

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
POWTOON SUBTEMA TUMBUHAN SAHABATKU DI KELAS
VI SD NEGERI 159 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Muhammad Alban Widjaya

NIM. 06131281924017

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWTOON
SUBTEMA TUMBUHAN SAHABATKU DI KELAS VI SD NEGERI 159
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

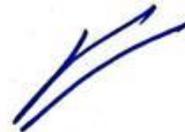
Muhammad Alban Widjaya

NIM. 06131281924017

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing,



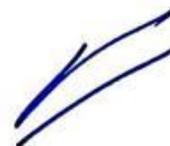
**Dr. Siti Dewi Maharani, M. Pd.
NIP. 196012151986032002**

Mengetahui



**Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.
NIP. 195901011986032001**

Koordinator Program Studi,



**Dr. Siti Dewi Maharani, M. Pd.
NIP. 196012151986032002**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Alban Widjaya

NIM : 06131281924017

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Subtema Tumbuhan Sahabatku Di Kelas VI SD Negeri 159 Palembang” 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 Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatukan kepada saya.

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

Palembang, Februari 2023

Yang membuat pernyataan,



Muhammad Alban Widjaya

NIM. 06131281924017

KATA PENGANTAR

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Subtema Tumbuhan Sahabaku Kelas VI SD Negeri 159 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 :

1. Ibu Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., selaku pembimbing sekaligus Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Ir Dr. H. Anis Saggaff, MSCE., selaku Rektor Universitas Sriwijaya
3. Bapak Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri
4. Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan.
5. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan kepada saya selama masa perkuliahan.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Bimbingan dan Konseling serta pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.

Palembang, Februari 2023

Yang membuat pernyataan,



Muhammad Alban Widjaya

NIM. 06131281924017

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta'Ala, atas berkah, rahmat, dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan lancar. Sholawat beriring salam senantiasa tucurahkan kepada suri tauladan, Rasulullah Shalallahu 'Alaihi Wasallam beserta keluarga, sahabat, dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Skripsi ini kupersembahkan kepada orang-orang terdekat yang selalu memberikan dukungan yang begitu berarti selama ini :

- Kedua orang tua ku tersayang, ayahanda Haendra dan Almarhumah Ibunda Wiwiek Onema, yang senantiasa memberikan semangat, doa, dukungan dan motivasi yang tak ada habisnya. Kupersembahkan skripsi ini sebagai bentuk terima kasih yang tak terhingga atas segala kebaikan dan perjuangan yang telah diberikan hingga aku dapat menyelesaikan perkuliahan ini, dan semoga dapat memberikan sedikit rasa bangga kepada Ayah dan Ibunda tercinta.
- Saudara kandungku, Mbak Win dan Mas Jojok yang selalu memberikan kasih sayang, semangat, dukungan dan motivasi untukku.
- Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi, Ibu Siti Dewi Maharani, M. Pd., terima kasih atas waktu, bimbingan, nasehat, dan segala kebaikan, yang telah diberikan hingga skripsi ini dapat selesai.
- Dosen penguji skripsi , Ibu Vina Amilia Suganda M, M.Pd. terima kasih atas saran, masukan, bimbingan serta kebaikan yang telah diberikan untuk membantu menyelesaikan dan menyempurnakan skripsi penulis.
- Bapak Drs. Marwan Pulungan, M, Pd., Bapak Drs. Laihat, M. Pd., Bapak Makmum Raharjo, S. Sn., M. Sn., Ibu Bunda Harini, S. Pd., M. Pd., Ibu Dwi Cahaya Nurani, S. Pd., M. Pd., Ibu Mazda Leva Okta Safitri, M. Pd., Bapak

Drs. Yosef, M.A., Bapak Drs. Umar Effendi, M.Pd., Ibu Dra. Nuraini Usman, M.Pd., Ibu Dra. Toybah, M.Pd., Ibu Dra. Hj. Siti Hawa, M.Pd., Ibu Dra. Linda Puspita, M.Pd., Ibu Dra. Asnimar, M.Pd., dan Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd., yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan selama masa perkuliahan.

