

**IMPLEMENTASI APLIKASI *POWTOON* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA BERBAGAI KEGIATAN
SD MUHAMMADIYAH 1 CURUP TENGAH**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-Syarat
guna memperoleh Gelar Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH :

**SINTHIA HIDAYATI NURJANNAH
NIM: 17591126**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP**

2024

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Ketua Program Studi

di- Curup

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarpakatuh

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi Sinthia Hidayati Nurjannah mahasiswa Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup yang berjudul “**Implementasi Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tema Berbagai Kegiatan SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah**”, sudah dapat diajukan dalam munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terimakasih

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Curup, 06 Juli 2024

Pembimbing I



Dra. Ratnawati, M.Pd
NIP.197112111999031004

Pembimbing II



Guntur Putrajaya, S. Sos, MM
NIP.196904131999031005

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sinthia Hidayati Nurjannah

NIM : 17591126

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini yang berjudul **“Implementasi Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tema Berbagai Kegiatan SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah”** bukan merupakan karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terhadap karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau menjadi rujukan dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila kemudian terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan peraturan yang berlaku.

Dengan demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagai mestinya.

Curup, 06 Juli 2024



Sinthia Hidayati Nurjannah

NIM. 17591126



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jl. Dr. Ak Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 2101102179 Fax
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 1390/In.34/F.T/I/PP.00.9/01/2024

Nama : **Sinthia Hidayati Nurjannah**
NIM : **17591126**
Fakultas : **Tarbiyah**
Prodi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Judul : **Implementasi Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran
Tematik Tema Berbagai kegiatan SD Muhammadiyah 1 Curup
Tengah**

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup pada:

Hari/ Tanggal : **Rabu, 17 Juli 2024**
Pukul : **13:00-14:30 WIB**
Tempat : **Ruang 05 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah**

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Bidang Ilmu Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Dra. Ratnawati, M. Pd
NIP. 196709111994032002

Sekretaris,

Guntur Putrajaya, S. Sos, MM
NIP. 196904131999031005

Penguji I,

Siti Zulaiha, M.Pd.I
NIP. 19830820 2011012008

Penguji II,

Meri Hartati, M. Pd
NIP. 198705152023212065

**Mengesahkan,
Dekan Fakultas Tarbiyah**



Dr. Sutarto, S. Ag., M. Pd
NIP. 19740921 200003 1 003

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim.

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah Swt, atas rahmat dan karuniaNya saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Adapun judul skripsi yang saya ajukan adalah **“Implementasi Aplikasi Powtoon Dalam Pelajaran Tematik SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah”**.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah Skripsi di Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Tidak dapat disangkal lagi bahwa butuh usaha yang keras dalam menyelesaikan pengerjaan skripsi ini. Namun, karya ini tidak akan selesai tanpa orang-orang tercinta di sekeliling saya yang sangat mendukung dan membantu saya. Terimah kasih saya sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Curup.
2. Bapak Dr. Yusefri, M.Ag selaku Wakil Rektor 1, Bapak Dr. Muhammad Istan, SE.,M.Pd.MM selaku Wakil Rektor II, Bapak Dr. Nelson, M.Pd.I selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri Curup.
3. Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
4. Bapak Agus Riyan Oktor, M.Pd.I selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.

5. Ibu Ratnawati, M.Pd dan bapak Guntur Putrajaya, MM selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan berbagi pengalaman kepada penulis.
6. Ibu Syaripah, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Akademik
7. Segenap dosen Fakultas Tarbiyah yang telah mendidik dan memberikan ilmu selama kuliah dan seluruh staf yang selalu sabar dan membantu melayani segala administrasi selama proses pembuatan skripsi.
8. Semua pihak yang sudah membantu dalam pembuatan skripsi yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Dalam penulisan skripsi yang telah dibuat penulis. Penulis menyadari banyaknya kekurangan yang ada didalam skripsi penulis baik itu teknik penulisan maupun materi pembahasannya dan kesempurnaan hanya Allah Swt. Karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan sambutan pemikiran yang berarti bagi kita semua

Curup, Juli 2024

Penulis

Sinthia Hidayati Nurjannah

NIM 17591126

PERSEMBAHAN

1. Saya persembahkan skripsi ini kepada kedua orangtua saya, *Mommy* saya tercinta Emah dan Bapak saya tersayang Yuidar Dodi yang telah memberikan kepercayaan, motivasi, serta keyakinan. Sehingga saya bisa menyelesaikan masa kuliah saya yang telah lama dinanti.
2. Saya persembahkan juga untuk adik sekaligus teman saya, Stefani Nur Fadhillah yang sudah mau membantu saya dalam menyelesaikan, menyiapkan keperluan saya, dan telah mau menemani saya kapanpun dan kemanapun
3. Kepada saudari-saudari saya juga Khairani Putri, dan Rapih Khumairah terimakasih sudah membuat hari-hari saya ceria dengan tingkah kalian
4. Kepada teman-teman seperjuanganku, Siti Aftriliani Kamal terimakasih banyak sudah menjadi pendengar yang baik dan selalu memberikan *Positive vibes* kepada saya
5. Kepada Rini Haryati, terimakasih banyak karna sudah banyak membantu dan juga memberikan saya semangat untuk terus melanjutkan hidup
6. Kepada Andriyansyah dan Septian selaku teman yang sudah mau mendampingi disaat-saat susah dalam pengerjaan skripsi
7. Terakhir dan tidak kalah penting terimakasih kepada diri saya sendiri telah kuat dan masih mau berjuang sampai detik ini.
8. Kepada rekan-rekan PGMI Angkatan 17
9. Untuk almamater tercinta Institut Agama Islam Negeri Curup

MOTTO

“Start now. Start where you are. Start with fear. Start with pain. Start with doubt. Start with hand shaking. Start with voice trembling, but start. Start and don’t stop. Start where you are, with what you have, Just start”

Sinthia Hidayati Nurjannah

ABSTRAK

SINTHIA HIDAYATI NURJANNAH, NIM 17591126 “**Implementasi Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tema Berbagai Kegiatan SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah**”. Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup

Pembelajaran yang baik merupakan kegiatan belajar mengajar antar guru dan siswa yang terjadi secara kondusif. Untuk tercapainya tujuan pembelajaran, maka guru diharuskan untuk kreatif dalam menyampaikan pesan dalam setiap mata pelajaran. Media didalam pembelajaran sangat diperlukan sebagai perantara pesan yang akan disampaikan guru terhadap siswa agar bisa diterima dengan baik dan dipahami. Maka peneliti ingin melihat sejauh mana implementasi media *Powtoon* dalam proses pembelajaran di SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah. Tujuan penelitian ini adalah untuk dapat 1) Mengetahui bagaimana perencanaan aplikasi *Powtoon* sebagai media pembelajaran tematik tema berbagai pekerjaan SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah, 2) Untuk mengetahui bagaimana penerapan aplikasi *Powtoon* sebagai media pembelajaran tematik tema berbagai pekerjaan SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah, 3) Mengetahui bagaimana evaluasi aplikasi *powtoon* sebagai media pembelajaran tematik tema berbagai kegiatan SD Muhammadiyah 1 Curup tengah

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif lapangan yang bersifat deskriptif analisis dengan memilih subjek penelitian yakni Kepala sekolah, Guru kelas, dan 4 siswa kelas III SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah, teknik pengumpulan data *Purpose Sample* dengan cara melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi serta menggunakan analisis data menggunakan teknik Miles dan Huberman dan melakukan uji keabsahan data dengan menggunakan teknik triangulasi.

Hasil penelitian ini adalah 1) perencanaan Implementasi aplikasi *powtoon* sebagai media pembelajaran tematik kelas III SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah yang perlu dipersiapkan adalah penyusunan RPP dan pembuatan media *powtoon* di luar jam pembelajaran 2) Implementasi aplikasi *powtoon* sebagai media pembelajaran tematik kelas III SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah yaitu terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. 3) Evaluasi aplikasi *powtoon* sebagai media pembelajaran tematik kelas III SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah dengan menilai hasil kegiatan diskusi siswa yang meliputi proses kerja sama dalam berkelompok, menyusun jawaban yang telah ia peroleh melalui media *powtoon* dan keberanian untuk mempresentasikan hasil diskusi, yang kedua yaitu quiz.

Kata Kunci : *Media Powtoon, Pembelajaran Tematik*

DAFTAR ISI

PENGAJUAN SKRIPSI	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian	10
C. Pertanyaan Penelitian	10
D. Tujuan Penelitian	11
E. Manfaat Penelitian	11
BAB II : KAJIAN PUSTAKA	13
A. Media	13
1. Pengertian Media	13
2. Macam-macam Media	17
3. Fungsi Media Pembelajaran	17
B. <i>Powtoon</i>	19
1. Pengertian <i>Powtoon</i>	19
2. Fitur-fitur <i>Powtoon</i>	20
3. Manfaat <i>Powtoon</i>	22
4. <i>Powtoon</i> sebagai Media Pembelajaran	23
5. Kelebihan dan Kekurangan <i>Powtoon</i>	24
6. Unsur-unsur Media <i>Powtoon</i>	25
7. Penggunaan <i>Powtoon</i>	26
C. Pembelajaran Tematik	30
1. Pengertian	30
2. Implementasi Pembelajaran Tematik	31
3. Tujuan Pembelajaran tematik	38
4. Karakteristik Pembelajaran tematik	39
5. Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik	41

D. Kajian Penelitian yang Relevan	42
BAB III : METODOLOGI PENELITIAN	46
A. Jenis Penelitian	46
B. Lokasi Penelitian	46
C. Subjek Penelitian	47
D. Jenis dan Sumber Data	47
E. Teknik Pengumpulan Data	46
F. Teknik Analisi Data	49
G. Teknik Uji Keabsahan Data	50
BAB IV : HASIL PENELITIAN	51
A. Profil Sekolah	52
1. Identitas Sekolah	52
2. Visi Misi Sekolah	53
3. Daftar Siswa	54
B. Penyajian dan Analisis Data	57
1. Hasil Penelitian	57
2. Pembahasan	67
BAB V : PENUTUP	74
A. Kesimpulan	74
B. Saran	75

LAMPIRAN

DOKUMENTASI

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Web Browser	27
Gambar 2.2 Tampilan Pada Website <i>Powtoon</i>	27
Gambar 2.3 Tampilan untuk Login	27
Gambar 2.4 Tampilan Untuk Memilih Create	28
Gambar 2.5 Tampilan Untuk Memilih Tema	28
Gambar 2.6 Tampilan Fitur Kerja <i>Powtoon</i>	29

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Rombongan Belajar	53
Tabel 4.2 Daftar Peserta Didik	53
Tabel 4.3 daftar Mata Pelajaran Yang dipegang Informan	54
Tabel 4.4 Tabel Informan Kelas Siswa	54

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia tidak dapat dipisahkan dari pendidikan. Pendidikan di perlukan agar setiap orang dapat bertahan hidup di dunia. Tanpa pendidikan, masyarakat akan sulit berkembang. Pendidikan dapat membawa manfaat pribadi dan sosial serta merupakan sumber terpenting yang membedakan manusia dengan makhluk yang lainnya. Pendidikan adalah kemampuan mengembangkan potensi individu secara optimal untuk Implementasi masyarakat. Allah SWT memerintahkan hambanya untuk menuntut ilmu karena mengingat betapa pentingnya pendidikan bagi manusia untuk memperoleh ilmu.

