

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI *POWER DIRECTOR* PADA TEMA 4 SUBTEMA 3 DI
KELAS IV SD NEGERI 73 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Nanda Ayu Jamila

NIM: 06131281823025

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
TAHUN 2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI *POWER DIRECTOR* PADA TEMA 4 SUBTEMA 3 DI
KELAS IV SD NEGERI 73 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Nanda Ayu Jamila

NIM: 06131281823025

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

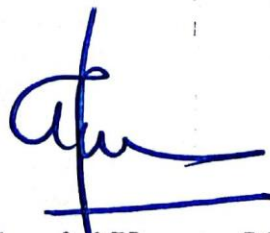
**Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana
Pembimbing,**



Dra. Toybah, M.Pd

NIP. 195612311983012002

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



Dra. Nuraini Usman, M.Pd.

NIP. 195702081982032001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI *POWER DIRECTOR* PADA TEMA 4 SUBTEMA 3 DI
KELAS IV SD NEGERI 73 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Nanda Ayu Jamila

NIM : 06131281823025

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan :

Pembimbing,



Dra. Toybah, M.Pd

NIP. 195612311983012002

Mengetahui :

Ketua Jurusan

Dr. Azizah Husin, M.Pd

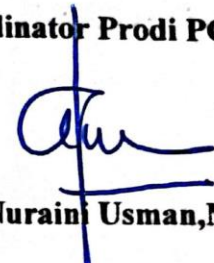
NIP: 196006111987032001



Koordinator Prodi PGSD

Dra. Nuraini Usman, M.Pd

NIP: 195702081982032001



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI *POWER DIRECTOR* PADA TEMA 4 SUBTEMA 3 DI
KELAS IV SD NEGERI 73 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Nanda Ayu Jamila

NIM : 06131281823025

Telah diujikan dan lulus pada :

Hari : Senin

Tanggal : 10 Januari 2022

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dra. Toybah, M.Pd



.....

2. Anggota : Vina Amilia Suganda, S.Pd., M.Pd.



.....

Indralaya, Januari 2022

Koordinator Program Studi PGSD



Dra. Nuraini Usman, M.Pd

NIP:195702081982032001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Nanda Ayu Jamila

Nim : 06131281823025

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Power Director* Pada Tema 4 Subtema 3 di Kelas IV SD Negeri 73 Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik 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 ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

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

Indralaya, Januari 2022

Yang membuat pernyataan,



Nanda Ayu Jamila

Nim. 06131281823025

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Power Director* Pada Tema 4 Subtema 3 di Kelas IV SD Negeri 73 Palembang” 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.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada Ibu Dra. Toybah, M.Pd. sebagai pembimbing, atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Bapak Prof. Dr. Ir. H. Anis Saggaf, MSCE selaku Rektor Universitas Sriwijaya, Bapak Dr. Hartono, MA. selaku Dekan FKIP UNSRI, Ibu Dr. Azizah Husin, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Bapak Dra. Marwan Pulungan, M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Pendidikan, dan Ibu Dra. Nuraini Usman, M.Pd. selaku 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 Vina Amilia Suganda, S.Pd., M.Pd. selaku anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen, orang tua penulis, orang terdekat dan seluruh orang yang telah memberikan bimbingan, dukungan, dan bantuannya kepada penulis selama penulis mengikuti pendidikan.

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

Indralaya, Januari 2022
Penulis,



Nanda Ayu Jamila
Nim. 06131281823025

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
PERNYATAAN.....	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACK	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Manfaat Teoritis	6
1.4.2 Manfaat Praktis	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Pengembangan Media	7
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	7
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	8
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	9
2.1.4 Jenis Media Pembelajaran.....	10
2.2 Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>Power Director</i>	11

2.2.1 Pengertian Aplikasi <i>Power Director</i>	11
2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi <i>Power Director</i>	12
2.2.3 Fitur – fitur Pada Aplikasi <i>Power Director</i>	13
2.2.4 Langkah Pembuatan Video Pembelajaran Aplikasi <i>Power Director</i>	15
2.3 Hakikat Pembelajaran Tematik	22
2.3.1 Pengertian Pembelajaran Tematik.....	22
2.3.2 Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	22
2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik.....	24
2.4 Model Addie	25
2.5 Penelitian Relevan.....	27
2.6 Kerangka Berpikir.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Desain Penelitian.....	29
3.2 Subjek Penelitian.....	30
3.3 Waktu dan Tempat Penelitian	30
3.4 Prosedur Penelitian	30
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	32
3.6 Teknik Analisis Data.....	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Gambaran Objek Penelitian	38
4.2 Hasil Penelitian	38
4.3 Pembahasan.....	62
4.4 Kajian Media Akhir	63
4.4 Kualitas Media Pembelajaran Berbasis <i>Powerdirector</i> yang dikembangkan.	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	66
5.1 Kesimpulan	66
5.2 Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	68

