

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN  
BERBASIS *POWTOON* PADA TEMA TOKOH DAN  
PENEMUAN SUBTEMA PENEMU YANG MENGUBAH  
DUNIA KELAS VI SDN 1 MUARA ENIM**

**SKRIPSI**

oleh

**FEBRINA SARBINI**

**NIM: 06131181823008**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN  
BERBASIS *POWTOON* PADA TEMA TOKOH DAN  
PENEMUAN SUBTEMA PENEMU YANG MENGUBAH  
DUNIA KELAS VI SDN 1 MUARA ENIM**

**SKRIPSI**

Oleh

**Febrina Sarbini**

**NIM: 06131181823008**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Mengesahkan:

Pembimbing,



**Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.**

**NIP. 195911181986031004**

Mengetahui,

**Ketua Jurusan**



**Dr. Azizah Husin, M.Pd.**  
**NIP. 196006111987032001**

**Koordinator Prodi PGSD**



**Dra. Nuraini Usman, M.Pd.**  
**NIP. 195702081982032001**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN  
BERBASIS *POWTOON* PADA TEMA TOKOH DAN  
PENEMUAN SUBTEMA PENEMU YANG MENGUBAH  
DUNIA KELAS VI SDN 1 MUARA ENIM**

**SKRIPSI**

Oleh

**Febrina Sarbini**

**NIM: 06131181823008**

**Telah diujikan dan lulus pada:**

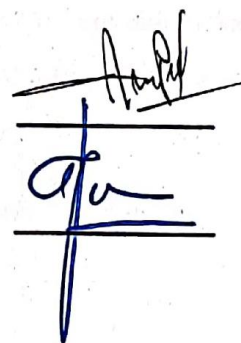
**Hari : Kamis**

**Tanggal : 16 Desember 2021**

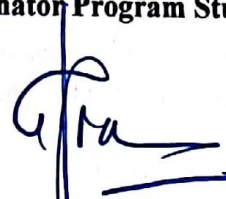
**TIM PENGUJI**

1. Ketua : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.

2. Anggota : Dra. Nuraini Usman, M.Pd.

The image shows two handwritten signatures in blue ink. The first signature is above a horizontal line, and the second signature is below another horizontal line. Both signatures appear to be cursive and somewhat stylized.

**Palembang, 16 Desember 2021  
Koordinator Program Studi**

A handwritten signature in blue ink, positioned above a horizontal line. The signature is cursive and appears to be 'Dra. Nuraini Usman'.

**Dra. Nuraini Usman, M.Pd.  
NIP. 195702081982032001**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Febrina Sarbini

NIM : 06131181823008

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* pada Tema Tokoh dan Penemuan Subtema Penemu yang Mengubah Dunia Kelas VI SDN 1 Muara Enim” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 1 Desember 2021  
Yang Membuat Pernyataan



Febrina Sarbini  
NIM. 06131181823008

## PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* pada Tema Tokoh dan Penemuan Subtema Penemu yang Mengubah Dunia Kelas VI SDN 1 Muara Enim” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Drs. Marwan Pulungan, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang diberikan dalam penulisan skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Ir. Dr. H. Anis Sagaff, MSCE., selaku Rektor Universitas Sriwijaya, Bapak Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Azizah Husin, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya, Ibu Dra. Nuraini Usman, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Dra. Nuraini Usman, M. Pd., sebagai anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, 1 Desember 2021

Penulis,



Febrina Sarbini

NIM. 06131181823008

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>14</b>
1.1 Latar Belakang .....	14
1.2 Batasan Masalah.....	17
1.3 Rumusan Masalah .....	17
1.4 Tujuan Penelitian.....	17
1.5 Manfaat Penelitian.....	17
<b>BAB II KAJIAN TEORI.....</b>	<b>19</b>
2.1 Pengertian Pengembangan .....	19
2.2 Media Pembelajaran .....	20
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	20
2.2.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	21
2.2.3 Peran Media dalam Pembelajaran .....	22
2.2.4 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....	23
2.3 Pembelajaran Tematik .....	24
2.3.1 Hakikat Pembelajaran Tematik .....	24
2.3.2 Prinsip Dasar Pembelajaran Tematik .....	25
2.3.3 Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	26
2.3.4 Manfaat Pembelajaran Tematik .....	27

