langkahnya adalah sebagai berikut :

- 1) Buka alamat www.powtoon.com , maka akan muncul tampilan seperti **gambar 1**.



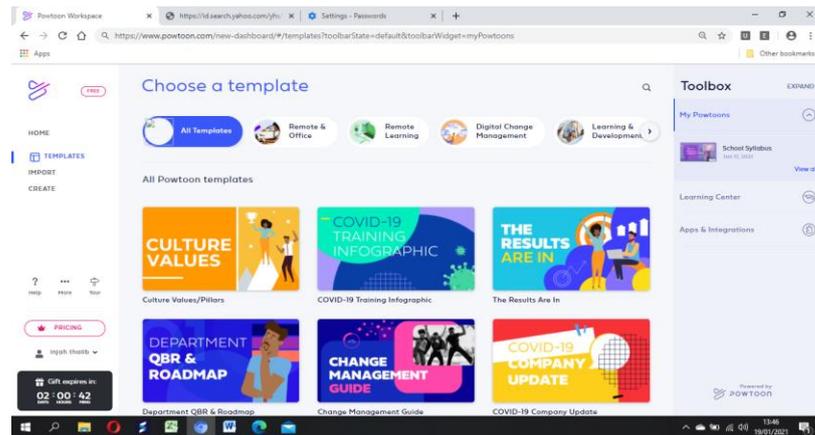
Gambar 1. Tampilan Laman Awal Powtoon

- 2) Lakukan pendaftaran akun *Powtoon* dengan memasukkan identitas diri pada bagian 'sign up'. Setelah selesai mengisi data diri klik 'sign me up' seperti **gambar 2**.



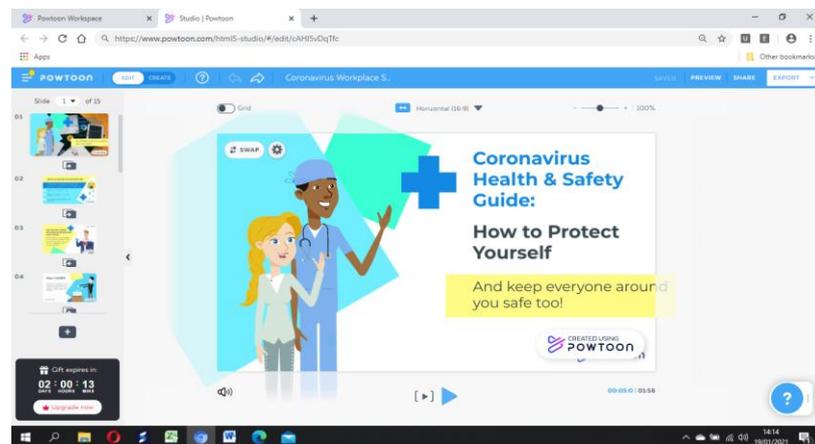
Gambar 2. Tampilan Laman Sign UP di Powtoon

- 3) Setelah kita masuk akan muncul beberapa pilihan menu aktifitas yang akan dilakukan. Selanjutnya, setelah memilih aktivitas yang akan dilakukan akan muncul pilihan *template* yang akan digunakan untuk membuat video *Powtoon* seperti **gambar 3**.



Gambar 3. Tampilan Pilihan Desain *Template*

- 4) Setelah kita selesai memilih desain *template* akan muncul lembar kerja untuk membuat video *Powtoon* yang kita inginkan seperti **gambar 4**.



Gambar 4. Tampilan Lembar Kerja *Powtoon*

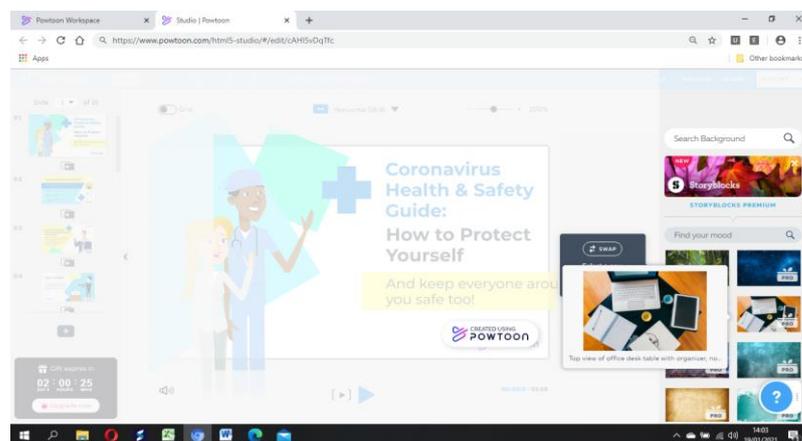
Setelah muncul tampilan lembar kerja kita dapat membuat video *Powtoon* sesuai yang kita inginkan. Saat membuat video *Powtoon*, kita bisa memasukkan teks, gambar, animasi kartun, efek suara. Kita juga dapat mengatur durasi tiap *slide* yang akan ditampilkan.