Menurut Ardian Ashari dan juga Helda Silvia¹ media pendidikan haruslah memenuhi tiga syarat, Elemen pertama adalah pendidikan. Hal ini mencakup kesesuaian materi dengan tujuan dan kompetensi yang ingin dicapai siswa. Kedua, teknik pembuatannya harus konsisten dengan konsep ilmiah agar dapat dipadukan dengan metode pengajaran lainnya. Ketiga, aspek estetika meliputi bentuk, ukuran, dan warna yang semuanya harus indah untuk menarik minat dan kegunaan siswa.

Muhammad Anwar menerangkan bahwasannya tanggung jawab guru termasuk melatih siswa untuk mengembangkan keterampilan hidup.

Untuk menguasai tugasnya, guru senantiasa menjalani pelatihan lanjutan

¹ Ardian Asyhari and Helda Silvia, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu*”, Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni, Volume 5 No. 1 (2016), 4-5

untuk terus meningkatkan keterampilan dan kualitas mengajarnya.² Kualitas hidup masyarakat juga sangat dipengaruhi oleh pendidikan. Merujuk pada Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang bertuliskan :

“Pendidikan adalah implementasi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi kekuatan keagamaan dan spiritual, pengendalian diri, individualitas, kecerdasan, akhlak mulia, dan kemampuan memberikan kontribusi terhadap dirinya, masyarakatnya, dan bangsanya secara sadar dan upaya yang disengaja untuk menciptakan suasana dan proses. Persyaratan lain diperlukan. Pendidikan dilaksanakan dengan memberikan keteladanan, memperkuat kemauan siswa dan menumbuhkan kreativitas dalam proses pembelajaran”.³

Bukan hanya yang dijelaskan oleh undang-undang, namun pentingnya pendidikan pun juga tertulis di (Q.S Al-Alaq : 1-5) serta menjadi wahyu yang pertama memerintahkan manusia untuk belajar.

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ - خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ - قُرْأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya : Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah, dan Tuhanmulah Yang MahaMulia, Yang Mengajar (manusia) dengan pena.

Terjemahan di atas menjelaskan bahwa Allah mengajar manusia melalui membaca dan menulis. Melalui pendidikan, penting bagi masyarakat untuk menjadi pembaca dan pembelajar yang rajin. Terlebih lagi, membaca merupakan titik awal untuk memasukkan ilmu pengetahuan

²Sekretariat Negara RI, Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

³ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemah*, (Bandung: CV Darus Sunnah 2015)

ke dalam otak dan hati manusia. Ayat di atas juga mengandung makna bahwa manusia, khususnya para pengikut Nabi Muhammad SAW, perlu menularkan ilmunya kepada orang lain.

Saat ini kemajuan teknologi informasi semakin pesat, pola pikir masyarakat dalam mencari dan memperoleh informasi pun ikut berubah. Salah satu bidang yang memberikan dampak besar terhadap perkembangan ini adalah pendidikan. Dalam bidang pendidikan, pemanfaatan teknologi secara tepat dapat meningkatkan mutu pembelajaran, sehingga dalam mengembangkan teknologi ini pendidik harus mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran.

Perkembangan dunia digital dalam dunia pendidikan juga memiliki pengaruh yang sangat signifikan pada pola interaksi pengajar dan peserta didik. Peserta didik yang rata-rata memiliki literasi teknologi yang baik cenderung lebih cepat bosan ketika pembelajaran berjalan secara konvensional perlu adanya inovasi pengajar dalam memilih media yang digunakan agar menarik perhatian peserta didik.

Media pembelajaran digunakan di sekolah sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan. Media pembelajaran dalam format media presentasi yang mudah digabungkan adalah media yang dapat menyampaikan lima jenis informasi: garis, simbol, gambar, gerakan, dan suara. Ada lima media yang informasinya ada dalam bentuk gambar hidup (film) dan televisi (video). Tidak semua jenis televisi dan

film dapat menyampaikan semua jenis informasi. Media pembelajaran mendapat respon yang baik dari siswa.

Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan. Banyak aplikasi komputer yang diluncurkan saat ini, antara lain: Geogebra, Microsoft Powerpoint Mathematica 7, Adobe Flash, Micromedia Flash, dan masih banyak lagi yang seharusnya dapat dimanfaatkan oleh para pendidik di Indonesia untuk mengembangkan sebagai bahan pembelajaran.⁴

Peranan media dalam pembelajaran sangatlah penting. Hal ini dikarenakan media pembelajaran memperjelas penyajian pesan informasi dan memudahkan proses pembelajaran dan hasil belajar.⁵ Artinya media pembelajaran sangat erat kaitannya satu sama lain dan tanpa media pembelajaran yang tepat maka proses pembelajaran tidak dapat berjalan dengan lancar. Media adalah perantara atau pembawa pesan dari pengirim ke penerima. Tentu saja siswa sekolah dasar lebih memilih bermain daripada belajar, sehingga media pembelajaran di sekolah dasar harus menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu media yang digunakan harus tepat sasaran dan efektif agar apa yang dikomunikasikan dapat diterima oleh siswa sekolah dasar.

⁴Ruhban Masykur, Nofrizal, M. Syazali, "Implementasi Media Pembelajaran Matematika dengan *Micromedia Flash*". *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.8 NO.2 (2017) 17

⁵Umrotul Hasanah dan Lukman Nulhakim, "Implementasi Media Pembelajaran Film Animasi sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis", *Jurnal* 2018

Dengan menggunakan sumber belajar lokal, siswa dapat melihat contoh konteks selama kelas untuk dikomunikasikan kepada siswa, tujuan, dan guru. Hal ini sesuai dengan pentingnya pendidikan, yaitu transfer ilmu pengetahuan yang dilakukan pendidik kepada peserta didik. Untuk mewujudkan proses pembelajaran, guru dan pendidik harus menghadapi beberapa tantangan, seperti permasalahan sosial yang ada di masyarakat dan di kalangan siswa. Oleh karena itu, terdapat kebutuhan mendesak untuk menyelesaikan permasalahan sosial di bidang pendidikan.⁶

Di era millenium seperti saat ini, banyak sekali media pembelajaran berbasis teknologi informasi yang menarik dan canggih. Salah satu solusi media pembelajaran yang dapat digunakan di masa pandemi adalah media berbasis teknologi informasi atau *Powtoon*. *Powtoon* merupakan aplikasi web berbasis IT yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan fitur-fitur yang mudah dan menarik, seperti kemampuan membuat presentasi dan video animasi. Peneliti berharap *Powtoon* dapat memudahkan para pendidik dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan kreatif.

Powtoon tidak hanya bertujuan untuk memudahkan pekerjaan para pendidik khususnya guru, tetapi juga membantu siswa untuk lebih berkonsentrasi pada materi yang disampaikan oleh guru. Keunggulan media pembelajaran *Powtoon* adalah hadir dengan beragam fitur animasi dan efek yang membuat presentasi dan video pembelajaran menjadi

⁶Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran p-ISSN: 2355-2638, e-ISSN: 2746-1866, hal .44-52 Vol. 7 No. 2, 2020

menarik. Selain itu, timeline *Powtoon* juga mudah digunakan dibandingkan aplikasi sejenis lainnya.⁷

Penggunaan media pembelajaran pada dasarnya membantu guru dalam memberikan materi kepada siswa. Media yang disiapkan diharapkan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan informasi dan meningkatkan pemahaman di kalangan siswa. Media yang dirancang secara tematis menimbulkan minat siswa untuk memperhatikan guru ketika menyampaikan materi pelajaran. Pendidik juga perlu memikirkan pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswanya.

Karena inilah kunci terciptanya suasana positif dan efektif di dalam kelas. Selain itu, jenis tugas dan cara penyampaian materi yang benar juga mendukung media pembelajaran yang digunakan. Diharapkan agar tercipta kegiatan pembelajaran yang efektif dan dapat diterima, pendidik lebih memperhatikan media yang tepat untuk menunjang proses pembelajaran, dan penggunaan bahan ajar sesuai dengan media pembelajaran yang digunakan.⁸

Penelitian yang dilakukan oleh Pipit Ika Juliana mengembangkan media pembelajaran berbantuan *Powtoon* dengan model pembelajaran creative problem solving (CPS). Penelitian ini menghasilkan produk media berbantuan *Powtoon* dengan model CPS yang telah selesai dikembangkan berbentuk video yang dapat dijalankan pada smartphone android dan

⁷Zulfah Anggita, Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Pendidikan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Jl. Ir. H. Djuanda No.95, Ciputat, Tangerang Selatan, Banten 15412, Indonesia.

⁸ Rosita dkk, *Asyik Membuat Presentasi Trendy*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), 51

PC/Laptop. Media dilengkapi dengan uraian materi bangun datar segiempat. Aplikasi ini telah divalidasi oleh validator dan dapat dikategorikan valid dengan hasil penilaian kedua ahli yaitu ahli media dan ahli materi, masing- masing persentase 86,52% dan 86,67% yang berada pada kategori sangat baik. Hasil uji hipotesis data akhir diperoleh thitung = 6,6170 dan ttabel= 1,670. maka thitung > ttabel, sehingga H_0 ditolak, artinya hasil belajar menggunakan media pembelajaran berbantuan *Powtoon* dengan model pembelajaran CPS pada mata pelajaran matematika lebih baik daripada pembelajaran konvensional.⁹

Mata pelajaran memiliki materi dan perlu strategi yang berbeda dalam penyampaiannya, sehingga strategi yang digunakan berdampingan dengan media sebagai sarana perlu adanya pelatihan. Karena bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antara guru dapat dihindari serta dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi. Tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal, guru tidak harus menjelaskan materi ajar secara berulang-ulang, sebab dengan sajian menggunakan media yang menarik perhatian siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.

Pembelajaran tematik sangat membutuhkan media pembelajaran yang interaktif, jika tidak menggunakan media pembelajaran maka akan menyebabkan banyaknya siswa yang belum memahami materi tematik.

⁹Pipit Ika Juliana, „Implementasi Media Pembelajaran Berbantu *Powtoon* Dengan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (Cps) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VII Smp“, 2018

Sehingga siswa cenderung malas dan tidak tertarik dengan pelajaran tersebut. Penggunaan media yang tepat mengarah pada pembelajaran yang efektif dan menarik sehingga dengan tujuan siswa menerima materi pembelajaran secara utuh dan bermakna sehingga siswa tidak menghadapi kesulitan dalam persoalan yang berhubungan dengan tematik dalam kehidupan sehari-hari.

Hal ini dikarenakan selain dalam mata pelajaran tersebut yang susah untuk dipahami, terkadang juga penyampaian materi oleh guru kurang menarik perhatian siswa, maka dari itu peneliti telah melakukan observasi dan wawancara terhadap beberapa siswa yang sangat menyukai pelajaran tematik terlebih pada tema berbagai kegiatan, yang alasan mereka hampir sama karena pada materi tematik tema berbagai pekerjaan bisa dicontohkan pada lingkungan sekitar dalam mendukung medianya, tematik merupakan pelajaran yang harus dipahami bukan hanya dihapalkan.