2.3.5 Implikasi Pembelajaran Tematik.....	28
2.4 Aplikasi Powtoon .....	31
2.4.1 Pengertian <i>Powtoon</i> .....	31
2.4.2 Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Powtoon</i> .....	32
2.5 Penelitian Relevan.....	33
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>34</b>
3.1 Jenis Penelitian.....	34
3.1.1 Penelitian Pengembangan .....	34
3.1.2 Lingkup Penelitian dan Pengembangan .....	35
3.2 Prosedur Penelitian.....	35
3.3 Subjek Penelitian.....	37
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	37
3.4.1 Wawancara .....	37
3.4.2 Kuesioner (Angket).....	38
3.4.3 Validasi Ahli .....	38
3.5 Teknik Analisis Data.....	40
3.5.1 Analisis Penilaian Validasi Ahli .....	40
3.5.2 Analisis Kemenarikan Media Video Pembelajaran .....	41
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>43</b>
4.1 Deskripsi Lokasi dan Waktu Penelitian .....	43
4.2 Hasil .....	44
4.2.1 Deskripsi <i>Prototype</i> Produk .....	44
4.2.2 Hasil Uji Lapangan.....	64
4.3 Pembahasan .....	79
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>82</b>
5.1 Kesimpulan.....	82
5.2 Saran.....	83
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>84</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>87</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar .....	30
Tabel 3.1 Pertanyaan Kisi-Kisi Wawancara .....	38
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media .....	39
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi.....	40
Tabel 3.4 Tingkat Kevalidan Media .....	41
Tabel 3.5 Kriteria Kevalidan Media .....	42
Tabel 4.1 Persebaran Peserta Didik .....	43
Tabel 4.2 Hasil Wawancara Bersama Guru Kelas IV.....	45
Tabel 4.3 Kompetensi Dasar serta Indikator.....	47
Tabel 4.4 Tujuan Pembelajaran .....	48
Tabel 4.5 Instrumen Validasi Ahli Media.....	50
Tabel 4.6 Instrumen Validasi Ahli Materi .....	51
Tabel 4.7 Instrumen Angket Respon Guru .....	52
Tabel 4.8 Instrumen Angket Respon Peserta Didik.....	54
Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Media .....	59
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Ahli Media.....	60
Tabel 4.11 Hasil Validasi Ahli Materi .....	60
Tabel 4.12 Hasil Penilaian Ahli Materi .....	61
Tabel 4.13 Revisi Validator Ahli Media.....	62
Tabel 4.14 Revisi Validator Ahli Materi .....	62
Tabel 4.15 Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi.....	63
Tabel 4.16 Angket Respon Guru.....	65
Tabel 4.17 Angker Respon Peserta Didik PA.....	68
Tabel 4.18 Angker Respon Peserta Didik IK.....	69
Tabel 4.19 Angker Respon Peserta Didik AWF .....	70
Tabel 4.20 Angker Respon Peserta Didik G .....	71
Tabel 4.21 Angker Respon Peserta Didik DNS.....	72
Tabel 4.22 Angker Respon Peserta Didik IA.....	73



Tabel 4.23 Angker Respon Peserta Didik IEB .....	74
Tabel 4.24 Angker Respon Peserta Didik D .....	75
Tabel 4.25 Angker Respon Peserta Didik SAJ .....	76
Tabel 4.26 Angker Respon Peserta Didik HR .....	77
Tabel 4.27 Hasil Penilaian Respon Peserta Didik.....	78

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Editing.....	31
Gambar 3.1 Pendekatan ADDIE.....	35
Gambar 4.1 Desain <i>Layout</i> Video.....	49
Gambar 4.2 <i>Opening</i> Judul Materi.....	55
Gambar 4.3 Apersepsi Materi .....	56
Gambar 4.4 Penemuan Listrik .....	56
Gambar 4.5 Rangkaian Listrik Sederhana .....	56
Gambar 4.6 Modernisasi Alat Komunikasi.....	57
Gambar 4.7 Modernisasi Alat Informasi.....	57
Gambar 4.8 Kesimpulan Akhir .....	57
Gambar 4.9 Tugas .....	58
Gambar 4.10 Grafik Hasil Validasi.....	80