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi – Kisi Instrumen Ahli Media.....	33
Tabel 2. Kisi – Kisi Instrumen Ahli Media	34
Tabel 3. Kisi – Kisi Instrumen Guru	35
Tabel 4. Kisi – Kisi Instrumen Peserta Didik	36
Tabel 5. Persentasi Kelayakan Produk.....	37
Tabel 6. Hasil Penilaian Validator Ahli Media.....	50
Tabel 7. Hasil Penilaian Validator Ahli Materi	54
Tabel 8. Hasil Penilaian Validator Guru	56
Tabel 9. Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan.....	58
Tabel 10. Hasil Penilaian Kelompok Kecil.....	59
Tabel 11. Hasil Penilaian Kelompok Besar	61
Tabel 12. Hasil Rekapitulasi Validasi.....	64
Tabel 13. Hasil Rekapitulasi Uji Coba.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Langkah Pembuatan Video Pembelajaran <i>Power Director</i>	15
Gambar 2. Langkah Pembuatan Video Pembelajaran <i>Power Director</i>	16
Gambar 3. Langkah Pembuatan Video Pembelajaran <i>Power Director</i>	17
Gambar 4. Langkah Pembuatan Video Pembelajaran <i>Power Director</i>	17
Gambar 5. Langkah Pembuatan Video Pembelajaran <i>Power Director</i>	18
Gambar 6. Langkah Pembuatan Video Pembelajaran <i>Power Director</i>	18
Gambar 7. Langkah Pembuatan Video Pembelajaran <i>Power Director</i>	19
Gambar 8. Langkah Pembuatan Video Pembelajaran <i>Power Director</i>	19
Gambar 9. Langkah Pembuatan Video Pembelajaran <i>Power Director</i>	20
Gambar 10. Langkah Pembuatan Video Pembelajaran <i>Power Director</i>	20
Gambar 11. Langkah Pembuatan Video Pembelajaran <i>Power Director</i>	21
Gambar 12. Langkah Pembuatan Video Pembelajaran <i>Power Director</i>	21
Gambar 13. Kerangka Berpikir	28
Gambar 14. Model Pengembangan ADDIE.....	30
Gambar 15. Pembukaan Video	42
Gambar 16. KD dan Tujuan Pembelajaran	43
Gambar 17. Pembahasan Materi Video Pembelajaran 1.....	44
Gambar 18. Pembahasan Materi Video Pembelajaran 2.....	44
Gambar 19. Pembahasan Materi Video Pembelajaran 3.....	45
Gambar 20. Pembahasan Materi Video Pembelajaran 4.....	45
Gambar 21. Pembahasan Materi Video Pembelajaran 5.....	46
Gambar 22. Pembahasan Materi Video Pembelajaran 6.....	46
Gambar 23. Penutupan Video Pembelajaran	47
Gambar 24. Saran 1 Setelah Revisi Validator Ahli Media	49
Gambar 25. Saran 2 Setelah Revisi Validator Ahli Media	49
Gambar 26. Saran 3 Setelah Revisi Validator Ahli Media	50
Gambar 27. Saran 1 Setelah Revisi Validator Ahli Materi.....	53