- Admin Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Ibu Dewi Utami dan Ibu Tesi yang telah banyak membantu administrasi dalam proses penyelesaian skripsi ini.
- Kepala sekolah SD Negeri 159 Palembang, ibu Apriani, S.Pd., M.Si. yang telah memberikan izin melaksanakan penelitian.
- Bapak Wira Prasetyo Nugroho, S.Pd., selaku guru wali kelas VI A SD Negeri 159 Palembang yang telah membantu dan membimbing proses pengumpulan data dari awal hingga akhir.
- Adik-adik kelas VI A SD Negeri 159 Palembang, yang telah bersedia membantu mengisi instrumen penelitian.
- My ultimate partner, Alike yang selalu siap sedia mendukung dan kebersamai setiap proses yang kulalui.
- Angga, Farizki, Ibrahim, Taslim dan Ridho yang telah kebersamai sejak awal perkuliahan sampai saat ini.
- Teman-teman seperjuangan, PGSD'19 Palembang dan Indralaya
- dan yang terakhir, untuk Almamater kebanggaanku.

MOTTO

“Lihat ke atas agar terinspirasi, lihat ke bawah agar bersyukur, lihat ke belakang agar belajar, tapi jangan lupa lihat apa yang ada di depan mata”

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	6
1.4.2 Manfaat Praktis	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Pengertian Pengembangan	8
2.2 Media Pembelajaran	8
2.2.1 Pengertian.....	8
2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran	11
2.2.3 Fungsi Media Pembelajaran	12
2.2.4 Tujuan Media Pembelajaran	14
2.2.5 Klasifikasi Media Pembelajaran	15
2.3 Aplikasi Powtoon	16
2.3.1 Pengertian Powtoon	16
2.3.2 Kelebihan Powtoon	17

2.3.3	Kekurangan Powtoon	18
2.3.4	Media Powtoon dalam Pembelajaran.....	18
2.4	Subtema Tumbuhan Sahabatku	19
2.5	Penelitian Relevan	20
BAB III METODE PENELITIAN		22
3.1	Jenis Penelitian	22
3.2	Lokasi Penelitian	22
3.3	Waktu Penelitian	22
3.4	Subjek Penelitian	22
3.5	Prosedur Penelitian	23
3.6	Teknik Pengumpulan Data	25
3.6.1	Wawancara.....	25
3.6.2	Angket (Kuesioner).....	25
3.7	Instrumen Penelitian	26
3.7.1	Instrumen Validasi Ahli	26
3.7.1.1	Instrumen Validasi Ahli Materi.....	26
3.7.1.2	Instrumen Validasi Ahli Media	28
3.7.1.3	Instrumen Validasi Ahli Praktisi	29
3.7.2	Instrumen Angket Peserta Didik	30
3.8	Teknik Analisis Data	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		35
4.1	Hasil Penelitian.....	35
4.1.1	Tahap Analisis (Analysis)	35
4.1.1.1	Capaian Pembelajaran	35
4.1.1.2	Tujuan Pembelajaran	36
4.1.1.3	Materi Dalam Media Pembelajaran.....	36
4.1.1.4	Karakter Peserta Didik Kelas VI SD	36
4.1.2	Tahap Desain (Design).....	37
4.1.2.1	Pemilihan Aplikasi	37
1.	Powtoon	37
2.	Wondershare Filmora	38

4.1.2.2	Pengumpulan Media.....	39
4.1.2.3	Desain Tampilan Pengembangan.....	44
4.1.3	Tahap Pengembangan (Development).....	53
4.1.3.1	Pembuatan Media Video.....	53
4.1.3.2	Proses Validasi.....	55
1.	Validasi dan Revisi Ahli Materi.....	55
2.	Validasi dan Revisi Ahli Media.....	58
3.	Validasi Ahli Praktisi.....	62
4.1.3.3	Proses Uji Coba Media.....	64
1.	Respon Peserta Didik Tahap 1.....	64
2.	Respon Peserta Didik Tahap 2.....	67
4.2	Pembahasan.....	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		78
5.1	Kesimpulan.....	78
5.3	Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....		80
LAMPIRAN.....		84