Menurut pendapat Ida Zusnani menerangkan dalam bukunya bahwa :

“fakta menyebutkan anak yang berada dikelas Sekolah Dasar (SD) adalah anak dengan rentang usia yang dini. Masa usia dini merupakan masa perkembangan anak yang cukup pendek namun masa yang sangat penting bagi kehidupannya. Maka demikian, pada masa inilah seluruh potensi yang dimiliki anak perlu didorong sehingga berkembang secara optimal. Pemahaman konseptual tersebut meliputi tentang siapa anak Sekolah Dasar (SD) dan bagaimana mereka berkembang, yang mencakup berbagai aspek fisik biologis, kognitif, bahasa, serta psikososial”.¹⁰

¹⁰ Ida Zusnani, *Pendidikan Kepribadian Siswa SD-SMP*, (Jakarta Selatan : PT Suka Buku, 2013,. 104-105

Berdasarkan pra observasi pada tanggal 12 November 2021 di SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah guru menggunakan media pembelajaran *powtoon* pada proses pembelajaran tematik pada kelas III berlangsung. Penggunaan media tersebut dikarenakan peserta didik yang masih dalam masa transisi pembelajaran online. Oleh karenanya, *powtoon* dalam pembelajaran tematik tema berbagai pekerjaan dapat menarik perhatian peserta didik, menumbuhkan imajinasi, kreatifitas serta keaktifan siswa

Maka peneliti ingin melihat sejauh mana penggunaan atau penerapan media pembelajaran *Powtoon* dalam proses pembelajaran yang berkaitan media yang menarik, inovatif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi yang dapat di gunakan sebagai media saat ini.

Berdasarkan uraian diatas, maka sangat penting untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan **“Implementasi Aplikasi *Powtoon* Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tema Berbagai Kegiatan SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah”**

B. Fokus Penelitian

Agar suatu penelitian lebih efektif serta efisien maka perlu diadakan fokus suatu penelitian agar permasalahan yang dihadapi lebih jelas lagi. Adapun fokus penelitian yang dikaji dalam penelitian ini hanya berkaitan sejauh mana perencanaan, penerapan, serta evaluasi aplikasi *Powtoon* sebagai media dalam materi pembelajaran tematik tema berbagai kegiatan pada kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah 1 Curup Tengah dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana perencanaan aplikasi *Powtoon* sebagai media dalam pelajaran tematik tema berbagai pekerjaan kelas III SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah?
2. Bagaimana penggunaan aplikasi *Powtoon* sebagai media dalam pelajaran tematik tema berbagai pekerjaan kelas III SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah?
3. Bagaimana evaluasi *Powtoon* sebagai media pelajaran tematik tema berbagai pekerjaan kelas III SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan sarana utama yang ingin dicapai dalam sebuah penelitian. Tujuan penelitian harus sesuai dengan masalah yang dihadapi oleh sekolah tersebut. Sesuai dengan pertanyaan penelitian tersebut telah dikemukakan diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

- a. Dapat mengetahui perencanaan aplikasi *Powtoon* sebagai media pada pembelajaran tematik tema berbagai pekerjaan kelas III SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah
- b. Dapat mengetahui Implementasi aplikasi *Powtoon* sebagai media pada pembelajaran tematik tema berbagai pekerjaan kelas III SD Muhammadiyah 1 Curup tengah
- c. Dapat mengetahui bagaimana evaluasi aplikasi *Powtoon* sebagai media pembelajaran tematik tema berbagai pekerjaan kelas III SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberi manfaat, diantaranya yaitu:

1. Bagi Peserta Didik

Dengan video berbasis *Powtoon* pada pembelajaran tematik tema berbagai pekerjaan peserta didik diharapkan lebih mudah dalam memahami materi, lebih termotivasi dalam proses pembelajaran daring dan minat belajar terhadap pembelajaran lebih meningkat.

2. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan bisa digunakan sebagai opsi dalam proses pembelajaran yang memiliki tujuan untuk menyelesaikan sebuah masalah dan bertujuan untuk mempermudah pendidik dalam menggapai tujuan pembelajaran sehingga bisa memperbaiki nilai peserta didik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media

1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu “*medius*” yang secara harafiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Gerlach & Ely mengemukakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi kejadian, yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Dalam pengertian ini, pendidik, buku teks, dan lingkungan sekolah adalah media. Lebih khusus lagi, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat grafis fotografis atau elektronik untuk memperoleh, mengolah, dan merekonstruksi informasi visual atau linguistik.¹¹

Media pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu media dan pembelajaran. Istilah "medium" merupakan bentuk jamak dari kata "medium" dan secara harafiah berarti "mediasi" atau "inisiasi". Menurut Olson, media adalah media sebagai suatu teknologi untuk menyajikan, merekam, menyebarkan dan menyebarkan informasi melalui rangsangan sensorik disertai dengan penataan informasi, dan menurut AECT (Association for Educational Communication

¹¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2020), 3

Technology), media adalah media yang format dan salurannya penyebaran informasi¹²

Dalam artian sempit media bisa saja berwujud: grafik, foto, alat mekanik, serta elektronik yang biasanya digunakan untuk menangkap, memproses, serta menyampaikan informasi. Sedangkan media dalam artian luas yaitu, media dapat diartikan sebagai kegiatan yang mampu menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru. Menurut Hamidjojo, yang dimaksud media ialah “semua bentuk perantara yang dipakai oleh seorang penyebar ide sehingga gagasan sampai kepada si penerima”.¹³

Sedangkan Bove mengemukakan bahwa, “Media pembelajaran yaitu sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran”.¹⁴ Pembelajaran ini merupakan proses komunikasi antara pengajar, peserta didik, serta bahan ajar. Maka komunikasi tidak akan berjalan lancar tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Penyampaian pesan ini dilakukan oleh guru sebagai komunikator dan diterima oleh peserta didik sebagai komunikan melalui media yang mampu memberikan efek tertentu.

¹²Nunuk Suryani, Dkk, Media Pembelajaran Inovatif dan *Implementasinya* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), h. 3

¹³M.Miftah, “Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa”, *Jurnal KAWANGSAN*, Vol I, No.2, (Desember 2018), h. 97

¹⁴Hajar AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif – Inovatif*, (Yogyakarta : Kaukba Dipantara,2013), h. 3

Berbicara tentang pengertian media pembelajaran menurut Schramm dalam makalah pendidikannya mengemukakan bahwa, “Media pembelajaran itu merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran”.¹⁵ Menurut Gerlach dan Ely, menyatakan bahwa media pembelajaran itu memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, serta materi yang membangun suatu kondisi yang mampu membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan.¹⁶

Media pembelajaran bisa saja mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam proses pembelajaran. Sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras seperti computer, televisi, projector, dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras itu. Dalam hal ini pendidik juga bisa termasuk salah satu media pembelajaran yang menjadi pusat komunikasi dalam mengirim pesan pada saat proses pembelajaran yang nantinya bisa diterima oleh peserta didik sebagai symbol- symbol yang mereka pahami sebagai pesan.

Dalam perkembangan pembelajaran, media merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran. Alat bantu yang dipakai ialah alat bantu visual seperti gambar, model, objek dan alat lain-lain yang mampu memberikan pengalaman yang nyata,

¹⁵Yesy Diah Rosita, Rani Jayanti, Nur Ainiyah, *Asyik Membuat Presentasi Trendy*, (Yogyakarta : CV Budi Utama, 2019), h 46

¹⁶Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta : Gaung Persada Press, 2011), h. 7

motivasi belajar serta mempertinggi pemahaman. Alat bantu tersebut saat ini mampu dibuat dengan mudah. Bisa melalui dengan cara memanfaatkan berbagai fitur yang sekarang sudah mudah di dapatkan dan dibuat. Selain itu, alat bantu dalam pembelajaranpun bisa dibuat dengan cara mengembangkan media pembelajaran dalam layanan online yang mudah di akses. Layanan online tersebut salah satunya seperti *Powtoon*.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menimbulkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar serta dapat memberikan dampak psikologis bagi siswa. Menurut Zahara Mustika, terdapat beberapa sumber belajar yang menunjang proses belajar siswa, yaitu :

1. Cetak (buku teks program, buku tugas dan buku pegangan)
2. Audio (kaset/pita audio, piringan audio dan radio/rekaman siaran)
3. Audio Cetak (buku latihan dilengkapi rekaman/CD /kaset, gambar/poster dilengkapi audio).
4. Proyek visual diam dan proyek audio (film rangkai, film bingkai/slide suara).
5. Benda (benda nyata, model tiruan) dan computer.¹⁷

¹⁷Zahara Mustika, "Urgenitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif Jurnal *Ilmiah Circuit* 1.1 (2015): 64–77

2. Macam-Macam Media Pembelajaran

Leshin *et all* membagi media pembelajaran menjadi berapa jenis yaitu:

- a) Media berbasis manusia seperti pendidik, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, danfield-trip.
- b) Media berbasis cetak seperti buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas.
- c) Media berbasis visual seperti buku, charta, grafik, peta, gambar, transparansi, dan slide.
- d) Media berbasis audio-visual seperti video, film, program slite tipe, dan televisi.
- e) Media berbasis komputer seperti pengajaran dengan berbantuan komputer, video interaktif, dan hypertext.¹⁸

Berdasarkan macam-macam media pembelajaran yang telah disebutkan diatas, peneliti menggunakan media pembelajaran yang termasuk ke dalam media berbasis audio visual.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Beberapa fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu:

- a. Media sebagai alat yang memperjelas, mempermudah, dan mempercepat penyampaian pesan dan materi pembelajaran kepada

¹⁸*Ibid*, h 79-93

siswa. Selain itu, alat bantu belajar ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Media juga diharapkan dapat berfungsi sebagai alat untuk memberikan inspirasi, menyeimbangkan pengalaman, dan memahami pesan yang disampaikan selama pembelajaran.

- b. Media sebagai pedoman pembelajaran. Artinya salah satu fungsi media pembelajaran adalah mengendalikan pesan dan isi yang disampaikan serta menentukan kemampuan mana yang perlu dikembangkan dalam diri siswa.
- c. Media mereduksi linguistikisme. Dalam proses pembelajaran, siswa mengalami verbalisme karena isi yang dijelaskan oleh guru bersifat abstrak atau tidak berbentuk, dan tidak ada contoh nyata, sehingga siswa hanya dapat mengucapkan secara verbal dan tidak dapat sering memahami bentuk dan sifat suatu benda. Dengan demikian, media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang efektif untuk memperjelas pesan dan informasi yang disampaikan.
- d. Media mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan tenaga. Media memungkinkan Anda menyajikan objek atau peristiwa yang sulit ditampilkan di depan kelas dalam bentuk gambar atau video.¹⁹

¹⁹Fiska Komala Sari, "Implementasi Media Pembelajaran (Modul) Berbantuan Geogebra Pokok Bahasan Turunan Tahun Pelajaran 2015/2016 , *Jurnal Al-Jabar* 7. 2 (2016): 16–33.

B. *Powtoon*

1. Pengertian *Powtoon*

Menurut Graham *Powtoon* ialah perangkat lunak online yang inovatif dan mudah digunakan untuk membuat animasi menarik menggunakan animasi. Animasi ini sesuai untuk penggunaan pribadi dan publik. Sementara *Powtoon* sering digunakan di ruang kelas, *Powtoon* juga digunakan untuk iklan komersial, penjualan produk, dan video investasi. Dalam penggunaan di sekolah, sebagian besar membantu guru dalam menjelaskan materi kepada siswa. Menariknya, *Powtoon* dapat diakses online atau berupa mp4 (video).²⁰

Powtoon adalah situs web yang memungkinkan pengguna membuat video pendek menggunakan Fitur, database aset yang tersedia dengan latar belakang, animasi, musik latar, dan alat peraga. *Powtoon* terlihat mirip dengan PowerPoint, dan layar *Implementasinya* familiar bagi pengguna.²¹ Dengan berbagai fitur yang dimilikinya, *Powtoon* memberikan kemudahan bagi guru dalam merencanakan materi video yang dibuatnya.