5) Fitur-Fitur Aplikasi *Powtoon*

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

1. *Background*

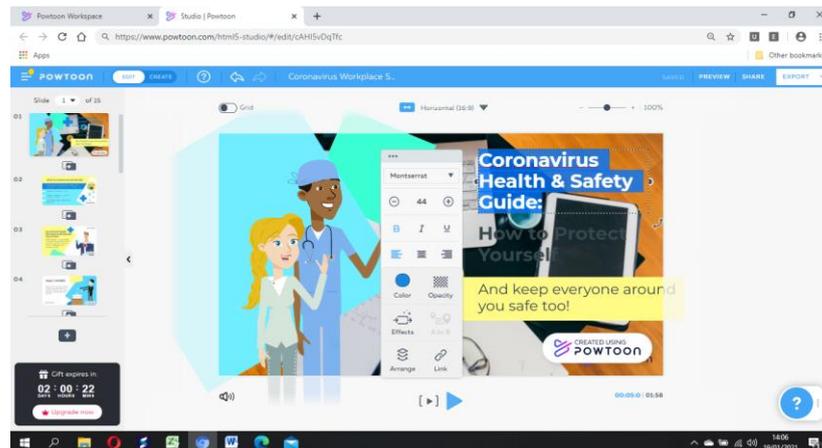
Terdapat beberapa pilihan *Background* yang dapat digunakan oleh guru/pengguna dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran *Powtoon*.



Gambar 5. Tampilan Background di *Powtoon*

2. Teks

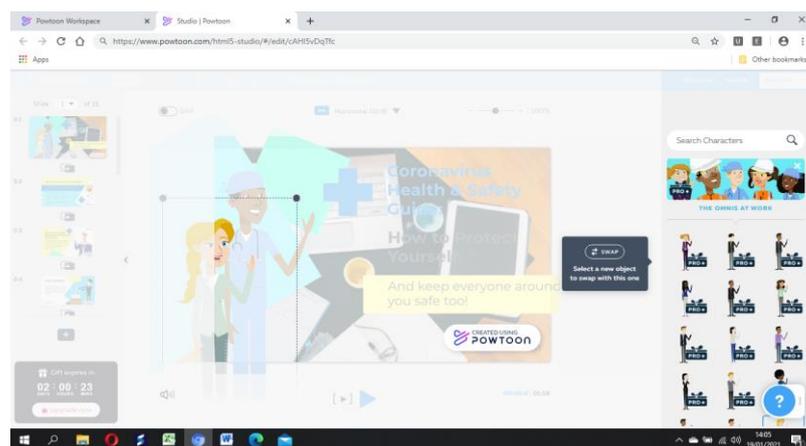
Guru/pengguna dapat memilih jenis teks dan dapat menganimasikan teks tersebut dengan beberapa pilihan seperti tangan yang sedang menulis, tulisan besar ke tulisan kecil, dan lain-lain.



Gambar 6. Tampilan teks di Powtoon

3. *Characters*

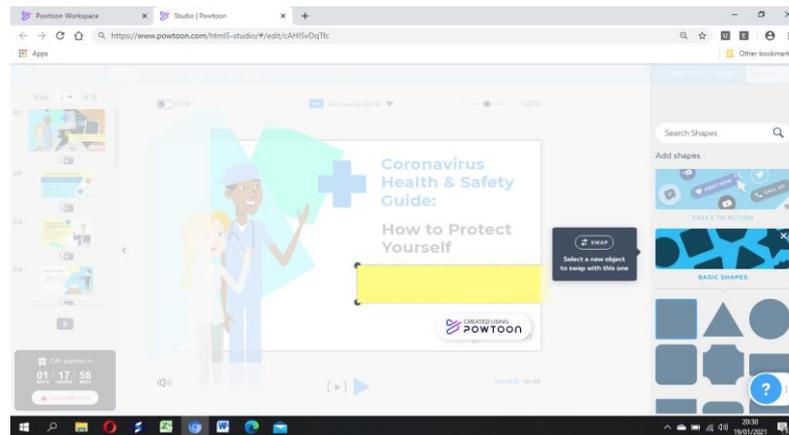
Pada fitur ini berisi karakter-karakter yang dapat bergerak (animasi gerak) seperti karakter perempuan yang melambaikan tangan atau karakter laki-laki yang seolah-olah sedang berbicara. Guru dapat memilih berbagai varian karakter yang disediakan.