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tujuan Pembelajaran Muatan IPS Materi ASEAN.....	19
Tabel 3. 2 Subjek Penelitian.....	23
Tabel 3. 3 Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi.....	27
Tabel 3. 4 Instrumen Lembar Validasi Ahli Media	28
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Praktisi.....	30
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Respon Peserta didik	31
Tabel 3. 7 Penilaian Validasi Berdasarkan Skala Likert.....	32
Tabel 3. 8 Penilaian Validasi	33
Tabel 3. 9 Penilaian Angket Berdasarkan Skala Guttman	33
Tabel 3. 10 Kriteria Kepraktisan.....	34
Tabel 4. 11 Gambar Diunduh.....	39
Tabel 4. 12 Desain Tampilan Pengembangan Powtoon	44
Tabel 4. 13 Desain Tampilan Pengembangan Wondershare Filmora.....	49
Tabel 4. 14 Materi Dalam Buku Paket.....	53
Tabel 4. 15 Hasil Validasi Ahli Materi	55
Tabel 4. 16 Perbandingan Media Sebelum dan Sesudah Direvisi	57
Tabel 4. 17 Hasil Validasi Ahli Media.....	58
Tabel 4. 18 Perbandingan Media Sebelum dan Sesudah Direvisi	60
Tabel 4. 19 Hasil Validasi Ahli Praktisi.....	63
Tabel 4. 20 Hasil Angket Respon Peserta Didik Tahap I	65
Tabel 4. 21 Pengisian Angket Respon Peserta Didik Tahap I	65
Tabel 4. 22 Hasil Angket Respon Peserta Didik Tahap II.....	68
Tabel 4. 23 Pengisian Angket Respon Peserta Didik Tahap II.....	68
Tabel 4. 24 Hasil Rekapitulasi Validasi Media Pembelajaran	70
Tabel 4. 25 Hasil Rekapitulasi Kepraktisan Media Pembelajaran.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Powtoon	16
Gambar 3. 2 Model Pengembangan ADDIE.....	23
Gambar 4. 3 Logo Powtoon	37
Gambar 4. 4 Logo Wondershare Filmora	38
Gambar 4. 5 Respon Guru Kelas VI A	63
Gambar 4. 6 Respon Peserta Didik Tahap I.....	64
Gambar 4. 7 Respon Peserta Didik Tahap II.....	67

LAMPIRAN

Lampiran 1 Usulan Judul Penelitian	85
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	86
Lampiran 3 Lembar Pengesahan Proposal Penelitian.....	88
Lampiran 4 SK Penelitian	89
Lampiran 5 Surat Izin Kesbangpol	90
Lampiran 6 Surat Izin Dinas Pendidikan	91
Lampiran 7 SK Telah Selesai Melaksanakan Penelitian.....	92
Lampiran 8 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi	93
Lampiran 9 SK Validasi Ahli Materi	94
Lampiran 10 Hasil Angket Validasi Ahli Materi.....	95
Lampiran 11 Revisi Media Pembelajaran Ahli Materi	97
Lampiran 12 Surat Permohonan Validasi Ahli Desain	98
Lampiran 13 SK Validasi Ahli Desain.....	99
Lampiran 14 Hasil Angket Validasi Ahli Desain	100
Lampiran 15 Revisi Media Pembelajaran Ahli Desain.....	103
Lampiran 16 SK Keterangan Validasi Guru	106
Lampiran 17 Hasil Angket Respon Guru.....	107
Lampiran 18 Hasil Angket Respon Peserta Didik Tahap I.....	109
Lampiran 19 Rekapitan Jawaban Angket Respon Peserta Didik Tahap I.....	110
Lampiran 20 Hasil Angket Respon Peserta Didik Tahap II.....	111
Lampiran 21 Rekapitan Jawaban Angket Respon Peserta Didik Tahap II	112
Lampiran 22 Dokumentasi Penelitian.....	113
Lampiran 23 Produk Media Pembelajaran Berbasis Powtoon.....	114
Lampiran 24 Kartu Bimbingan Skripsi.....	127
Lampiran 25 Surat Keterangan Pengecekan Similarity	131
Lampiran 26 Surat Bebas Plagiat.....	132
Lampiran 27 Perbaikan Ujian Akhir Skripsi.....	132
Lampiran 28 Bukti Perbaikan Ujian Akhir Skripsi.....	145