Powtoon adalah layanan online yang tersedia gratis atau berbayar, dan fitur yang ditawarkannya sangat detail dan kaya, memungkinkan Anda dengan mudah membuat presentasi dengan

²⁰ Desma Yulia dkk, "Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Iis Kelas X Di Sma Negeri 1 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018", *Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, Vol. 2 No. 1, 17

²¹Hamdan Husein Batubara, Dessy Noor Ariani, "Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran SD/MI". *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 2 No.1 (2016), 65

animasi yang menarik, seperti menganimasikan objek, gerakan menulis. Dengan menggunakan berbagai isyarat tangan, kartun, dan efek transisi akan lebih realistis dan jelas, sehingga dapat membuat siswa lebih tertarik dan tidak bosan.²²

Proses pembuatan sebuah video memerlukan desain dan spesifikasi perangkat keras atau laptop/komputer yang dapat digunakan untuk desain.

Proses video menggunakan *Powtoon* sebagai berikut:

- a. RAM : minimal 1 GB
- b. VGA : On Board
- c. Koneksi internet yang stabil

Penayangan hasil video yang sudah dibuat dengan *Powtoon* sebagai videoanimasi dapat menggunakan laptop/komputer, ataupun ponsel genggam yang sudah didukung untuk memutar video.

2. Fitur-Fitur *Powtoon*

Powtoon adalah aplikasi presentasi yang berfokus pada video animasi. Dengan beragamnya fitur yang ada di *Powtoon*, jelas ada banyak template yang bisa digunakan pengguna secara gratis. Fungsionalitas *Powtoon* dibagi menjadi fungsi menu bar.

- a. *Powtoon* akan menampilkan login pertama Anda setelah mengisi formulir pendaftaran. Fitur ini juga berfungsi sebagai tempat

²²Khusnul Basriyah And Dwi Sulisworo, "Implementasi Video Animasi Berbasis *Powtoon* Untuk Model Pembelajaran Flipped Classroom Pada Materi Termodinamika, 2018, 5

penyimpanan sementara hasil presentasi. Pengguna tidak perlu lagi khawatir hasil presentasi akan disimpan ke PC atau laptopnya.

- b. *Discover*, di dalam fitur ini terdapat beberapa tampilan sub menu yang setiap sub menu menyediakan bermacam-macam video.
- c. *Marketing Videos*, menyediakan video-video tentang memasarkan suatu produk seperti promosi *food*, *beauty care*, *ecommerce*, *fashion*, *health fitness*, dan sebagainya.
- d. *User Gallery*, menyediakan video-video tentang pebisnis internasional. Video yang ditampilkan terbagi menjadi lima kelompok yakni: *marketing*, HR, IT, *training*, dan *reports*.
- e. *Style Gallery*, menyediakan beberapa karakter animasi yang dikelompokkan ke dalam kategori *character*, objek, layout, dan *background*.
- f. *Integrations*, fitur untuk mencari rekan kerja dengan menggunakan *Powtoon*.
- g. *Labs*, menyediakan beberapa fitur yang dapat membantu pemula untuk menambah pengetahuannya dalam menggunakan aplikasi *Powtoon*, diantaranya ada fitur *ebooks & infographics*, *tutorials*, *webinars*, *Powtoon on medium*, *succes stories*, dan *Powtoon Blog*.
- h. *Blog*, menyediakan beberapa artikel-artikel *Powtoon* yang juga memanfaatkan aplikasi *Powtoon*.
- i. *Solution*, dalam fitur ini menyediakan beberapa menu yang membantu user untuk menjalankan bisnis secara luas dengan hanya

memanfaatkan layanan *Powtoon* yang mengagumkan, layanan yang tersedia dalam aplikasi *Powtoon* seperti enterprise, marketing, training, HR, IT, photoshop plugin, education, powerpoint to video, dan youtube video ads.

- j. *Templates*, menyediakan beberapa tampilan *template* yang dapat digunakan oleh user. Template yang tersedia digolongkan ke dalam tiga kategori meliputi, *work*, *education*, dan *personal.Pricing*, fitur untuk menyediakan penjualan aplikasi *Powtoon* yang memiliki fitur lebih lengkap dari versi premium yang sengaja disediakan secara tidak gratis. Harga yang ditawarkan memiliki jangka waktu masing-masing.
- l. *Support*, fitur ini menyediakan beberapa menu yang dapat membantu user apabila user mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi *Powtoon*. Menu yang ada dalam fitur ini seperti *help center*, *tutorial*, *hire a powtoonist*, dan *contact us*.

3. Manfaat *Powtoon*

Beberapa manfaat *Powtoon*, adalah:

- a. Menyederhanakan tampilan pesan agar tidak terlalu bertele-tele.
- b. Mengatasi kendala spasial, temporal, dan daya indera, misal:
 - 1) Objek yang terlalu besar dapat diganti dengan realita, gambar, film bingkai, model, atau film.
 - 2) Proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar membantu dalam memproyeksikan benda-benda kecil.

- 3) Gerakan lambat atau cepat dapat dibantu oleh timelapse atau fotografi kecepatan tinggi.
- 4) Peristiwa atau kejadian sejarah dapat diperagakan kembali dengan menggunakan rekaman film, video, bingkai film, foto, atau secara verbal.
- 5) Objek yang rumit (misalnya mesin) dapat direpresentasikan menggunakan model, diagram, dan alat bantu visual lainnya.
- 6) Konsep yang tidak jelas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dll.) dapat digambarkan menggunakan film, bingkai film, atau foto.

4. Sebagai Media Pembelajaran

Pada hakikatnya proses pembelajaran haruslah memberikan pengalaman yang konkret, dimana pesan yang disampaikan haruslah benar-benar dapat mencapai sasaran dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Secara umum ada beberapa manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran, diantaranya :²³

1. Dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

²³ Hamiduloh Ibda, *Media Pembelajaran Berbasis Wayang*, (Semarang : CV Pilar Nusantara, 2019), 36

2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami pembelajaran, dan juga bisa memungkinkan pembelajaran menguasai tujuan pembelajaran dengan baik
3. Metode pembelajaran yang tidak hanya menuturkan kata-kata saja, namun dengan media pembelajaran ini bisa dengan menambahkan gambar atau video.
4. Pembelajaran lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan dan lain-lain.

5. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Powtoon

Setiap media pembelajaran pastilah memiliki tujuan untuk membantu menyampaikan informasi kepada peserta didik. Namun, sebagai pendidik haruslah memahami akan kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran yang akan digunakan.

Adapun kelebihan dan kekurangan media powtoon ialah :

a. Kelebihan

- 1) Selain mudah dipahami dari aspek visualnya powtoon bisa dipahami melalui audionya yang mampu membantu siswa semakin focus untuk mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Dengan adanya tambahan dari segi audiovisual, *powtoon* akan menjadi media yang lebih variative dan kolaboratif.

- 3) Mampu memberikan feedback yang baik dalam proses pembelajaran.

b. Kekurangan

- 1) Proses pembuatannya bisa dibbilang lumayan rumit karena harus memadukan aspek visual dan audionya yang sesuai.
- 2) Proses pembuatannya membutuhkan koneksi internet dan memerlukan waktu yang lama.
- 3) Membutuhkan dukungann SDM yang professional untuk mengoperasikannya.²⁴

6. Unsur-Unsur Media *Powtoon*

a. Video

Video edukasi merupakan salah satu jenis media yang menggabungkan unsur audio dan visual untuk menyampaikan pesan yang kuat tentang ide, prinsip, metode, dan teori tentang penerapan ilmu pengetahuan serta membantu masyarakat memahami apa yang disajikan. Selain itu, video merupakan salah satu jenis materi pendidikan yang dapat dilihat dan didengarkan untuk menyampaikan pesan dan isi pembelajaran.

Menurut Cheppy Riyana²⁵, untuk membuat video pembelajaran yang meningkatkan motivasi dan efektivitas pengguna, harus dibuat dengan kualitas dan standar tertentu, adapun kualitas video instruksional adalah sebagai berikut:

²⁴ Agung Khoirudin,7 *Media Pembelajaran Interaktif*, (Sidoarjo : Nizamia Learning Center,2020), 36

²⁵ M. Khairani, Sutisna, S. Suyanto, *Studi Meta-Nalisis Pengaruh Video Pembelajaran* Jurnal Biolokus Vol.2 No.1, 160

1) Clarity of Message

Apabila disajikan dalam format video, siswa dapat lebih memahami pembelajaran dan menyerap keseluruhan materi, sehingga tersimpan dan tertahan dalam memori jangka panjang.²⁶

2) Stand Alone

Video yang dihasilkan tidak perlu bergantung atau digunakan bersama dengan sumber daya pendidikan lainnya.²⁷

3) User Friendly

Media video menggunakan terminologi yang sederhana dan mudah dipahami. Informasi yang ditampilkan bersifat informatif dan menghibur bagi pengguna sehingga memudahkan mereka dalam merespon dan mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

7. Penggunaan *Powtoon*

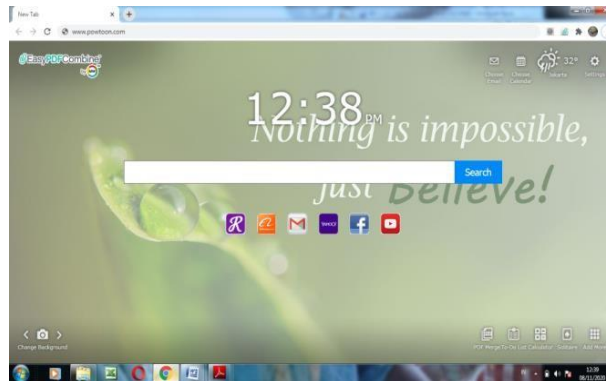
Langkah-langkah dalam membuka *Powtoon* adalah sebagai berikut yaitu:

- a. Membuka aplikasi web browser, kemudian kunjungi alamat:

www.Powtoon.com

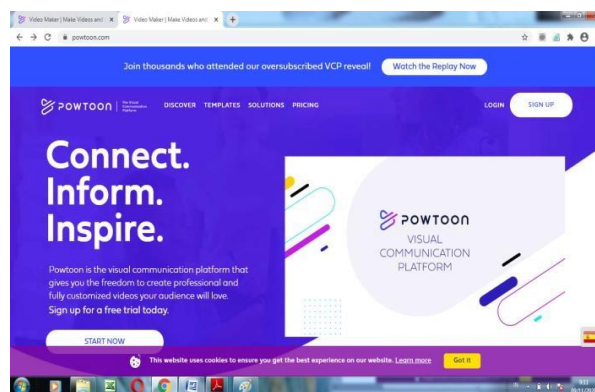
²⁶*Ibid*, 161

²⁷ *Ibid*, 162



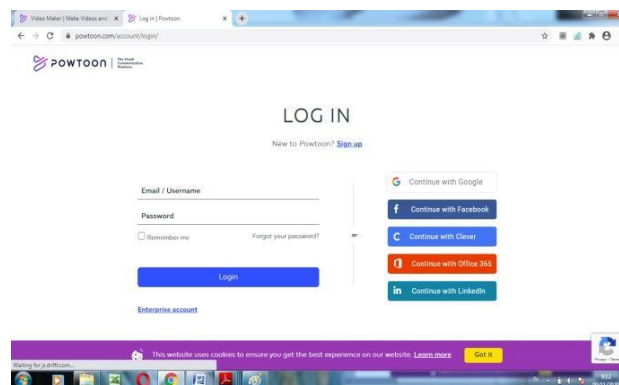
Gambar 2.1 Tampilan Web Browser : Google

- b. Maka akan ditampilkan pada gambar di bawah ini, untuk memulai *Powtoon* klik LOGIN.