Gambar 7. Tampilan karakter di Powtoon

4. *Shape*

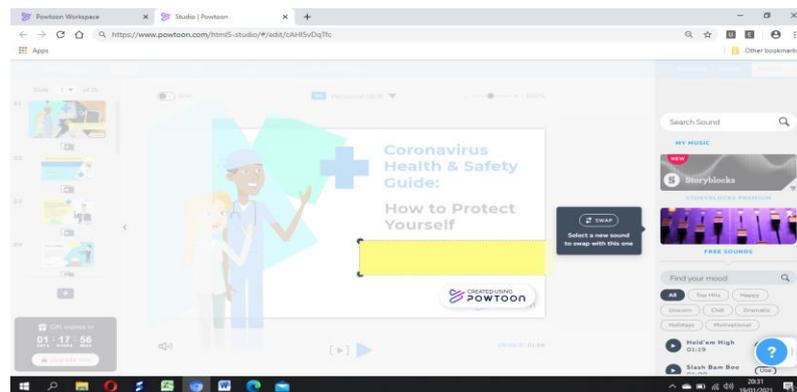
Shape merupakan fitur yang menyediakan gambar-gambar bangun datar dalam berbagai bentuk seperti kotak, segitiga, panah, awan, dan lain-lain.



Gambar 8. Tampilan Shape di Powtoon

5. *Sound*

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



Gambar 9. Tampilan Sound di Powtoon

5. Hakikat Tematik Terpadu

a. Pengertian Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang digunakan dalam kurikulum 2013 yang berawal dari pengembangan

pengetahuan yang ada di dalam diri siswa. Menurut Rusman (2016:139) pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema-tema berdasarkan muatan beberapa mata pelajaran yang dipadukan.

Menurut Majid (2014:49) “pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang memadukan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam sebuah tema.”

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran ke dalam sebuah tema.

b. Karakteristik Pembelajaran Terpadu

Pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar merupakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Menurut Rusman (2016:146-147) Pembelajaran tematik terpadu memiliki ciri-ciri atau karakteristik sebagai berikut :

(1) berpusat pada siswa, (2) memberikan pengalaman langsung kepada anak, (3) pemisahan muatan mata pelajaran tidak begitu jelas, (4) menyajikan konsep dari berbagai muatan mata pelajaran, (5) bersifat luwes (fleksibel), (6) hasil pembelajaran berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, (7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Menurut Depdiknas dalam trianto (dalam Hamdayama, 2016 : 184)

karakteristik pembelajaran tematik terpadu yaitu :

(1) pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta siswa, (2)kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa, (3) kegiatan menjadi lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar bertahan lama, (4)

membantu mengembangkan keterampilan dalam diri siswa, (5) menyajikan kegiatan belajar bersifat pragmatis, (6) mengembangkan keterampilan social siswa.

Berdasarkan beberapa karakteristik di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik terpadu adalah : (1) berpusat pada siswa, (2) memberikan pengalaman langsung pada siswa, (3) pemisahan mata pelajaran tidak nampak, (4) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, (5) bersifat luwes, dan (6) hasil sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa (7) mengembangkan keterampilan dalam diri siswa.

c. Tujuan Pembelajaran Tematik Terpadu

Menurut Rusman (2016 : 145-146) Pembelajaran tematik terpadu memiliki beberapa tujuan, yaitu :

(1) mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topic tertentu, (2) mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi muatan mata pelajaran dengan tema yang sama, (3) memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan, (4) mengembangkan kompetensi berbahasa dengan mengaitkan berbagai muatan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik, (5) Menumbuhkan semangat peserta didik didalam belajar, karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain, (6) merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema/subtema yang jelas, (7) guru dapat menghemat waktu, karena muatan pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus,

d. Kelebihan Pembelajaran Tematik Terpadu

Menurut Majid (2014:92) kelebihan pembelajaran tematik terpadu adalah :