Gambar 28. Saran 2 Setelah Revisi Validator Ahli Materi	54
Gambar 29. Validasi Guru	55
Gambar 30. Uji Perorangan	57
Gambar 31. Uji Kelompok Kecil	59
Gambar 32. Uji Kelompok Besar	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Usul Judul Skripsi.....	70
Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi	71
Lampiran 3. Surat Keputusan Pembimbing (SK) Skripsi	74
Lampiran 4. Surat Mohon Izin Penelitian Dari Dekan Bidang Akademi	76
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan Palembang	77
Lampiran 6. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	78
Lampiran 7. Surat Validasi Ahli Media	79
Lampiran 8. Surat Validasi Ahli Materi.....	80
Lampiran 9. Surat Validasi Guru Kelas	81
Lampiran 10. Lembar Hasil Validasi Ahli Media.....	82
Lampiran 11. Lembar Hasil Validasi Ahli Materi	84
Lampiran 12. Lembar Hasil Validasi Guru Kelas.....	86
Lampiran 13. Lembar Hasil Angket Uji Perorangan	88
Lampiran 14. Lembar Hasil Angket Uji Kelompok Kecil	89
Lampiran 15. Lembar Hasil Angket Uji Kelompok Besar	90
Lampiran 16. Perbaikan Skripsi.....	91
Lampiran 17. Bukti Perbaikan Skripsi	108
Lampiran 18. Izin Penjilidan.....	109
Lampiran 19. Produk Media	110

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI *POWER DIRECTOR* PADA TEMA 4 SUBTEMA 3 DI
KELAS IV SD NEGERI 73 PALEMBANG**

Oleh:

Nanda Ayu Jamila

06131281823025@student.unsri.ac.id

Pembimbing: Dra. Toybah, M.Pd

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sriwijaya

ABSTRAK

Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *power director* pada tema 4 subtema 3 di kelas IV SD Negeri 73 Palembang bertujuan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan. Model yang digunakan pada penelitian ini yaitu model ADDIE yang memiliki 5 tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Namun, pada penelitian ini peneliti hanya menggunakan 3 langkah yaitu analisis, desain, dan development. hal ini dikarenakan hanya sampai uji validasi dan kepraktisan produk saja. Hasil penelitian yang telah dilakukan dalam tahap validasi ahli media didapatkan hasil persentase 93,75% dengan kategori “sangat valid”, sedangkan validasi ahli materi didapatkan hasil persentase 96,42% dengan kategori “sangat valid” dan validasi dari guru kelas mendapatkan hasil persentase 100% dengan kategori “sangat valid”. Dan hasil dalam tahap uji coba ini dilakukan sebanyak 3 kali yaitu tahap pertama mendapatkan hasil persentase 90,47% dengan kategori “sangat praktis”, pada tahap kedua mendapatkan hasil persentase 91,43% dengan kategori “sangat praktis”, dan tahap ketiga mendapatkan hasil persentase 93,88% dengan kategori “sangat praktis”. Berdasarkan hasil yang telah peneliti peroleh tersebut maka media pembelajaran berbasis aplikasi *power director* dapat dikatakan praktis untuk digunakan sebagai media dalam menyampaikan materi pembelajaran di sekolah. Untuk ke depannya, diharapkan media pembelajaran ini dapat dikembangkan lebih baik lagi dengan penelitian yang lebih lengkap.

Kata Kunci : Pengembangan, *Power Director*, Tema 4

**DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA BASED ON THE
POWER DIRECTOR APPLICATION ON THEME 4 SUBTHEMA
3 IN CLASS IV SD NEGERI 73 PALEMBANG**

By:

Nanda Ayu Jamila

06131281823025@student.unsri.ac.id

Supervisor: Dra. Toybah, M.Pd

*Primary School Teacher Education
Faculty Of Teacher Training and Education
Sriwijaya University*

ABSTRACT

The development of learning media based on the power director application on theme 4 sub-theme 3 in class IV SD Negeri 73 Palembang aims to determine the practicality of the product developed. The model used in this study is the ADDIE model which has 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. However, in this study the researcher only used 3 steps, namely analysis, design, and development. this is because only up to the validation and practicality test of the product. The results of the research that has been carried out in the media expert validation stage, the percentage results are 93.75% with the "very valid" category, while the material expert validation results are 96.42% in the "very valid" category and the validation from the class teacher gets a percentage result of 100 % with the category "very valid". And the results in this trial stage were carried out 3 times, namely the first stage getting a percentage result of 90.47% with the "very practical" category, in the second stage getting a percentage result of 91.43% with the "very practical" category, and the third stage getting the result the percentage of 93.88% with the category "very practical". Based on the results that researchers have obtained, the power director application-based learning media can be said to be practical to use as a medium in delivering learning materials in schools. In the future, it is hoped that this learning media can be developed even better with more complete research.