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Powtoon Subtema Tumbuhan Sahabatku di kelas VI SD Negeri 159 Palembang yang praktis dan menarik. Jenis penelitian ini ialah *RnD (Research and Development)* dengan model ADDIE yang dalam hal ini hanya menggunakan tiga tahapan yaitu Analisis, Desain dan Pengembangan. Subjek dalam penelitian ini adalah 15 peserta didik kelas VI A SD Negeri 159 Palembang. Hasil penelitian ini merupakan sebuah produk media pembelajaran berbasis powtoon dengan hasil validasi media pembelajaran dari validator ahli materi sebesar 82% dengan kategori “Sangat Valid”, lalu mendapat penilaian dari validasi ahli desain sebesar 85% dengan kategori “Sangat Valid” dan mendapat penilaian dari validasi ahli praktisi sebesar 85,71% dengan kategori “Sangat Valid”. Dengan demikian produk memiliki validitas sebesar 87% dengan kategori “Sangat Valid”. Selanjutnya media pembelajaran berbasis aplikasi powtoon ini juga memperoleh skor kepraktisan yang diperoleh dari penilaian respon peserta didik tahap I sebesar 88% dengan kategori “Sangat Praktis” dan juga memperoleh penilaian respon peserta didik tahap II sebesar 94,44% yang dengan kategori “Sangat Praktis”. Dengan demikian produk memiliki skor kepraktisan sebesar 93,33% dengan kategori “Sangat Praktis”. Hal ini menunjukkan media pembelajaran berbasis powtoon layak dan dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah.

Kata-kata kunci: Pengembangan, Aplikasi Powtoon

ABSTRACT

This research aims to develop learning media based on the Powtoon Subtheme of My Friend's Plants in class VI of SD Negeri 159 Palembang that is practical and interesting. This type of research is RnD (Research and Development) with the ADDIE model which in this case only uses three stages, namely Analysis, Design and Development. The subjects in this study were 15 students of class VI A SD Negeri 159 Palembang. The results of this study are a powtoon-based learning media product with the results of learning media validation from material expert validators of 82% with the category "Very Valid", then received an assessment from the validation of design experts by 85% with the category "Very Valid" and received an assessment from expert validation of practitioners of 85.71% with the category "Very Valid". Thus the product has a validity of 87% with the category "Very Valid". Furthermore, this powtoon application-based learning media also obtained a practicality score obtained from the assessment of the response of phase I students of 88% with the category "Very Practical" and also obtained an assessment of the response of phase II students of 94.44% with the category of "Very Practical". Thus, the product has a practicality score of 93.33% with the category "Very Practical". This shows that powtoon-based learning media is feasible and can be used in learning in schools.

Keywords: *Development, Powtoon Application*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang penting dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Oleh karena itu pemanfaatan media pembelajaran sangat penting bagi guru untuk menunjang proses pembelajaran karena dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam proses belajar, sehingga tingkat pemahaman peserta didik dapat meningkat (Teni Nurrita, 2018). Proses pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran dapat meningkatkan prestasi peserta didik menjadi lebih baik. Akan tetapi, tidak semua media dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, untuk itu seorang guru harus bisa memilih jenis media yang tepat bagi peserta didiknya untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Maka dari itu, guru harus mampu melaksanakan pembelajaran yang mendidik dengan suasana dialogis dan interaktif, sehingga pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan bagi peserta didik. Semakin banyak panca indera yang digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran, maka materi akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran seperti yang dijelaskan oleh Umar (2014) berperan sebagai alat perantara antara guru dengan peserta didik dalam pembelajaran yang mampu menghubungkan, memberi informasi dan menyampaikan pesan sehingga tercipta proses pembelajaran efektif dan efisien guna mencapai hasil belajar. Peserta didik sekolah dasar yang berada pada usia 7-11 tahun masih dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Piaget. Pada tahap ini peserta didik sudah mampu menggunakan akalinya untuk berfikir logis terhadap sesuatu yang konkret dan masih kesulitan untuk melakukan penalaran bersifat abstrak. Oleh karena itu, fungsi media pembelajaran disini mampu mengubah materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, sesuai dengan peserta didik usia sekolah dasar yang masih

dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkret. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh guru yaitu media audiovisual.