(1) Pengalaman dan kegiatan belajar peserta didik akan selalu relevan dengan tingkat perkembangan anak (2) kegiatan yang dipilih dapat disesuaikan dengan minat dan kebutuhan peserta didik, (3) seluruh kegiatan belajar lebih bermakna bagi peserta didik sehingga hasil belajar akan dapat bertahan lebih lama, (4) pembelajaran terpadu menumbuh kembangkan keterampilan berpikir dan sosial peserta didik, (5) pembelajaran terpadu menyajikan kegiatan yang bersifat pragmatis. Dengan permasalahan yang sering ditemui dalam kehidupan / lingkungan riil peserta didik, (6) jika pembelajaran terpadu dirancang secara bersama dapat meningkatkan kerja sama antarguru bidang kajian terkait, guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, peserta didik / guru dengan narasumber sehingga belajar lebih menyenangkan, belajar dalam situasi nyata, dan dalam konteks yang lebih bermakna.

Selanjutnya menurut Hamdayama (2016 : 185-186) Kelebihan pembelajaran tematik terpadu yaitu :

(1) menyenangkan karena berangkat dari minat dan kebutuhan peserta didik, (2) memberikan pengalaman dan kegiatan belajar mengajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik, (3) hasil belajar dapat bertahan lama karena lebih berkesan dan bermakna, (4) Mengembangkan keterampilan social, seperti bekerja sama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap ide orang lain.

Dari Penjelasan di atas menghasilkan kesimpulan tentang kelebihan pembelajaran tematik terpadu adalah sesuai dengan tingkat perkembangan anak, menyenangkan, pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, pembelajaran lebih bermakna dan dapat meningkatkan keterampilan sosial seperti bekerja sama, dan kegiatan bersifat nyata dengan masalah yang ada di lingkungan sekitar siswa.

e. Prinsip Pembelajaran Tematik Terpadu

Dalam rangka melaksanakan pembelajaran tematik terpadu terdapat beberapa prinsip. Menurut Hamdayama (2016:182-183) ada beberapa prinsip dasar yang perlu diperhatikan yaitu :(1) bersifat kontekstual atau

terintegrasi dengan lingkungan, (2) bentuk belajar dirancang agar siswa menemukan tema, dan (3) efisiensi dalam segi waktu, beban materi, metode, penggunaan sumber belajar yang autentik.

Selanjutnya menurut Majid (2014:89) beberapa prinsip yang berkenaan dengan pembelajaran tematik terpadu sebagai berikut :

(1) pembelajaran tematik terpadu memiliki satu tema yang aktual, dekat dengan dunia siswa dan ada dalam kehidupan sehari-hari. Tema ini menjadi alat pemersatu materi yang beragam dari beberapa mata pelajaran, (2) pembelajaran tematik terpadu perlu memilih materi beberapa mata pelajaran yang mungkin saling terkait. Dengan demikian materi yang dipilih dapat mengungkapkan tema secara bermakna. (3) pembelajaran tematik terpadu tidak boleh bertentangan dengan tujuan kurikulum yang berlaku tetapi sebaliknya pembelajaran tematik terpadu harus mendukung pencapaian tujuan utuh kegiatan pembelajaran yang termuat dalam kurikulum, (4) materi pembelajaran yang dapat dipadukan dalam satu tema selalu mempertimbangkan karakteristik siswa seperti minat, kemampuan, kebutuhan, dan pengetahuan awal, (5) materi pelajaran yang dipadukan tidak terlalu dipaksakan. Artinya materi yang tidak mungkin dipadukan tidak usah dipadukan.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan prinsip-prinsip pembelajaran tematik terpadu yaitu memiliki tema yang saling terikat dengan beberapa mata pelajaran yang tidak bersifat memaksa, mempertimbangkan karakteristik anak, tidak boleh bertentangan dengan tujuan, dan pembelajaran tematik harus efisien dengan waktu dan kondisi peserta didik, serta bersifat kontekstual.

6.Karakteristik Perkembangan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Beberapa karakteristik perkembangan anak usia 8-10 tahun Sekolah Dasar menurut Anthony dalam Trianto, 2009, yaitu sebagai berikut :