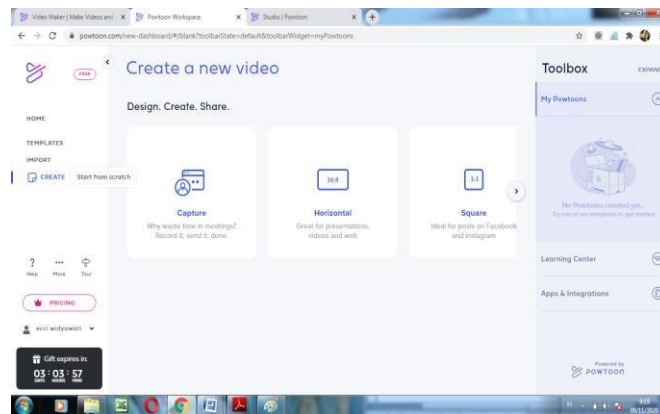
Gambar 2.2 Tampilan Pada Website *Powtoon*

- c. Melakukan registrasi atau pendaftaran melalui facebook, google, bisa juga melalui IN



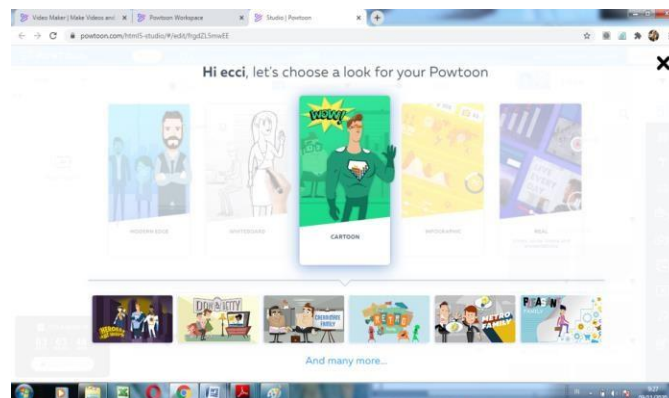
Gambar 2.3 Tampilan untuk Login

- d. Peneliti melakukan log in melalui google
- e. Setelah itu masukkan alamat e-mail dan sandinya
- f. Setelah itu akan tampil gambar seperti dibawah ini



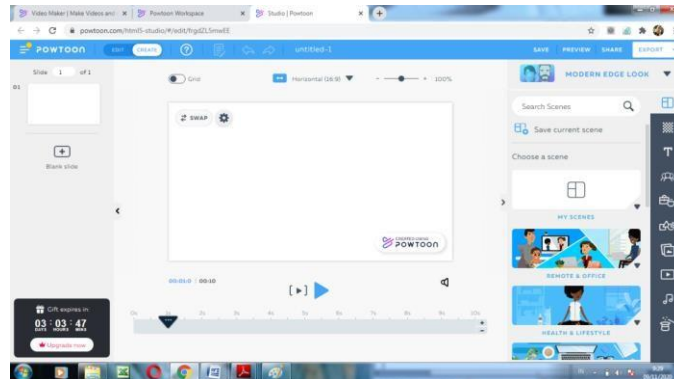
Gambar 2.4 Tampilan Untuk memilih Create

- g. Lalu pada kata create di klik dan peneliti memilih yang horizontal
- h. Setelah itu akan tampil gambar seperti di bawah ini, lalu klik satu tema yang akan kita pilih



Gambar 2.5 Tampilan Untuk Memilih Tema

- i. Setelah itu akan ada tampilan seperti powerpoint, disinilah tempat area kerja pada *Powtoon*.



Gambar 2.6 Tampilan fitur kerja Powtoon

- j. Setelah selesai membuat videonya dapat kita save, lalu kita publish atau upload ke youtube.

Tidak hanya itu, *Powtoon* juga menyediakan templat kosong untuk memulai presentasi. Aplikasi ini dapat membagikan animasi video dengan siapa saja melalui tautan publik seperti YouTube, Facebook, dan yang lainnya. Kemudian, *Powtoon* juga dapat mengunduh presentasi beranimasi sebagai PDF atau file Power Point (PPT). *Powtoon* juga dapat mendukung pengiriman presentasi langsung ke YouTube. Bilah garis waktu hadir di bagian bawah layar yang mencantumkan setiap objek pada *slide*.

Hal tersebut dapat memudahkan untuk membuat perubahan spesifik pada objek waktu yang muncul dan mengambil efek animasi. Aplikasi ini juga dapat mengimpor MP3 ke *Powtoon* atau memilih dari beberapa efek suara gratis yang tersedia di situs web. Gambar dapat ditambahkan langsung dari pencarian di Flickr atau dari komputer.

C. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Tematik

Dalam Kurikulum 2013 kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar kelas I sampai VI dilakukan dengan menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Sedangkan dalam Kurikulum Tahun 2006 (KTSP) pembelajaran tematik dilaksanakan di kelas I sampai III. Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema-tema berdasarkan muatan beberapa mata pelajaran yang dipadukan atau diintegrasikan. Tema merupakan wadah atau wahana untuk mengenalkan berbagai konsep materi kepada anak didik secara menyeluruh. Tematik diberikan dengan maksud menyatukan konten kurikulum dalam unit-unit atau satuan-satuan yang utuh sehingga membuat pembelajaran sarat akan nilai, bermakna dan mudah dipahami oleh siswa.²⁸

Secara langsung guru harus dapat menggabungkan pelajaran-pelajaran yang telah dipilih. Sedapat mungkin guru harus menghubungkan tema yang akan digunakan dengan mata pelajaran yang ditentukan. Disini siswa siswa dituntut untuk berpikir sendiri sebelum ada penjelasan guru untuk mengetahui pengalaman awalnya.

Pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang berangkat dari satu tema/topik tertentu dan kemudian dielaborasi

²⁸Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu* ((Jakarta:PT Rajagrafindo Persada, 2010), 139

dariberbagai aspek atau ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan disekolah.²⁹

Pembelajaran tematik terpadu dipilih pada proses pembelajaran tingkat sekolah dasar karena memiliki karakteristik menarik untuk *Implementasi* pembelajaran peserta didik. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajari.²⁹

Dipahami bahwa pembelajaran tematik tidak hanya memakai satu mata pelajaran saja. Melainkan beberapa mata pelajaran dengan menggunakan tema yang mencakup semua mata pelajaran bersangkutan. Hal ini sangat jelas akan membuat siswa menjadi lebih aktif dan berpikir sendiri dalam menemukan hasil dari permasalahan.

2. Implementasi Pembelajaran tematik

Kegiatan dalam proses pembelajaran tematik memiliki tahap-tahapan yang meliputi dari perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran yang dijelaskan berikut ini:

a. Perencanaan pembelajaran tematik

1) Pengertian perencanaan pembelajaran tematik

Perencanaan pembelajaran menurut Andi Prastowo merupakan

²⁹ Mohammad Syarifuddin, "Implementasi Pembelajaran Tematik Di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta", *Jurnal Tadris Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*

suatu cara yang memuaskan yang disertai langkah- langkah antisipasif sebagai upaya penjabaran kurikulum (yang diberlakukan) di sekolah ke dalam kegiatan pembelajaran di kelas melalui proses berpikir secara rasional tentang sasaran dan tujuan tertentu.³⁰ Pada peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, perencanaan pembelajaran dirancang dalam bentuk Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada Standar Isi Perencanaan pembelajaran meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dan menyiapkan media dan sumber belajar perangkat penilaian pembelajaran, dan skenario pembelajaran.³¹

Menurut Wina Sanjaya perencanaan pembelajaran adalah proses pengambilan keputusan hasil berpikir secara rasional tentang sasaran dan tujuan pembelajaran tertentu³² Perencanaan pembelajaran menurut St. Marwiyah adalah langkah-langkah yang dibuat oleh guru sebelum masuk di kelas untuk melakukan kegiatan pembelajaran dan berdasarkan langkah-langkah itu

³⁰Andi Prastowo, *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta: Kencana, 2015), 38

³¹Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, 5

³² Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2015), 28

disusun sesuai isi materi ajar.³³

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran merupakan rancangan atau langkah-langkah yang harus dipersiapkan terlebih dahulu ketika akan memulai suatu proses pembelajaran tematik sesuai dengan isi bahan ajar dan kurikulum yang berlaku.

2) Fungsi perencanaan pembelajaran tematik

Fungsi perencanaan pembelajaran yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran yang mendorong guru lebih siap melakukan kegiatan pembelajaran dengan perencanaan yang matang, baik perencanaan tertulis maupun yang tidak tertulis.³⁴ Adapun implementasi dalam merumuskan perencanaan pembelajaran tematik pada setiap lembaga tidak akan terlepas dari nilai-nilai Islam yang hanya mentransfer ilmu saja pada saat pembelajaran namun juga dapat menurunkan ilmu pengetahuan agama menjadi sikap dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari.³⁵

Menurut St. Marwiyah pada perencanaan pembelajaran terdapat 3 fungsi utama, yaitu :

³³St. Marwiyah, Alauddin, dan Muh Khaerul Ummah, *Perencanaan Pembelajaran Kontemporer Berbasis Penerapan K13*, (Sleman: Deepublish Publisher, 2018), 51

³⁴Andi Prastowo, *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta: Kencana, 2015), 45

³⁵Tatang Hidayat dan Makhmud Syafi'I, "Filsafat Perencanaan dan Implikasinya Dalam Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah", *Lentera Pendidikan*, Vol. 21 No.2 2018, 198

- a) Dengan adanya perencanaan, pelaksanaan, pembelajaran akan menjadi baik dan efektif
- b) Dengan membuat perencanaan yang baik, seorang guru akan tumbuh dan berkembang menjadi guru profesional.
- c) Dengan perencanaan yang matang dan akurat, akan dapat diprediksi seberapa besar keberhasilan yang akan dicapai sekaligus dapat meminimalisir segala masalah yang timbul.³⁶

Selain itu perencanaan pembelajaran juga memiliki beberapa fungsi yaitu kreatif, inovatif, selektif, komunikatif, prediktif, akurasi, pencapaian tujuan dan kontrol.³⁷

3) Langkah-langkah penyusunan perencanaan mata pelajaran tematik

Langkah-langkah dalam penyusunan perencanaan pembelajaran tidak terlepas dari aspek berikut:

- a) Persiapan terhadap situasi
- b) Persiapan terhadap peserta didik yang akan dihadapi
- c) Persiapan dalam tujuan umum pembelajaran
- d) Persiapan terhadap bahan pelajaran yang akan diajarkan
- e) Persiapan dalam menerapkan metode ajar
- f) Persiapan dalam menggunakan alat peraga
- g) Persiapan evaluasi.

Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam perencanaan mata pelajaran tematik adalah : 1) membuat program tahunan, 2) membuat program semester, 3) membuat program mingguan dan

³⁶St. Marwiyah, Alauddin, dan Muh Khaerul Ummah, *Perencanaan Pembelajaran Kontemporer Berbasis Penerapan K13*, (Sleman: Deepublish Publisher, 2018), h. 61

³⁷Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2015),

harian, 4) membuat program pengayaan dan remedial.

b. Pelaksanaan pembelajaran tematik

Pelaksanaan pembelajaran merupakan rancangan proyeksi atau perkiraan guru mengenai seluruh kegiatan yang akan dilakukan dalam melaksanakan pembelajaran bagi peserta didik sehingga tercapai kompetensi dasar yang harus dikuasai.³⁸ Dapat diambil dari definisi diatas pelaksanaan pembelajaran tematik adalah rancangan seorang guru sebelum melaksanakan pembelajaran bagi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran tematik.

Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

1) Kegiatan pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan, guru harus memperhatikan hal-hal yang berkaitan pada diri siswa yang meliputi kesiapan siswa ketika akan memulai proses pembelajaran, memberikan pertanyaan yang mengaitkan dengan materi sebelumnya, dan menjelaskan tujuan dari pembelajaran yang akan dicapai.

2) Kegiatan Inti

Pelaksanaan kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi

³⁸Halid Hanafi, La adu dan Muzakkir, *Profesionalisme Guru Dalam Pengelolaan kegiatan pembelajaran di Sekolah*,(Yogyakarta: Deepublish Publisher), 22

peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini menggunakan metode yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran, yang dapat meliputi dari proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.

3) Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup, guru harus memperhatikan hal-hal pada siswa yaitu dengan membuat rangkuman di akhir pembelajaran, memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran, merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan maupun tugas individu sesuai dengan hasil belajar peserta didik dan menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

c. Evaluasi Pembelajaran Tematik

1) Pengertian evaluasi pembelajaran tematik

Menurut Arifuddin Arif mengungkapkan bahwa program evaluasi diterapkan dalam rangka mengetahui tingkat keberhasilan seorang pendididik dalam menyampaikan materi pelajaran, menemukan kelemahan-kelemahan yang ditemukan, baik berkaitan dengan materi, metode, fasilitas dan sebagainya.³⁹ Menurut Moh. Sahlan evaluasi pembelajaran merupakan proses sistematis yang meliputi pengumpulan informasi (angka,

³⁹Ariduddin Arif, *Pengantar Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kultura, 2008), 117

deskripsi, verbal), analisis, dan interpretasi informasi untuk membuat keputusan tentang pencapaian hasil belajar peserta didik.⁴⁰ Evaluasi menurut Kourilski adalah tindakan tentang penepatan derajat penguasaan atribut tertentu oleh individu atau kelompok, yang memiliki maksud bahwa evaluasi berpusat pada siswa dan evaluasi dimaksudkan untuk mengamati hasil belajar siswa dan berupaya menentukan bagaimana menciptakan kesempatan belajar.⁴¹

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran tematik merupakan proses penilaian yang dilakukan oleh pendidik terhadap peserta didik untuk mengukur tingkat keberhasilan pendidik dalam menyampaikan materi pada saat proses pembelajaran yang tidak hanya terpaku pada aspek kognitif saja melainkan harus memperhatikan aspek afektif dan psikomotorik.

2) Tujuan evaluasi pembelajaran tematik

Evaluasi pembelajaran tematik tidak hanya dapat bertujuan untuk mengetahui perkembangan pada aspek kognitif (akal) tetapi juga bertujuan untuk mengetahui perkembangan akhlak dan motorik siswa.⁴²

⁴⁰Moh sahlam, *Evaluasi Pembelajaran* (Jember : STAIN JEMBER ESPRESS) 110

⁴¹Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta:PT Bumi Aksara, 2010), 145

⁴²Ade Imelda Frimayanti, "Implementasi Pendidikan Nilai dalam Pendidikan Agama Islam" *Al- Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 8, No. 2, 2017, 242

3) Jenis-jenis evaluasi pembelajaran tematik

(a) Penilaian formatif

Penilaian ini digunakan untuk mengukur beberapa pokok bahasan tertentu dan bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap pokok bahasan.

(b) Penilaian sumatif

Penilaian ini digunakan dan dilakukan pada akhir program yakni pada akhir semester atau akhir tahun untuk menentukan nilai akhir peserta didik.⁴³

3. Tujuan Pembelajaran Tematik

Kemendikbud menjelaskan tujuan pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

- a. Mudah memusatkan perhatian pada suatu tema atau topik tertentu.
- b. Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama.
- c. Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- d. Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan beberapa mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.
- e. Lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam

⁴³ Kadek Ayu Astiti, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2017), 14-15

dunia nyata, seperti bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran lain.

- f. Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- g. Guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih dan atau pengayaan.
- h. Budi pekerti dan moral siswa dapat ditumbuh kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan kondisi.⁴⁴

4. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Sebagai suatu model pembelajaran di Sekolah Dasar, Pembelajaran tematik memiliki karakteristik- karakteristik sebagai berikut :

- a. Berpusat pada siswa.

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa. Hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, yaitu memberikan kemudahan-kemudahan pada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

- b. Memberikan pengalaman langsung.

Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman

⁴⁴ Dliyaul Millah and Noor Sulaiman Syah, „Implementasi Pembelajaran Tematik Integratif Di Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 2 Barongan Kudus“, *Jurnal* diakses tanggal 23 April 2022

langsung pada siswa. Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

c. Pemisahan mata pelajaran yang tidak begitu jelas.

Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan pada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran.

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

e. Bersifat Fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.

f. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.

Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

g. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.⁴⁵

5. Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik

a. Keunggulan Pembelajaran Tematik

Dalam pelaksanaan pembelajaran yang memanfaatkan tema ini, akan diperoleh beberapa manfaat, yaitu:

- 1) Dapat mengurangi *overlapping* antara berbagai mata pelajaran, karena mata pelajaran disajikan dalam satu unit.
- 2) Menghemat pelaksanaan pembelajaran terutama dari segi waktu, karena pembelajaran tematik dilaksanakan secara terpadu antara beberapa mata pelajaran.
- 3) Anak didik mampu terlihat hubungan-hubungan yang bermakna sebab isi/materi pembelajaran lebih berperan sebagai saran atau alat, bukan tujuan akhir.
- 4) Pembelajaran menjadi holistik dan menyeluruh akumulasi pengetahuan dan penguasaan anak didik tidak tersegmentasi pada disiplin ilmu atau mata pelajaran tertentu, sehingga anak didik akan mendapat pengertian mengenai proses dan materi yang saling berkaitan antara satu sama lain.
- 5) Keterkaitan antara satu mata pelajaran dengan lainnya akan menguatkan konsep yang telah dikuasai anak didik, karena didukung dengan pandangan dari berbagai perspektif.

⁴⁵ Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu* ((Jakarta:PT Rajagrafindo Persada, 2010), 258-259

b. Kelemahan Pembelajaran Tematik

- 1) Pembelajaran tematik selain mempunyai keunggulan-keunggulan juga mengandung kelemahan-kelemahan. Kelemahan yang menyolok dalam pembelajaran tematik antara lain:
 - 2) Pembelajaran menjadi lebih lebih kompleks dan menuntut guru untuk mempersiapkan diri sedemikian rupa supaya ia dapat melaksanakannya dengan baik.
 - 3) Persiapan yang harus dilakukan oleh guru pun lebih lama. Guru harus merancang pembelajaran tematik dengan memerhatikan keterkaitan antara berbagai pokok materi tersebar di beberapa mata pelajaran.
 - 4) Menuntut penyediaan alat, bahan, sarana dan prasarana untuk berbagai mata pelajaran yang dipadukan secara serentak. Pembelajaran tematik berlangsung dalam satu atau beberapa session. Pada tiap session dibahas beberapa pokok dari beberapa mata pelajaran, sehingga alat, bahan, sarana dan prasarana harus tersedia sesuai dengan pokok-pokok mata pelajaran yang disajikan.⁴⁶

⁴⁶.*ibid.* h 260-261

D. Kajian Penelitian Yang Relevan

Penelitian perpustakaan merupakan aspek penting yang harus diselesaikan oleh calon peneliti. Perlu adanya keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan dan juga mencegah pengulangan yang tidak diinginkan serta tuduhan plagiarisme, meskipun terjadi secara kebetulan. Langkah ini memungkinkan dalam menentukan tingkat orisinalitas dan juga diferensiasi yang perlu diciptakan.

1. Penelitian yang dilakukan Bastiar Ismail Adkhar dengan judul “*Implementasi Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dish Labschool Unnes*” dan hasil penelitian ini dimulai dari tahapan dalam *Implementasimedia video pembelajaran berbasis powtoon* ini dimulai dari menganalisis terlebih dahulu potensi dan masalah, pengumpulan data dan materi produk, desain naskah dan produk media video animasi pembelajaran, pengujian, revisi , validasi, implementasi di sekolah yang di teliti kemudian dievaluasi. Media video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk kelasII SD mata pelajaran IPA pokok bahasan mengenal bagian hewan dan tumbuhan di SD LABSCHOOL UNNES.⁴⁷

⁴⁷Bastiar Ismail Adkhar, „*Implementasi Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam DISD LABSCHOOL UNNES*“ (Universitas Negeri Semarang Program Studi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, 2020), 122.

2. Penelitian yang dilakukan Siti Musarofah dengan judul “*Implementasi Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Bermuatan Ayat Al-Qur’an Dengan Output Youtube*” dan hasil penelitiannya adalah para validator mengenai media pembelajaran berupa video animasi bermuatan ayat Al-Qur’an dengan *output YouTube* berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, ahli agama didapatkan persentase sebesar 85,27%, 90,41%, 83,75% dengan kategori sangat baik dan interpretasi respon guru sebesar 83,64% dengan kategori sangat setuju, sehingga media pembelajaran berupa video animasi bermuatan ayat Al-Qur’an dengan *output YouTube* sangat baik digunakan pada proses pembelajaran. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran berupa video animasi bermuatan ayat Al-Qur’an dengan *output YouTube* sangat setuju dengan persentase rata-rata dalam ujicoba kelompok kecil diperoleh skor rata-rata yakni 74,01% dan dalam ujicoba lapangan diperoleh skor rata-rata yakni 81,30%.⁴⁸
3. Penelitian yang dilakukan Rio Dwi Andana Adi Massana dengan judul “*Implementasi Produk Bermedia Powtoon Untuk Materi Teks Eksposisi Siswa Kelas Kelas X SMA Negeri 1 Kalasan*”. Dan hasil penelitiannya adalah penilaian ahli media memperoleh skor penilaian rata-rata sebesar 4,8 dan presentasi 97,5% dengan kategori “Sangat Layak”. Validasi materi dilakukan dosen ahli dalam bidang pragmatik. Penilaian ahli materi memperoleh skor penilaian rata-rata sebesar 4,3

⁴⁸Siti Musarofah, “*Implementasi Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Bermuatan Ayat AL-QURAN DENGAN OUTPUT YOUTUBE*” (UIN Raden Intan Lampung Program Studi Pendidikan Fisika, 2019), 83

dan presentasi 86% dengan kategori “Sangat Layak”.⁴⁹

Pada latar belakang masalah yang telah dipaparkan mengenai Pra Penelitian bahwasanya pada harapan proses pembelajaran peserta didik tidak sesuai dengan yang diharapkan, yang diduga karena pembelajarannya kurang menarik dan para guru hanya mengandalkan buku pedoman yang tersedia dari pemerintah tanpa adanya inovasi lain untuk mengembangkan media pembelajaran. Dengan berlandaskan pada rumusan masalah, landasan teori dan hasil penelitian yang relevan diatas maka diperlukan solusi yang tepat dengan cara mengembangkan suatu media yang tidak membuat peserta didik merasa bosan dengan proses pembelajaran yaitu dengan mengembangkan suatu video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada pembelajaran tematik tema berbagai pekerjaan.