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul.....	87
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	88
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian FKIP UNSRI.....	90
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian Kesbangpol .....	91
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan .....	92
Lampiran 6 Surat Selesai Penelitian SDN 1 Muara Enim .....	93
Lampiran 7 Surat Selesai Penelitian Dinas Pendidikan .....	94
Lampiran 8 Permohonan Validator Ahli Media dan Materi .....	95
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Media .....	96
Lampiran 10 Lembar Validasi Ahli Materi.....	98
Lampiran 11 Permohonan Validator Praktisi.....	100
Lampiran 12 Lembar Validasi Praktisi .....	101
Lampiran 13 Angket Respon Peserta Didik PA.....	104
Lampiran 14 Angket Respon Peserta Didik IK .....	106
Lampiran 15 Angket Respon Peserta Didik AWF.....	108
Lampiran 16 Angket Respon Peserta Didik G.....	110
Lampiran 17 Angket Respon Peserta Didik DNS.....	112
Lampiran 18 Angket Respon Peserta Didik IA .....	114
Lampiran 19 Angket Respon Peserta Didik IEB .....	116
Lampiran 20 Angket Respon Peserta Didik D.....	118
Lampiran 21 Angket Respon Peserta Didik SAJ .....	120
Lampiran 22 Angket Respon Peserta Didik HR .....	122
Lampiran 23 Kartu Bimbingan Skripsi.....	124
Lampiran 24 Bebas Plagiat .....	130
Lampiran 25 Perbaikan Ujian Akhir Skripsi.....	132
Lampiran 26 Bukti Perbaikan Ujian Akhir Skripsi.....	135
Lampiran 27 Izin Penjilidan.....	136

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN  
BERBASIS *POWTOON* PADA TEMA TOKOH DAN  
PENEMUAN SUBTEMA PENEMU YANG MENGUBAH  
DUNIA KELAS VI SDN 1 MUARA ENIM**

Oleh

Febrina Sarbini

Pembimbing : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran tematik berbasis aplikasi *Powtoon* pada tema Tokoh dan Penemuan subtema Penemu yang Mengubah Dunia di kelas VI SDN 1 Muara Enim serta mengetahui kevalidan dan kemenarikan media video pembelajaran tematik. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)*. Prosedur penelitian yang digunakan adalah pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini dilakukan validasi oleh validator ahli media dan ahli materi serta diujicobakan pada guru kelas dan peserta didik kelas VI untuk dimintai respon. Hasil penilaian oleh ahli media diperoleh persentase 100% yang tergolong sangat valid. Hasil penilaian oleh ahli materi diperoleh persentase 100% yang tergolong sangat valid. Hasil yang didapat dari guru setelah mengisi angket respon guru yakni 94,40% yang tergolong sangat menarik. Hasil persentase yang diperoleh dari peserta didik setelah mengisi angket respon peserta didik yakni 99,06% yang tergolong sangat menarik.

***Kata Kunci*** : Pengembangan, Media Pembelajaran, *Powtoon*.

**DEVELOPING *POWTOON* BASED VIDEO LEARNING  
MEDIA ON THEME FIGURE AND DISCOVERY SUB THEME  
THE DISCOVERER WHO CHANGES THE WORLD GRADE  
VI OF STATE ELEMENTARY SCHOOL 1 MUARA ENIM**

By

Febrina Sarbini

Supervisor : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.

Study Program of Elementary School Teacher Education

**ABSTRACT**

This research aimed to develop the media of thematic learning video based on *Powtoon* application on theme of Figure and Discovery sub theme Discoverer Who Changes The World at grade VI State Elementary School 1 Muara Enim and to find out the validity and attractiveness of thematic video learning media. The type of research used was *Research and Development* (R&D). The research procedure used was *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (ADDIE) development. This research was validated by expert media validator and material expert validator and tested on the class teacher and students of grade VI for obtaining responses. The assessment result by the media expert obtained percentage 100% that was categorized into strongly valid. The assessment result by the material expert obtained percentage of 100% that was categorized into strongly valid. The results obtained by the teacher after fulfilling the questionnaire of teachers' responses is 94.40% that was categorized into strongly attractive. The percentage result obtained from the students after fulfilling the questionnaire of students' responses is 99.06% that was categorized into strongly attractive.