- a. Karakteristik Jasmani/Fisik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar
 - 1) Aktif mengembangkan koordinasi otot besar dan kecil.
 - 2) Kekuatannya bertambah.
 - 3) Ingin menguasai keterampilan dasar.
 - 4) Senang olahraga dalam tim dan kegiatan-kegiatan atletik lainnya.
 - 5) Mengikuti kata hati.
- b. Karakteristik Mental/Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar
 - 1) Selalu ingin belajar hal-hal baru.
 - 2) Kemampuan untuk memahami pandangan orang lain mulai berkembang.
 - 3) Mulai mengenal perasaan malu dalam situasi-situasi tertentu.
 - 4) Pemahaman konsep berkembang berdasarkan lingkungan sekitarnya.
 - 5) Keterampilan menulis dan berbahasa terus berkembang.
 - 6) Dapat memahami lebih dari seluruh gambar yang ada.
 - 7) Sangat kreatif dan senang menemukan hal-hal baru.
 - 8) Sangat ingin tahu.
 - 9) Mudah mengingat.
 - 10) Mengetahui tentang konsep yang benar dan salah.
- c. Karakteristik Sosial/Emosional Siswa Kelas IV Sekolah Dasar
 - 1) Lebih mengutamakan teman-teman sebaya dalam kelompoknya.

- 2) Pengaruh dari kelompoknya sangat kuat.
- 3) Lebih peka dalam memilih teman.
- 4) Umumnya mudah bergaul dan percaya diri.
- 5) Perilaku bersaing mulai berkembang.
- 6) Peka untuk bermain jujur.
- 7) Memerhatikan perbuatan dan perilaku orang dewasa.
- 8) Kesadaran untuk berperilaku seperti orang yang berjenis kelamin sama mulai berkembang.
- 9) Mulai memisahkan diri dari keluarga; dapat berpartisipasi dalam kegiatan yang terpisah dari keluarga.
- 10) Selera humor berkembang.
- 11) Mengalami rangkaian emosi, seperti takut, merasa bersalah, dan marah.
- 12) Mengetahui peristiwa yang terjadi di sekitarnya, meskipun secara emosional belum cukup dewasa untuk mengatasi akibat-akibatnya.

2. Penelitian Relevan

Berikut dikemukakan hasil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian ini yaitu :

1. Defriwan Prima Surya (2017) dalam skripsinya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dengan Menggunakan Aplikasi Powtoon Untuk Mata Pelajaran PKN Kelas VIII Di SMP”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media

pembelajaran animasi yang valid dengan menggunakan aplikasi powtoon, mengetahui kepraktisan media pembelajaran animasi dengan menggunakan aplikasi powtoon dan mengetahui keefektifan media pembelajaran animasi dengan menggunakan aplikasi poetoon. Metode penelitian menggunakan metode pengembangan dengan model menurut Borg&Gall. Hasil uji validitas pada produk media pembelajaran yang telah dikembangkan pada aspek materi memperoleh rata-rata dari validator 4,86% dengan kategori valid, dan aspek media memperoleh rata-rata 4,31% dari masing masing validator dengan kategori valid. Hasil uji praktikalitas memperoleh skor rata rata 4,68% dengan kategori praktis pada aspek kepraktisan dengan variabel kriteria mencakup tampilan, isi materi, dan kemanfaatan. Hasil uji efektifitas diperoleh $t_{hitung} = 21.05 > t_{tabel}$ dengan $df = 19$ pada taraf signifikasn $\alpha 0,05=2,093$

2. Fitri Lusi Anggraini (2018) dalam skripsinya yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Untuk Kelas VIII Di SMP”. Penelitian ini bertujuan untuk Menghasilkan produk pengembangan media video pembelajran menggunakan aplikasi Powtoon pada mata pelajaran IPA untuk kelas VIII di SMP. Metode penelitian menggunakan metode Pengembangan dengan model 4-D. Hasil uji validitas pada produk media pembelajaran yang telah dikembangkan dikategorikan valid. Hal ini berdasarkan hasil validitas media dengan persentase 87.11% dan validitas materi dengan persentase sebesar 94.5% sehingga media yang