⁴⁹Rio Dwi Andana Adi Massana, “*mplementasi* Produk Bermedia *Powtoon* Untuk Materi Teks Eksposisi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kalasan” (Universitas Sanata Dharma Yogyakarta Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 2020), 97.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini kualitatif metode deskriptif. Menurut Sugiyono metode penelitian kualitatif.⁵⁰ Penelitian merupakan hal dapat dilakukan dalam ilmu-ilmu sosial, dimana penelitian digunakan secara orisinal.⁵¹ Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka metode kualitatif digunakan untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam menjelaskan aplikasi *Powtoon*. Kemudian dilanjutkan dengan analisis deskriptif yang digunakan untuk mendeskripsikan dan memberi gambaran tentang penggunaan aplikasi *Powtoon* sebagai solusi media pembelajaran yang digunakan di masa pandemi. Oleh sebab itu, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan mendeskripsikan data yang telah diperoleh sebagai hasil suatu penelitian. Dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif, maka peneliti akan mendapatkan data secara utuh dan dapat dideskripsikan dengan jelas.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Peneliti melaksanakan penelitian di SD Muhammadiyah 1 Cuurp Tengah berlokasi di kabupaten Rejang Lebong. Jln. Zainudin Bakti No. 1 Kelurahan Talang Rimbo Baru. Bengkulu.

⁵⁰ Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*”, (Bandung : Alfabeta CV, 2014) Cet ke-21, 7

⁵¹ 43Yanto, M., & Fathurrochman, I. (2019). Manajemen Kebijakan Kepala Madrasah Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 7(3), 123-130.

2. Waktu

Berdasarkan pertimbangan dan waktu yang ada, maka peneliti melakukan penelitian ini selama 4 bulan atau sesuai dengan tingkat kebutuhan yakni mulai dari tanggal 26 Oktober sampai dengan 26 Januari 2022

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah Kepala sekolah, guru kelas, dan 4 orang siswa di kelas III SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah. Pengambilan informasi menggunakan, purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.

D. Jenis Dan Sumber Data

Jenis dan juga sumber data yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Jenis data

Jenis data yang di ambil merupakan data kualitatif. Peneliti akan memfokuskan bagaimana implementasi aplikasi *Powtoon* sebagai media pembelajaran tematik tema berbagai pekerjaan pada siswa kelas III SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah. Data yang di ambil disini berupa dokumentasi, wawancara dengan kepala sekolah, siswa dan guru kelas III (tiga).

2. Sumber Data

a. Data primer

Adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data primer penelitian ini dari kelas III merupakan kepala sekolah, guru kelas, dan siswa berjumlah 4 orang di SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah.

b. Data sekunder

Merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau dokumen.⁵²

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang semestinya maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode sebagai berikut :

1. Observasi

Menurut Nasution observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Observasi yang digunakan yakni observasi non-partisipan, peneliti tidak terlibat aktif dalam kehidupan informan, tetapi hanya menjadi pengamat independen. Teknik ini digunakan untuk mengamati serta mencatat secara sistematis tentang kebijakan serta implementasi aplikasi *Powtoon* dalam pembelajaran tematik tema berbagai kegiatan di kelas III SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah.

⁵² Winarno Surakhmad, *Pengantar Penelitian Ilmiah*, (Bandung: Trasi 2002), h. 162

2. Wawancara

Esterberg mengatakan wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Pertanyaan yang ditanyakan berupa implementasi aplikasi *Powtoon* sebagai media dalam pembelajaran Tematik tema berbagai kegiatan pada siswa kelas III SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah, serta kendala-kendala dalam mendidik anak di SD tersebut. Adapun langkah-langkah dalam melakukan wawancara adalah :

- a) Menetapkan kepada siapa wawancara itu akan dilakukan.
- b) Menyiapkan pokok-pokok masalah yang akan menjadi bahan pembicaraan.
- c) Menggali atau membuka alur wawancara.
- d) Melangsungkan alur wawancara.
- e) Mengkonfirmasi ikhtisar hasil wawancara dan mengakhirinya.
- f) Menuliskan hasil wawancara ke dalam catatan lapangan.
- g) Mengidentifikasi tindak lanjut hasil wawancara yang telah diperoleh⁵³

3. Dokumentasi

Berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi yang peneliti ambil berupa foto selama penelitian yang menjadi bahan pelengkap dalam penelitian.

⁵³*Ibid*, 163

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisa data secara kualitatif seperti dikemukakan oleh “Miles dan Huberman”⁵⁴ adalah sebagai berikut :

1. Reduksi data

Merupakan proses berfikir sensitif yang memerlukan kecerdasan dan keluasaan dalam dan kedalaman wawasan yang tinggi. Dimana dalam reduksi data memilih data anak-anak yang terdiri dari kategori nakal, pintar, sedang dan lambat dalam proses pembelajaran. Serta satu sampel guru yang mengajar di kelas III Data ini dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

2. Penyajian data

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data.⁵² Setelah mereduksi data disini terpilih kepala sekolah, dan 1 data guru kelas mengajar kelas III (tiga) dan 4 siswa dari 13 siswa yang ada di kelas III (tiga). Guru dan siswa sebagai sampel penelitian yang diteliti.

G. Teknik Uji Keabsahan Data

Kriteria keabsahan data ada 4 macam yaitu : 1) Kepercayaan, 2) Keteralihkan, 3) Kebergantungan, 4) Kepastian.⁵⁵ Pada penelitian ini untuk menetapkan keabsahan data maka diperlukan teknik pemeriksaan.

⁵⁴ Syaiful, Annur, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Palembang: IAIN Raden Fatah, 2005), h. 181

Pelaksanaan teknik pemeriksaan didasarkan atas kriteria kepercayaan, maka teknik yang digunakan teknik triangulasi.

Triangulasi adalah “teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan suatu yang lain dari luar data itu, untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu”.⁵⁶ Teknik triangulasi data yang paling banyak digunakan ialah pemeriksaan melalui sumber barunya.

Desain dalam Lexy J Moleong membedakan empat macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan data yang menggunakan sumber, metode, penyidik, dan teori.⁵⁷ Dalam penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi dengan sumber dan teknik, hal ini dilakukan dengan jalan :

1. Membandingkan hasil wawancara dengan hasil pengamatan
2. Membandingkan apa yang dikatakan orang didepan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi.
3. Membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat.
4. Membandingkan hasil wawancara dengan isi dokumen yang berkaitan

⁵⁶ Lexy J, Moelong, iMetode Penelitian Kualitatif, (Bandung: Rosda Karya, 2002), 178

⁵⁷ *Ibid*, . 179

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Profil Sekolah

1. Identitas Sekolah

SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah didirikan pada tanggal 5 januari 1932 dan di resmikan pada tahun itu juga. SD Muhammadiyah 1 curup Tengah berlokasi di Kabupaten Rejang Lebong. Tepatnya di Jln Zainak Bakti No. 1 Kelurahan Talang Rimbo Baru sekolah ini didirikan dalam upaya menyediakan pendidikan berbasis keislaman. Tahun demi tahun SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah selalu mengalami perkembangan dan kemajuan baik dari segi kualitas dan kuantitas. Dari segi kualitas bisa diukur dari semakin tingginya minat dan antusiasme masyarakat untuk menyekolahkan anaknya ke SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah, begitupun prestasi akademik maupun non akademik dari siswa - siswanya serta fasilitas pendukung kegiatan belajar mengajar di sekolah dan lainya sebagainya

Dengan semakin majunya sekolah pada khususnya dan majunya dunia pendididkan pada umumnya, menyusun perencanaan atau program sekolah untuk jangka waktu yang akan dating merupakan suatu keharusan yang tidak bias ditawar – tawar lagi. Untuk hal tersebut sekolah mencoba menyusun Rencana Kerja Sekolah (RKS) untuk jangka waktu menengah dengan harapan

kegiatan-kegiatan rutin sekolah dapat lebih terprogram dan jelas arah tujuannya.

2. Visi, Misi Dan Tujuan SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah Visi SeKolah

Sekolah yang memiliki ketakwaan kepada Allah SWT, lingkungan yang bersih, indah, aman dan suasana yang menyenangkan, yang dapat mengembangkan bakat, minat dan potensi siswa.

Misi Sekolah

Mengacu kepada visi sekolah, maka misi yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut:

- a) Menciptakan siswa/siswi yang memiliki ketakwaan kepada Allah SWT.
- b) Menciptakan Lingkungan sekolah yang indah, bersih dan aman.
- c) Menciptakan komunikasi yang efektif dan menyenangkan.
- d) Menciptakan suasana sekolah yang ceria dan kondusif.
- e) Menciptakan pembelajaran yang kreatif, menyenangkan dan berkualitas.
- f) Mengembangkan bakat, minat potensi siswa secara maksimal melalui kegiatan ekstrakurikuler.

3. Daftar Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah

Tabel 4.1

Rombongan belajar peserta didik kelas III
SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah

No	Nama Rombel	Tingkat Kelas	Jumlah Siswa	JK	Wali Kelas	Kurikulum
1	3	3	13	L/P	Mefi Leranti S.Pd	Kurikulum SD 2013

Sumber: Dokumentasi SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah

Tabel 4.2

Daftar Peserta Didik Kelas III
SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah

No	Nama	NIPD	JK	NISN	Tempat Lahir	Tanggal Lahir
1	AtharRasyid Rizky	850	L	0124569585	Bandung	2012-12-05
2	Berlian Donis Saputra	832	L	3121011982	Bengkulu Utara	2012-06-19
3	Chaisar Alvaro Ramadan	871	L	0135147687	Rejang Lebong	2013-07-12
4	Deris	870	L	3131787627	Tanjung Agung	2013-06-26
5	Dini Artina	834	P	3132619579	Palembang	2013-04-25
6	Muhammad Anugrah Ridho Wijaya	831	L	0139298170	Kepahiang	2013-11-25

7	Muhammad Hasan Al Basri	868	L	3124188549	Rejang Lebong	2012-05-11
8	Najwa Adila Kanaya	833	P	3135858273	Rejang Lebong	2013-10-31
9	Nayma Dwi Aura Putri	830	P	3138900948	Curup	2013-01-20
10	Putri Pira		P	0126754148	Tanjung Aur li	2012-04-02
11	Syakira Tuhfah Zain	842	P	3123990146	Rejang Lebong	2012-10-15
12	Tria Ayu Saputri	875	P	3136448373	Rejang Lebong	2013-07-04
13	Zaim	840	L	3123898627	Curup	2012-02-11

Sumber : Dokumentasi SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah

Tabel 4.3

Daftar Mata Pelajaran Yang Di Pegang Informan

No	Nama	Keterangan
1	Mefi Leranti Leranti S.Pd	Guru Kelas

Tabel 4.4

Tabel Informan Kelas Siswa

No	Nama	Keterangan
1	Deris	Siswa kelas III
2	Muhammad Hasan Al Basri	Siswa kelas III
3	Muhammad Anugrah Ridho Wija	Siswa kelas III
4	Nayma Dwi Aura Putri	Siswi Kelas III

B. Hasil penelitian

1. Penerapan Media *Powtoon* Pada Pembelajaran Tematik Kelas III SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah

Secara sederhana Implementasi atau Penerapan pembelajaran dapat diartikan sebagai pelaksanaan atau penerapan dalam pembelajaran, Secara umum pelaksanaan pembelajaran adalah pelaksanaan tindakan atau rencana yang dipersiapkan secara cermat dan cermat untuk melaksanakan proses pembelajaran.