**Keywords :** *Development, Learning Media, Powtoon.*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan ialah upaya dimana dilaksanakan dengan kesadaran serta terencana dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menunjang peserta didik supaya aktif untuk melakukan pengembangan potensi yang dimilikinya agar mampu mengendalikan dirinya, mempunyai kekuatan dalam ranah spiritual keagamaan, berakhlak mulia, mempunyai kepribadian, kecerdasan dan juga mempunyai keterampilan dimana dibutuhkan bagi diri peserta didik, masyarakat sekitar, bangsa serta negaranya.

Mengacu pada UU Nomor 20 Tahun 2003, fungsi pendidikan diintisarikan untuk melakukan pengembangan suatu kemampuan, pembentukan karakter maupun peradaban bangsa yang memiliki martabat untuk mencerdaskan kehidupan bangsanya. Maka, pendidikan nasional mempunyai tujuan guna mengoptimalkan potensi yang terdapat dalam diri peserta didiknya supaya terbentuk individu bertaqwa serta beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki kesehatan, akhlak mulia, memiliki ilmu, mandiri, cakap, kreatif, serta menciptakan warga negara yang memiliki tanggung jawab lagi berdemokratis.

Pada upaya pencapaian tujuan tersebut, pemerintah telah melakukan standarisasi maupun profesionalisasi pendidikan sebagaimana yang tertulis pada Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 terkait “Standar Nasional Pendidikan (SNP)”, dimana mengalami perubahan nama yakni Peraturan Pemerintah Nomor 32 tahun 2013. SNP meliputi delapan standar, termasuk standar kompetensi lulusan yang terdiri atas pengetahuan, keterampilan serta sikap.

Perbaikan serta penyempurnaan kegiatan belajar mengajar dalam rangka meningkatkan kualitas di sekolah akan terus memperoleh berbagai perubahan dengan berkelanjutan salah satunya adalah dengan perubahan kurikulum sekolah.

Sejak tahun pelajaran 2013-2014 pemerintah sudah melakukan implementasi kurikulum baru pada seluruh tingkatan pendidikan sekolah dimulai dari tingkat SD/MI, SMP/MTs, sampai SMA/MA/SMK, pada tingkat SD/MI terdapat perubahan cukup banyak dari yang sebelumnya.

Kurikulum merupakan karakteristik utama dari suatu pendidikan di sekolah dan menjadi syarat mutlak serta termasuk bagian yang tidak berdiri sendiri dalam pendidikan. dari pendidikan ataupun pengajaran. Sebagaimana yang tertuang pada Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 terkait “Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD/MI”. Tujuan adanya Kurikulum 2013 yakni menyiapkan manusia Indonesia supaya berkemampuan hidup menjadi pribadi serta warga negaranya yang kreatif, beriman, produktif, afektif, serta memiliki inovasi. Selain itu, juga dapat berkontribusi dalam berkehidupan masyarakat, negara, bangsa maupun dunia.

Kurikulum 2013 memiliki ciri yaitu pada level pendidikan dasar mempunyai sifat tematik integratif. Pembelajaran tematik itu sendiri ditekankan pada menerapkan konsep sambil peserta didik melakukan (*learning by doing*). Maka, guru perlu melakukan pengemasan serta perancangan agar tercipta pengalaman belajar yang mampu memberikan pengaruh yang memiliki makna belajar untuk peserta didik. Pengalaman tersebut membuat kegiatan belajar mengajar menjadi efektif untuk peserta didik. Di samping itu, dalam menerapkan tematik ini juga mempermudah peserta didik sebab kesesuaian terhadap tahapan perkembangannya dimana sesuatu dilihat secara holistik atau utuh.