Keywords: *Development, Power Director, Theme 4*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran pada dasarnya digunakan sebagai fasilitator untuk memberikan atau menyampaikan informasi pembelajaran kepada penerima dan merangsang minat siswa dalam berpikir, emosi, perhatian, dan belajar (Tafonao, 2018). Dalam proses pendidikan dan pembelajaran, media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam mengkomunikasikan informasi demi keberhasilan proses pembelajaran. Proses pendidikan dan pembelajaran dipengaruhi oleh komunikasi atau interaksi di lingkungan (Syabrina & Suristyowati, 2020).

Selain itu, media pembelajaran dapat sangat membantu guru dalam proses pendidikan sebagai alat untuk mengkomunikasikan informasi dan konten penting kepada siswa, sehingga memudahkan siswa untuk belajar belajar (Suherman, 2009). Media pembelajaran sangat penting sehingga tidak dapat dipisahkan pada kegiatan pendidikan dan pembelajaran karena dapat berdampak positif bagi keberhasilan pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran (Cahyadi, 2019).

Menurut Jean Piaget, pada usia 6-12 tahun, anak memasuki tahap perkembangan operasional konkrit. Oleh karena itu, pembelajaran tetap membutuhkan media yang akan menyampaikan gambaran sebenarnya dari konsep-konsep yang abstrak. (shoimah, 2014). Kehadiran media pembelajaran juga dapat membuat proses pendidikan dan pembelajaran menjadi lebih menarik, serta pembelajaran di sekolah dapat lebih efektif dan efisien (musfiqon, 2012). Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran ialah semua alat komunikasi yang digunakan sebagai perantara oleh guru dalam menyampaikan informasi atau isi materi kepada peserta didik agar tercapainya tujuan belajar dengan lebih baik.

Untuk itu, guru perlu memiliki keterampilan dan kreativitas untuk menciptakan media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Pada fasilitas mengajar, guru perlu memilih jenis media pembelajaran yang tepat untuk kebutuhan belajar siswanya. Menurut Sudjana (dalam Nurrita, 2018), ada banyak sekali jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain audio, visual, dan audiovisual. Selain menguasai jenis media dan materi, guru dan pendidik harus mampu merancang dan mengembangkan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Media ajar yang tidak tepat dapat menimbulkan hambatan pada saat proses belajar mengajar sehingga siswa menjadi kurang aktif, mudah bosan, monoton dan materi yang disampaikan tidak maksimal. Untuk membuat media pembelajaran dengan menarik minat guru atau tenaga pendidik dapat memanfaatkan teknologi yang ada (Nurdyansyah, 2015). Kecanggihan teknologi saat ini dapat mempengaruhi fungsi media yang akan dirancang sehingga dapat mewujudkan inovasi pendidikan. Inovasi pendidikan merupakan perubahan dari yang lama dan yang baru serta memiliki perbedaan dari yang sudah ada baik berupa gagasan, metode pembelajaran, atau alat penunjang pendidikan (Hasbullah, 2017:159)

Dalam konteks ini, guru atau pendidik diharapkan menguasai teknologi dengan baik dan menggunakannya sebagai media pembelajaran. Dalam penggunaan media juga membantu untuk mempermudah proses pembelajaran melalui penyajian informasi dan isi materi pembelajaran yang menarik sehingga lebih dipahami oleh siswa selama proses pembelajaran. Salah satunya adalah pendidikan akan lebih terstandarisasi, pembelajaran akan lebih jelas dan menarik, pembelajaran akan lebih interaktif, waktu dan tenaga akan lebih efisien, dan pembelajaran dapat dilakukan kapan saja, di mana saja.

Hal ini membuat media teknologi sangat nyaman bagi guru kelas, menarik siswa dan membuat pembelajaran lebih inovatif (Muhson, 2010). Teknologi juga dapat digunakan sebagai alat bantu bagi guru untuk membuat media pembelajaran yang interaktif. Selain itu, desain media pembelajaran berbasis teknologi

memungkinkan siswa untuk mengejar ketinggalan dengan lebih cepat, sehingga memudahkan siswa untuk mengingat pelajaran yang diberikan dan memudahkan guru untuk menyampaikan mata pelajaran tersebut.

Menurut (Yudianto, 2017) Seorang guru atau pendidik dapat memanfaatkan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran salah satunya ialah merancang media audiovisual atau video. Media pembelajaran berupa video memiliki keunggulan dibandingkan media lainnya. Media video ini lebih menarik dibandingkan media pembelajaran lainnya karena dapat menghasilkan suara, teks, animasi bergerak dan music. Media video pembelajaran memiliki keunggulan mengatasi tekanan waktu, belajar kapan saja dan di mana saja, meninggalkan kesan berjenjang, dan mampu menjelaskan proses pembelajaran dengan lebih jelas (Krissandi, 2018).