dikembangkan dapat dikategorikan valid. Hasil uji praktikalitas pada produk media pembelajaran yang telah dikembangkan dikategorikan sangat praktis pada aspek kepraktisan dengan varibael kriteria mencakup kebenaran konsep, kedalaman materi, keterbacaan dan penulisan dengan persentase 99%. Pada uji efektifitas diketahui terdapat perbedaan yang lebih tinggi secara signifikan antara pretest dan posttest. Dapat dilihat diperoleh t_{hitung} sebesar 2.784 selanjutnya dicari t_{tabel} menggunakan tabel t dengan $df=N-1 =20-1=19$ dengan $\alpha 0,05$ maka t_{tabel} adalah 2,09.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang media bahan ajar dengan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* pada pembelajaran tematik terpadu untuk siswa kelas IV SD maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Model penelitian pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model 4-D yang melalui empat tahapan yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*.
2. Subjek uji coba kelayakan validitas dan praktikalitas media bahan ajar dengan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* ini adalah tiga orang dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Sebagai ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Setelah melakukan validasi dan revisi maka akan dilanjutkan kepada peserta didik kelas IV SDN 32 Payakumbuh dan SDN 16 Payakumbuh.
3. Media bahan ajar dengan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* pada pembelajaran tematik terpadu untuk siswa kelas IV SD telah diujikan validitasnya oleh para ahli dengan rata-rata persentase 93,86% dalam kategori sangat valid yang berarti video pembelajaran *powtoon* dapat digunakan sebagai media bahan ajar dengan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* pada pembelajaran tematik terpadu untuk siswa kelas IV SD. Sedangkan uji praktikalitas oleh guru di

SDN 32 Payakumbuh memperoleh rata-rata 88,8% sedangkan di SDN 16 Payakumbuh memperoleh rata-rata 97,2%. Hasil uji praktikalitas oleh siswa di SDN 32 Payakumbuh memperoleh rata-rata 90,5% dan di SDN 16 Payakumbuh memperoleh rata-rata 95,14%.

4. Pendistribusian media bahan ajar dengan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* pada pembelajaran tematik terpadu untuk siswa kelas IV SD didistribusikan ke dalam bentuk Compact Disc (CD).

B. Saran

Berdasarkan validasi dan praktikalitas yang dilakukan, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut :

1. Bagi peneliti, pengembangan media bahan ajar dengan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* pada pembelajaran tematik terpadu untuk siswa kelas IV SD dapat dijadikan landasan untuk melaksanakan penelitian selanjutnya.
2. Bagi guru kelas IV SD, berdasarkan hasil praktikalitas media bahan ajar dengan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* pada pembelajaran tematik terpadu untuk siswa kelas IV SD yang dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu alternative cara belajar untuk membantu siswa memahami materi kelas IV tema 8 (Daerah Tempat Tinggalku) Subtema 1 (Lingkungan Tempat Tinggalku) Pembelajaran 3 dan 4.
3. Bagi sekolah, diharapkan dengan adanya media bahan ajar dengan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* pada pembelajaran tematik

terpadu untuk siswa kelas IV SD ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

4. Bagi pembaca, diharapkan mampu menambah pengetahuan serta wawasan mengenai pengembangan media bahan ajar dengan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* pada pembelajaran tematik terpadu untuk siswa kelas IV SD.

DAFTAR RUJUKAN

- Arief Sadiman, dkk. (2012). *Media pendidikan*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada
- Arsyad, Azhar. (2007). *Media pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers
- Asyhar, Rayandra. (2011). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta:
Gaung Persada (GP)
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Cheppy Riyana. (2007). *Pedoman pengembangan media video*. Jakarta: P3AI
UPI.
- Daryanto. (2016) . *Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media
- Eldarni, dkk. (2014). *Media video*. Padang: UNP Press
- Hamzah B. Uno&Nina Lamatenggo. (2011). *Teknologi komunikasi dan informasi pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mudlofir, Ali, dkk., (2017). *Desain pembelajaran inovatif dari teori ke praktik*.
Jakarta: Rajawali Pers
- Munir. (2012). *Multimedia : Konsep & aplikasi dalam pendidikan*. Bandung :
Alfabeta
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan media dan sumber pembelajaran*. Jakarta: PT
Prestasi Pustaka Jaya
- Oemar, Hamalik. (2012). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara

- Pribadi, Benny, A. (2017). *Media teknologi dalam pembelajaran*. Jakarta : PT Balebat Dedikasi Prima
- Rusman. (2017). *Belajar dan pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta : PT Kharisma Putra Utama
- Rusman, Kurniawan, D, Riyana, C. (2011). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi mengembangkan profesionalitas guru*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada
- Sanjaya, Wina. (2009). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta : Kencana
- Sanjaya, Wina. (2010). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta : Kencana
- Sugiono. (2006). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiono. (2008). *Metode penelitian pendidikan pendekatan, kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian dan pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Sumantri, M S. (2016). *Model pembelajaran terpadu di sekolah dasar*. Jakarta : Rajawali Pers
- Sundayana, Rostina. (2014). *Media dan alat peraga dalam pembelajaran matematika*. Bandung: ALFABETA, cv
- Widodo. 2018. *Metodologi penelitian populer&praktis*. Depok : Rajawali Pers