Kemajuan teknologi informasi mengalami perkembangan dengan sangat pesat. Perkembangan ini tentu memberi dampak yang cukup berarti dalam banyak bidang, termasuk pendidikan. Dalam bidang tersebut, teknologi dapat dimanfaatkan guna mengoptimalkan kualitas belajar. Oleh sebab itu, pendidik harus mampu memanfaatkan dan cakap dalam menggunakan teknologi sehingga dapat menunjang proses pembelajaran menjadi lebih baik.

Perkembangan teknologi pada bidang pendidikan akan memberikan pengaruh yang signifikan dalam pola interaksinya antar pendidik dengan peserta didik. Saat ini, peserta didik mayoritas mempunyai literasi teknologi yang

tergolong baik maka akan timbul kecenderungan kebosanan yang lebih cepat saat kegiatan pembelajaran dijalankan melalui cara konvensional, karenanya diperbarukan inovasi pendidik ketika menentukan media pembelajaran untuk dipakai sehingga bisa membuat ketertarikan peserta didiknya serta membangkitkan semangat mereka dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan bersama guru kelas VI SDN 1 Muara Enim, diketahui bahwa proses pembelajaran yang dilakukan cenderung memakai media pembelajaran dimana sifatnya masih visual, contohnya gambar dengan acuannya di dalam buku. Seyogyanya, pada abad industri 21 guru digalakkan menggunakan pembelajaran yang melibatkan media teknologi. Daryanto (2012:86) mengungkapkan terkait video dapat menjadi sarana yang efektif yang dipakai pada pembelajaran, baik yang sifatnya massal, kelompok ataupun individual. Sementara itu, berdasarkan fakta yang didapat di lapangan didapat bahwa masih kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan alat tersebut. Oleh karena itu, saya memperkenalkan media berbasis teknologi kepada guru SDN 1 Muara Enim berupa aplikasi *Powtoon* untuk digunakan dalam pembelajaran.

Ada banyak aplikasi pengedit video pembelajaran yang dapat digunakan, salah satunya adalah aplikasi *Powtoon*. *Powtoon* yaitu sebuah aplikasi web online yang bisa dipergunakan dalam menciptakan sebuah video pembelajaran menggunakan fitur animasinya yang menarik, misalnya animasi kartun, tulisan tangan, efek transisi akan menjadi lebih hidup serta *time line* dapat diatur dengan mudah serta sederhana. Berbagai fitur yang cukup lengkap dengan tampilan sederhana menjadikan *Powtoon* mudah untuk diakses siapa saja termasuk pendidik maupun peserta didiknya sekalipun. Penggunaan hasil media video pembelajaran *Powtoon* ini pun juga sangat mudah karena dapat diputar bahkan tanpa jaringan internet sekalipun. Media *Powtoon* ini disebut inovatif sebab terdapat keinteraktifan serta beragam variasinya yang dapat membantu memvisualisasikan materi-materi yang dirasa sukar oleh peserta didik ke dalam bentuk yang lebih menarik sehingga memotivasi peserta didik ketika menerima materi yang diajarkan oleh pendidik.



Mengangkat permasalahan tersebut, maka dilakukan penelitian yang berjudul “*Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Tema Tokoh dan Penemuan Subtema Penemu yang Mengubah Dunia Kelas VI SDN 1 Muara Enim*”.

## **1.2 Batasan Masalah**

Supaya penelitian menjadi terarah maka diperlukan adanya batasan dalam penelitian diantaranya :

1. Aplikasi yang dipakai dalam pembuatan media video pembelajaran adalah *Powtoon* menggunakan tambahan aplikasi *Inshot*.
2. Materi yang disajikan hanya pada pembelajaran 1 tema “Tokoh dan Penemuan” dengan subtema “Penemu yang Mengubah Dunia”.
3. Model penelitian pengembangan yang dipergunakan yaitu ADDIE.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Pada penelitian ini, rumusan permasalahan dipakai untuk acuan penelitian. Merujuk pada latar belakang yang diangkat, maka penulis memberikan rumusan masalahnya yakni “Bagaimana mengembangkan media video berbasis *Powtoon* pembelajaran tematik tema Tokoh dan Penemuan subtema Penemu yang Mengubah Dunia di kelas VI yang valid dan menarik?”