Media audio visual menurut Wina Sanjaya (2014:118) merupakan media yang di dalamnya terdapat unsur suara dan gambar yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan terkait pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran, contohnya seperti rekaman video, film, slide suara dan lain sebagainya. Video merupakan teknologi gambar yang bergerak. Video yang disajikan harus menarik bagi peserta didik agar dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang akan dipelajari. Video bisa dikembangkan menjadi media yang dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam belajar ialah berupa animasi. Animasi menurut Hidayatullah dkk, (2011:63) merupakan rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan di dalam video. Animasi memiliki keunggulan dibandingkan dengan media lain seperti gambar statis atau teks ialah kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Terlebih lagi dapat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan sebuah kejadian. Guru harus mengetahui bahwa membuat animasi untuk media pembelajaran peserta didik perlu memperhatikan hal-hal seperti penggunaan animasi, kemampuan pemrosesan memori, pengetahuan awal dan karakter peserta didik, serta kemampuan peserta didik dan bagaimana animasi dibuat dengan semenarik mungkin. Media pembelajaran yang dibuat guru dapat menjadi salah satu indikasi bahwa guru telah mengadakan variasi. Berbagai macam media pembelajaran yang ada akan membuat guru lebih memilih-milih sesuai dengan tujuan pembelajaran (Maharani, dkk., 2022).

Berbagai aplikasi online dan offline yang dapat digunakan untuk membuat video animasi seperti Video Scribe, Animaker, Biteable, Powtoon, Wideo, dan GoAnimate. Beberapa aplikasi tersebut bisa digunakan oleh guru untuk membuat video animasi sebagai alat dalam penyampaian materi pembelajaran. Dengan hal ini materi pembelajaran yang disampaikan akan lebih menarik dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi. Berdasarkan hasil penelitian bahwa media pembelajaran animasi Powtoon dapat memberikan pemahaman kepada peserta

didik karena memberikan suatu ilustrasi yang berkaitan dengan materi (dalam Awalia, dkk., 2019).

Aplikasi berbasis powtoon menurut Ernalida (2018) memiliki karakter-karakter yang dapat memberikan gambaran bagi peserta didik untuk memahami suatu materi. Pada aplikasi tersebut peserta didik dapat menerima informasi secara visual dan audio yang dapat dikombinasikan menjadi suatu bentuk video animasi yang dapat menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Desain yang ditawarkan dari aplikasi powtoon yang memiliki grafis latar belakang yang jelas, penuh warna, gambar-gambar animasi yang menarik, bahkan musik yang bisa ditambahkan pada video yang dapat membuat pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi peserta didik. Aplikasi powtoon ini termasuk aplikasi yang cukup lengkap dan tidak menyulitkan guru dalam membuat video animasi dengan fitur-fitur yang telah disediakan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dengan memperhatikan karakteristiknya. Media berbasis video merupakan suatu perantara yang efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran klasikal, individual maupun berkelompok (Suprijanto, 2005:171). Video animasi untuk pembelajaran menyampaikan informasi dengan menggunakan visual dan efek suara sehingga menarik perhatian peserta didik dan membawa contoh langsung peristiwa yang tidak dapat digambarkan secara langsung, akan tetapi bisa diproyeksikan ke dalam bentuk nyata ke dalam kelas.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 159 Palembang, rata-rata guru masih banyak menggunakan media yang sederhana dalam penerapan proses pembelajaran di kelas seperti penggunaan media gambar dan power point yang masih banyak bacaan di setiap lembarannya yang membuat peserta didik menjadi jenuh serta menemui kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan. Padahal, pada abad industri 21 ini guru harus pandai menggunakan pembelajaran yang melibatkan media teknologi. Fasilitas yang tersedia di sekolah, seperti proyektor dan laptop belum dimanfaatkan dengan baik oleh guru yang hanya menggunakan media yang terbatas pada gambar dan lingkungan sekitar. Hasil dari video animasi berbasis powtoon ini dapat dipelajari