Untuk membuat media pembelajaran berupa video, guru dapat membuatnya dengan menggunakan aplikasi yang ada salah satunya yaitu aplikasi *Power Director*. *Power Director* adalah aplikasi edit video terbaik di smartphone Android dan termasuk lini semi-profesional. (Norr, 2021). Tentunya aplikasi *Power Director* ini dengan fitur-fitur yang menarik memudahkan guru dalam menyajikan materi. Guru dapat membuat materi dalam bentuk video yang didesain dengan menambahkan video, latar belakang, transisi, gambar dan audio khusus untuk menyampaikan pembelajaran. Hasilnya, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menghibur, tidak membosankan, lebih digemari peserta didik dan lebih mudah untuk dipahaminya (Rahayu & Salatiga, 2020).

Aplikasi *Power Director* dapat langsung diunduh melalui laman Playstore dengan jaringan internet. Untuk mengeditnya pengguna dapat menggunakan tablet maupun ponsel, terlebih lagi untuk pemula tidak perlu waktu lama untuk mempelajari cara mengedit video menggunakan aplikasi ini. Selain mudah dalam mengaplikasikannya, pengguna juga dapat membuat video dengan hasil yang bagus, menarik, dan memuaskan karena memiliki fitur yang lengkap dan dapat disesuaikan dengan keinginan (Andarwati, 2019).

Dengan aplikasi *Power Director* ini, pengguna memiliki keunggulan kualitas video yang sangat baik. Aplikasi *Power Director* bereaksi sangat cepat dalam proses pengeditan, sederhana, tidak menggunakan banyak memori, dan dapat dijalankan di ponsel / smartphone sehingga tersedia kapan saja dan di mana saja. Selain itu, aplikasi *Power Director* menggunakan paket berbayar, yang memiliki kelemahan tidak dapat leluasa untuk menggunakan fitur yang ada secara gratis saat mengedit. .

Media sangat dibutuhkan untuk pembelajaran di sekolah dasar khususnya pembelajaran tematik. Menurut Poerwadarmita (Abdul Majid, 2017: 85), pembelajaran tematik mata pelajaran adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan tema untuk menghubungkan beberapa mata pelajaran. Dengan menggabungkan beberapa mata pelajaran, siswa dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara keseluruhan, dan pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa. (Kadir, 2015).

Menurut Triyanto (2010 : 91-92), pembelajaran mata pelajaran bersifat *student-centric*. Artinya, siswa lebih banyak dilibatkan dalam proses pembelajaran sebagai mata pelajaran, dan guru hanya bertindak sebagai moderator. Artinya, memberikan instruksi. Kemudian dapat memberikan pengalaman langsung, artinya siswa diberikan sesuatu yang konkrit atau realistik. Sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang abstrak. Kedua, pemisahan subjek tidak terlalu jelas. Dalam pembelajaran tematik ini, perubahan antar mata pelajaran kurang begitu jelas, karena fokus pembelajaran adalah pada pembahasan topik-topik yang paling erat kaitannya dengan kehidupan siswa dan fleksibel.

Pembelajaran tematik disebut pembelajaran fleksibel, dan guru mengaitkan materi dari satu mata pelajaran ke mata pelajaran lainnya sesuai dengan kehidupan peserta didik (Triyanto, 2010). Pembelajaran tematik juga memiliki keunggulan dapat menyampaikan pengalaman kegiatan pendidikan dan pembelajaran sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan siswa, menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan dan mudah dipahami. Setelah itu, dapat mengembangkan keterampilan berfikir, dan pembelajaran dapat bermakna dan bertahan lama.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Power Director* Pada Tema 4 Subtema 3 Di Kelas IV SD Negeri 73 Palembang”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah yaitu :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Power Director* pada tema 4 subtema 3 di kelas IV SD Negeri 73 Palembang?
2. Bagaimana validitas produk pengembangan pembelajaran berbasis aplikasi *Power Director* pada tema 4 subtema 3 di kelas IV SD Negeri 73 Palembang?
3. Bagaimana kepraktisan produk pengembangan pembelajaran berbasis aplikasi *Power Director* pada tema 4 subtema 3 di kelas IV SD Negeri 73 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Power Director* pada tema 4 subtema 3 di kelas IV SD Negeri 73 Palembang.
2. Untuk mengetahui validitas produk pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Power Director* pada tema 4 subtema 3 di kelas IV SD Negeri 73 Palembang.
3. Untuk mengetahui kepraktisan produk pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Power Director* pada tema 4 subtema 3 di kelas IV SD Negeri 73 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang dilakuan diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis maupun praktis, yaitu :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan referensi untuk pengembangan media video dalam pembelajaran tematik sedangkan, secara praktis yaitu sebagai berikut.