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini yaitu mengembangkan media video berbasis *Powtoon* pembelajaran tematik dengan tema “Tokoh dan Penemuan” sub tema “Penemu yang Mengubah Dunia” di kelas VI yang valid serta menarik.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Ditinjau dari segi teoritis, perolehan hasil penelitian harapannya bisa dipergunakan untuk referensi dalam mengembangkan media video pembelajaran

tematik. Ditinjau dari segi praktis, hasil penelitian harapannya bisa memberikan kebermanfaatan diantaranya :

1. Bagi guru, hasil penelitian harapannya dipergunakan untuk bahan tambahan dalam melaksanakan pembelajaran agar lebih inovatif serta kreatif khususnya saat pembelajaran jarak jauh dan membangkitkan semangat peserta didik untuk belajar.
2. Bagi sekolah, hasil penelitian harapannya dipergunakan untuk bahan refleksi pada pengembangan kurikulum dan juga kegiatan pembelajaran yang sudah ada.
3. Bagi peneliti, hasil penelitian harapannya dipergunakan untuk bahan acuan ketika membuat media pembelajaran secara kreatif untuk guru pada waktu mendatang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, Nozi Opra. Asrizal., & Zulhendri Kamus. (2013). *Pembuatan Bahan Ajar Fisika Berbasis WEB pada Konsep Termodinamika untuk Pembelajaran Menurut Standar Proses Siswa Kelas XI SMA. Pillar of Physics Education*, 2, 9-16.
- Agustiningsih. (2015). "Video" sebagai Alternatif Media Pembelajaran dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Pancaran*, 4(1), 55-68.
- Anggari, Angi St., dkk. (2017). *Tema 3 Tokoh dan Penemuan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013: Buku Guru SD/MI Kelas VI*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Anggari, Angi St., dkk. (2017). *Tema 3 Tokoh dan Penemuan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013: Buku Siswa SD/MI Kelas VI*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Anggita, Zulfah. (2020). *Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Bahasa, Sastra & Pengajaran*, 7(2), 44-52.
- Ernawati, Iis & Totok Sukardiyono. (2017). *Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administrasi Server. Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204-210.
- Hadi, Samsul., dkk. (2021). *Pengembangan Kurikulum Tematik Anak Usia Dini*. Klaten: CV Tahta Media Group.
- Kadir, Abd. & Hanun Asrohah. (2015). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT Raja Grafindo.

- Kholisotin, Lilik. (2014). *Strategi Pembelajaran Tematik Kelas Awal di SD Muhammadiyah. Jurnal EduSains*, 2(1), 60-78.
- Kustandi, Cecep & Daddy Darmawan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Lismina. (2018). *Pengembangan Kurikulum di Sekolah dan Perguruan Tinggi*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Muklis, Mohamad. (2012). *Pembelajaran Tematik. Jurnal Fenomena*, 4(1), 63-76.
- Rayanto, Yudi Hari & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek*. Pasuruan: Academic & Research Institute Publisher.
- Riyanti, Misna & Nida Jarmita. (2021). *Pengembangan Media Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Materi Unsur-Unsur Bangun Datar. Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 13(1), 73-88.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, Rudi & Cepi Riyana. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Syafri, Fatrima Santri. (2018). *Pengembangan Modul Pembelajaran Aljabar Elementer di Program Studi Tadris Matematika IAIN Bengkulu*. Bengkulu: CV Zigie Utama.
- Tim Dosen. (2015). *Ragam Model Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Wahyuni, Hermin Tri. Punaji Setyosari., & Dedi Kuswandi. (2016). *Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD. Jurnal Edcomtech*, 1(2), 129-136.
- Wati, Rita. (2020). *25 Tutorial Tools Pembelajaran Daring dan Luring*. Sukoharjo: CV Oase Pustaka.

Widyaningrum, Retno. (2012). *Model Pembelajaran Tematik di MI/SD*. *Jurnal Cendekia*, 10(1), 107-120.

Wulandari, Yani. Yayat Ruhiat., & Lukman Nulhakim. (2020). *Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V*. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 269-279.

Yaumi, Muhammad. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.