oleh peserta didik dimana pun dan kapan pun karena video ini mudah diakses bias melalui youtube maupun dibagikan di platform sosial media. Oleh karena itu, saya ingin meneliti media pembelajaran berupa aplikasi Powtoon untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media video berbasis aplikasi powtoon ini dapat memberikan kontribusi yang cukup baik untuk mata pelajaran di sekolah dasar. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Medhitya Alda Apriliani, dkk (2021) terkait “Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab”. metode penelitian pengembangan R & D dengan model ADDIE. Dari penelitian tersebut didapatkan Hasil validasi media pembelajaran oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa memperoleh skor 84% yang termasuk ke dalam kategori Sangat Layak atau Sangat Baik karena persentase dari hasil validasi berada pada rentang 81—100%. Dengan demikian, media pembelajaran video berbasis Powtoon untuk muatan pelajaran PPKn sangat layak dimanfaatkan untuk proses pembelajaran. Media pembelajaran video berbasis Powtoon ini dapat meningkatkan pemanfaatan teknologi, di sisi lain juga membuat peserta didik antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Aulenia Rizki (2022) yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Animasi Powtoon Pada Materi IPA Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut menggunakan penelitian R & D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE, yang memiliki lima tahapan yaitu (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation. Hasil kevalidan dengan skor 92% dari ahli materi dan 84% dari ahli media. Dari hasil kevalidan media yang dilakukan oleh ahli materi dan media memperoleh rata-rata presentase sebesar 88% dengan kategori sangat valid. Hasil kepraktisan dengan skor 92% dari respon guru dan 89% dari respon siswa. Dari hasil kepraktisan media yang diperoleh dari angket respon guru dan siswa memperoleh rata-rata presentase sebesar 91% dengan kategori sangat praktis. Hasil keefektifan media yang diukur menggunakan hasil rata-rata post-test.

Hasil rata-rata post-test adalah 77,7 dengan perolehan hasil ketuntasan belajar klasikal (KBK) memperoleh presentase sebesar 86% dengan kategori sangat efektif.

Untuk mencapai sebuah pembelajaran yang berkualitas tentu bukan hanya mendasarkan pada teori dan kurikulum saja, sebaiknya guru yang mampu berperan dalam mengembangkan pemikiran peserta didik dan perilaku yang positif untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pembelajaran IPS di sekolah dasar hendaknya mampu mengarahkan peserta didik tidak hanya memahami pembelajaran secara teori, akan tetapi mampu juga mengimplementasikan terhadap perubahan dan permasalahan yang ada di lingkungan (Abd. Komar & Nining Winarsih, 2021). Pada muatan IPS di kelas VI mengenai materi ASEAN, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, hal ini terjadi karena mereka kesulitan menghafal hal-hal tentang negara peserta ASEAN yang jumlahnya cukup banyak, selain itu efek dari materi yang cukup banyak membuat kemungkinan peserta didik mudah jenuh menjadi lebih besar. Pemilihan materi ini didasarkan karena materinya yang berkelanjutan sampai ke jenjang SMP dan SMA, hal ini menandakan materi ASEAN ini perlu mendapat perhatian khusus. Selain itu, media Powtoon ini tergolong sebagai media inovatif dikarenakan selain lebih interaktif, di dalamnya juga terdapat beragam variasi yang dapat membantu memvisualisasikan materi-materi yang dirasa sukar oleh peserta didik ke dalam bentuk yang lebih menarik dan lebih mudah dicerna sehingga dapat membantu peserta didik dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru.

Maka dari itu, berdasarkan dari permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Subtema Tumbuhan Sahabatku Di Kelas VI SD Negeri 159 Palembang”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka diperoleh rumusan masalah penelitian sebagai berikut :

- 1) “Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis Powtoon Subtema Tumbuhan Sahabatku di kelas VI SD Negeri 159 Palembang yang valid?”.
- 2) “Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis Powtoon Subtema Tumbuhan Sahabatku di kelas VI SD Negeri 159 Palembang yang praktis?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk :

- 1) Mengembangkan media pembelajaran berbasis Powtoon Subtema Tumbuhan Sahabatku di kelas VI SD Negeri 159 Palembang yang valid.
- 2) Mengembangkan media pembelajaran berbasis Powtoon Subtema Tumbuhan Sahabatku di kelas VI SD Negeri 159 Palembang yang praktis.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini diantaranya adalah:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat :

- a) Menambah wawasan dan pengetahuan tentang keterampilan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.
- b) Memberikan sumbangsi positif bagi dunia pendidikan, khususnya bidang ilmu pendidikan guru sekolah dasar sebagai bahan kajian untuk penelitian selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

a) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan sebagai bahan refleksi pada pengembangan kurikulum dan juga kegiatan pembelajaran yang sudah ada, serta menjadi bahan rujukan dan pertimbangan untuk merencanakan tindak lanjut atas permasalahan maupun upaya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

b) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai bahan tambahan dalam melaksanakan pembelajaran agar lebih inovatif dan kreatif , serta dapat meningkatkan semangat dan minat peserta didik untuk belajar.

c) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan kesadaran tentang pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dan inovatif, serta menjadi dasar rujukan bagi penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhiruddin, d. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. Makassar: CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Anggita, Z. (2020). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, 44-52.
- Angi St Anggari, ., d. (2018). *Selamatkan Makhluk Hidup Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 : Buku Siswa SD/MI Kelas VI*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Angi St Anggari, d. (2018). *Selamatkan Makhluk Hidup Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 : Buku Guru SD/MI Kelas VI*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Arif Zuhdi, d. (2021). *Modul Teknik Multimedia : Penyuntingan Video*. Samarinda: Universitas Mullawarman.
- Ariyanto, Rio, dkk. (2018). Penggunaan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 122-123.
- Delima, d. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 96-101.
- Djamaluddin, A. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran (4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis)*. Sulawesi Selatan: Penerbit CV Kaaffah Learning Center.

- Ernalida. (2018). Powtoon: Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi sebagai Upaya dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menarik dan Kreatif. *Jurnal Logat*, 5 (2).
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon. *Jurnal Tunas Bangsa*, 106-107.
- Haryati, S. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Magelang: Graha Cendekia.
- Hidayatullah, d. (2011). Animasi Pendidikan Menggunakan Flash. *Informatika*, 63.
- Lestari, N. D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Untuk Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 33-43.
- Maharani, S. D., Harini, B., & Amilia, V. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Edutainment Bagi Guru MGMP Di Sekolah Dasar Oku Selatan. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 12(3): 213.
- Medhitya Alda Apriliani, d. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 129-145.
- Nasution. (2013). *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 177-178.
- Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Miskyat*, 171-172.

- Qurrotaini, L., Sari, T. W., & Sundi, V. H. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring. Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ, E-ISSN: 27, 7.
- Rafsazani, M, A., Maharani, S. D. & Iramawaty. (2014). Media Pop Up Book Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 1(2): 121.
- Rama Donna, d. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Basicedu*, 3799 - 3813.
- Ramli, M. (2012). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Ristiyanto. (2017). Filmora. *ILMUTI*, 1.
- Riyana, C. (2012). Media Pembelajaran. *DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN ISLAM*, 7.
- Riyanti, M. &. (2021). Pengembangan Media Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Materi Unsur-Unsur Bangun Datar. *Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 13(1), 73-88.
- Sanjaya, W. (2014). Media Komunikasi Pembelajaran. *Kencana Prenada Media*, 118.
- Setiawan, M. A. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Sidoharjo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijanto. (2005). *Pendidikan Orang Dewasa*. Jakarta: PT.Bumi Aksara.
- Umar. (2014). MEDIA PENDIDIKAN : Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Tarbawiyah* , 131-132.

Usep Setiawan, d. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.

Winarsih, A. K. (2021). PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI TINGKAT SEKOLAH DASAR: STUDI KASUS SDN KEBONSARI KULON 3 KOTA PROBOLINGGO TAHUN AJARAN 2020-2021. *Universitas Islam Zainul Hasan Genggong*, 237-239.

Wulandari, Y. d. (2020). Pengembangan media video berbasis powtoon pada mata pelajaran IPA di kelas V. *Jurnal pendidikan sains indonesia*, V. 8(2), 269-279.