1.4.2 Manfaat Praktis

- (1) Untuk sekolah, peneliti mengharapkan dari hasil media pembelajaran berbasis aplikasi *Power Director* pada tema 4 subtema 3 di kelas IV ini dapat memberikan kontribusi yang berguna dalam mengembangkan pembelajaran kearah yang lebih baik.
- (2) Untuk Guru, peneliti mengharapkan dapat menggunakan penelitian ini sebagai bahan untuk mengadakan pembelajaran yang inovatif dengan pemanfaatan video pembelajaran berbasis aplikasi *Power Director*
- (3) Untuk peneliti, diharapkan dapat digunakan untuk menambah wawasan atau inspirasi dalam memanfaatkan aplikasi *Power Director* sebagai video pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah.
- (4) Untuk peserta didik, diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran pada tema 4 subtema 3 serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andarwati, M. (2019). Pembelajaran Sejarah Kontekstual, Kreatif, Menyenangkan di Kelas dengan “Power Director” bagi Generasi Z. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 2(1), 64–81.
- Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur. *Laksita Indonesia*, August, 153. file:///E:/Renc Skripsi/AniCahyadiPengembanganMedia.pdf
- Ilsa, A., F, F., & Harun, M. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Powerdirector 18 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 288–300. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.643>
- Informasi, B. T. (2010). *Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Ekonomi – Universitas Negeri Yogyakarta 1*. VIII(2).
- Krissandi, A. (2018). Pengembangan Video Tematik Sebagai Pengantar Pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*.
- Mulyatiningsih, E. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. 35,110,114,120,121.
- Musfiqon, Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran (Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya, 2012).
- Mustaji, N. A. dan. (2013). Pretest Posttest Group . *Kwangsan*, 1(1), 1–15.
- Noerr, I. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Video Editor Interaktif Power Direktor Pada Materi Sistem Sirkulasi Kelas Xi Sma/Ma. *BIO EDUCATIO: (The Journal of Science and Biology Education)*, 6(1), 30–37. <https://doi.org/10.31949/be.v6i1.2649>
- Nurdyansyah. N. dan Widodo Andiek, Inovasi Teknologi Pembelajaran, Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2015
- Rahayu, M., & Salatiga, I. (2020). Development of Cyberlink Power Director Based Learning Media in the Material of Human Digestive System. *Indonesian Journal of Biology Education*, 3(1), 13–17. <https://doi.org/10.31002/ijobe.v3i1.2294>

- Rajagukguk, W. (2014). Perbedaan Minat Belajar Siswa Dengan Media Komputer Program Cyberlink Power Director Dan Tanpa Media Komputer Pada Pokok Bahasan Kubus Dan Balok Di Kelas Viii Smp Negeri 1 Hamparan Perak Tahun Ajaran 2009/2010. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 205–220. <https://doi.org/10.22342/jpm.5.2.599>.
- Ramli, A., Rahmatullah, R., Inanna, I., & Dangnga, T. (2018). Peran media dalam meningkatkan efektivitas belajar. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat UNM*, 5–7. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/download/7649/4429>
- Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Impelentasinya dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan : Tema “Desain Pembelajaran Di Era ASEAN Economic Community (AEC) Untuk Pendidikan Indonesia Berkemajuan ,”* 94–96, 87–102. <http://eprints.umsida.ac.id/432/1/ARTIKEL> Bintari Kartika Sari.pdf
- Suherman, Y. (2009). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN Oleh Drs . Yuyus Suherman , MSi.* 64–80.
- Shoimah, R. (2014). Penggunaan Media Pembelajaran Konkrit untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar. *Edukasi Jurnal Pendidikan*.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan the Role of Instructional Media To Improving. *Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 105.
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 234–237.
- Yaumi, M. (2018). *Media&Teknologi Pembelajaran*. Prenadamedia Group.