Penerapan media *Powtoon* terdapat tiga hal yang harus dilaksanakan, yakni :

a. Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran

Berdasarkan penentuan sebuah perencanaan berikut perencanaan dari kepala sekolah SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah

“Sebaiknya dapat membuat rencana pelaksanaan pembelajaran atau RPP sebelum proses pembelajaran agar proses pembelajaran lebih terstruktur. Sudah menjadi tugas guru untuk menggunakan RPP sebagai acuan guru dalam proses pembelajaran, namun penggunaan media sebaiknya dapat dilakukan jika disediakan oleh sekolah atau dibuat oleh guru secara mandiri.⁵⁸

Pembelajaran yang efektif mengacu pada pembelajaran yang dapat menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat dalam proses pembelajaran. Sistem pembelajaran jarak jauh merupakan salah satu alternatif untuk proses pembelajaran. Oleh sebab itu, media pembelajaran yang cocok digunakan dan dapat menjadi solusi dalam

⁵⁸ Riska Febiani, wawancara pada senin 15 November 2021

pembelajaran online yaitu media pembelajaran *Powtoon* yang dapat membuat peserta didik agar tidak bosan dalam pembelajaran karena aplikasi web ini memiliki dan menampilkan fitur-fitur yang menarik. Maka dari itu, penggunaan aplikasi *Powtoon* dapat menjadi solusi media pembelajaran.

Dalam pembelajaran digunakan RPP agar proses pembelajaran berjalan seoptimal mungkin. Ada banyak tahapan dalam proses pembelajaran, sehingga memiliki rencana pembelajaran saat belajar sangatlah penting. Pemerintah menyediakan rencana pembelajaran, dan tugas guru adalah menggunakan rencana pembelajaran tersebut dan memodifikasi pembelajaran agar sesuai dengan keadaan siswa.

Pembelajaran media *Powtoon* diterapkan dalam proses pembelajaran tematik kelas III di Sd Muhammadiyah 1 Curup Tengah. Penggunaan media *Powtoon* disesuaikan dengan materi atau tema pada pembelajaran tematik.

Seperti yang telah diterangkan guru kelas III SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah, beliau menjelaskan :

“Setelah membuat RPP, saya membuat media jauh sebelum kelas dimulai. Saya menggunakan WiFi sekolah saya untuk membuat media ini. Biasanya saya membuat media *Powtoon* ini menggunakan template yang sudah ada di website. Oleh karena itu, saya mengubah animasi menjadi menyenangkan dan mengharukan untuk menarik minat siswa, serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa. Selanjutnya kami menambahkan suara dan musik agar suasana kelas tidak membosankan. Sebenarnya bisa membuat template sendiri untuk media *Powtoon* ini dan memasukkan audio sendiri, namun saya menggunakan template

yang sudah ada yang tidak hanya mudah dibuat, tetapi juga cepat dibuat.”⁵⁹

Hal tersebut juga diperkuat dengan pernyataan Ibu Riska selaku Kepala Sekolah sebagai berikut :

“Guru-guru disini selain menggunakan media yang disediakan juga terkadang membuat media sendiri. Seperti Ibu Mefi membuat media *powtoon* itu kadang waktu istirahat membuatnya. sehingga upayanya beliau agar siswa tidak merasa bosan ketika pembelajaran”⁶⁰

Hasil wawancara diperkuat oleh observasi yang ada, terlihat pada jam istirahat Ibu Mefi sibuk dengan laptopnya untuk membuat media *Powtoon*, tidak hanya *animasi* yang menarik namun beliau juga memasukkan tulisan materi pokok-pokoknya saja kedalam media *powtoon* dan juga memilih audio yang bisa menghidupkan suasana kelas. *Powtoon* tersebut berdurasi 1-3 menit yang terdiri atas materi tematik. Dari cuplikan tersebut terdapat cerita yang berhubungan dengan KD yang akan diajarkan.⁶¹

Pembuatan media *Powtoon* ini bertujuan agar siswa terlibat dalam proses pembelajaran yang tidak hanya mendengarkan, namun siswa juga berperan aktif untuk bercerita dan menjelaskan tentang tema berbagai kegiatan yang telah dipaparkan melalui video animasi dan sedikit penjelasan dari media *powtoon* dan buku pendamping. Hal tersebut dijelaskan dalam pernyataan Ibu Mefi Leranti sebagai berikut

⁵⁹ Mefi Leranti, wawancara hari senin 15 November 2021

⁶⁰ Riska Febiani, wawancara pada senin 15 November 2021

⁶¹ Observasi di SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah

“Saya menggunakan media *powtoon* ini agar pembelajaran yang mereka dapat menjadi menyenangkan dan tidak merasa bosan serta disisi lain juga tujuan pembelajaran yang saya inginkan juga tercapai untuk membuat siswa lebih aktif didalam kelas”⁶²

Dari jawaban di atas, maka perlu disusun rencana pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sebelum pembelajaran. Pembuatan RPP oleh guru merupakan hasil implementasi RPP yang diberikan oleh pemerintah atau mata pelajaran. Guru kemudian dapat memodifikasi isi RPP dan menyesuaikannya dengan situasi siswa. Pembuatan rencana pembelajaran harus mencakup metode dan strategi agar pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Penggunaan media dalam pembelajaran tematik sangat penting karena memungkinkan siswa lebih fokus dalam belajar, baik menggunakan media nyata maupun media audio, visual, atau audiovisual.

2. Pelaksanaan Implementasi Media *Powtoon* dalam Mata Pelajaran Tematik di SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah

Proses pembelajaran merupakan proses inti dari kegiatan pembelajaran. Proses inilah yang menentukan berhasil atau tidaknya proses belajar siswa. Dengan menggunakan media *Powtoon* terjadi proses interaksi langsung antara media dan siswa.

1) Pemanfaatan Media *Powtoon* Kegiatan Pendahuluan

Sebelum proses kegiatan inti dalam pembelajaran, juga terdapat proses persiapan yang sangat penting sebelum kegiatan inti

⁶² Mefi Leranti, wawancara pada Selasa 16 November 2021

dilaksanakan. Kegiatan persiapan menggunakan lagu dan karakter inspiratif untuk memotivasi siswa dalam belajar.

Hal tersebut dijelaskan oleh Ibu Mefi Leranti seperti

“Ketika membuat RPP dengan menggunakan media *Powtoon*, ibarat membuat RPP lain yang meliputi kegiatan pemanasan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup”.⁶³

Hal ini juga disampaikan oleh Hasan siswa kelas III sebagai berikut

“Kemarin Ibu Mefi Leranti pake *Powtoon* Media pertama kali menayangkan videonya Bu. Ibu Mefi Leranti kemudian membagi keempat kelompok menjadi beberapa baris kursi”⁶⁴

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peneliti menemukan bahwa proses persiapan dalam proses pembelajaran adalah dengan meminta siswa mengenal tokoh, melihat dan ikut menyanyikan serta membaca lirik pada media yang dibuat. Tujuan dilakukannya praproses sebelum dilakukannya proses kegiatan inti adalah untuk merangsang semangat belajar siswa sehingga menjadi bersemangat dalam melakukan proses pembelajaran.

2) Pemanfaatan Media Pada Kegiatan Inti

Dalam kegiatan ini pendidik terlebih dahulu menjelaskan materi sebelumnya kepada siswa kemudian memberikan rangsangan kepada siswa dengan menghubungkannya dengan materi yang akan dibahas melalui gambar. Pada kegiatan kedua, guru menjelaskan apa materi

⁶³ Mefi Leranti, wawancara pada senin 15 November 2021

⁶⁴ Muhammad Hasan Al- Basri, wawancara pada senin 15 November 2021

yang akan dipelajari, melalui *Powtoon* guru memberikan gambaran serta cara penyelesaian.

Setelah meninjau pembelajaran sebelumnya dan sebelum memulai kegiatan utama, guru memperkenalkan siswa pada media *Powtoon* yang berisi materi pelajaran bertema. Guru akan memutar video dan menjelaskan sedikit. Selanjutnya, bagilah siswa menjadi empat kelompok sesuai dengan urutan penghitungannya.

Setelah bertemu dengan masing-masing kelompok, guru akan menanyakan pertanyaan diskusi kelompok kepada setiap kelompok yang diambil dari media *Powtoon*.

“Saya menayangkan video *Powtoon* terlebih dahulu, kemudian membagi anak menjadi empat kelompok, kemudian menyiapkan pertanyaan terkait konten yang perlu dibahas. Setiap kelompok kemudian diberikan waktu 10 menit untuk menggunakan media tersebut untuk mencari informasi dari media dan menjawab pertanyaan yang telah mereka persiapkan sebelumnya.”

Langkah terakhir yang dilakukan guru adalah mengolah data dari materi yang diberikan siswa dalam kelompok. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas, mengenai proses pelaksanaan kegiatan inti dalam pembelajaran. Berikut hasilnya :

“Penggunaan media harus berdasarkan kebutuhan belajar siswa. Karena hal ini akan membuat siswa merasa lebih mudah dan nyaman serta membantu mereka memahami proses pembelajaran dengan lebih baik.”⁶⁵

Pernyataan tersebut diperkuat oleh Deris siswi kelas III sebagai berikut:

⁶⁵Mefi Leranti, wawancara pada Selasa 16 November 2021

“Selama di kelas, kita disuruh melihat media Powton dulu Bu, baru kita mendapat penjelasan, berdiskusi, lalu diumumkan hasilnya.”⁶⁶

Dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi dalam proses pelaksanaan pembelajaran bahwa benar Ibu Mefi Leranti Leranti menyampaikan sebuah materi pembelajaran dengan menggunakan media, dalam proses ini peserta didik awalnya membaca seluruh materi sesuai dengan RPP, selanjutnya peserta didik berfokus kepada media proyektor untuk mengamati penjelasan yang lebih lanjut oleh guru. Peneliti melihat proses pembelajaran tersebut sangat baik karna guru kerap memperhatikan detail semua interaksi dalam proses pembelajaran.

3) Pemanfaatan media *Powtoon* Pada Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup ini peneliti melaksanakan wawancara kepada ibu Mefi Leranti Leranti mengenai bagaimana pemanfaatan media *Powtoon* terhadap kegiatan penutup. Berikut pemaparan dari Ibu Mefi Leranti

“Kegiatan akhir ini fokus pada penjelasan singkat seluruh materi dan pemberian bahan untuk dibahas pada pertemuan berikutnya.”⁶⁷

Berdasarkan wawancara peneliti dengan Mefi Leranti Leranti, beliau berpendapat bahwa *Powtoon* merupakan media yang menarik karena fitur dan topiknya beragam. Dengan menggunakan media

⁶⁶ Wawancara dilakukan hari selasa 16 November 2021

⁶⁷ Wawancara dilakukan hari selasa 16 November 2021, pukul 10.46 di SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah

Powtoon, guru tidak perlu lagi menuliskan materi di papan tulis, sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah, efektif, dan efisien. Tepatnya, Mefi Leranti Leranti menambahkan: Penggunaan *Powtoon* untuk pembelajaran memudahkan dalam memberikan contoh yang lebih menarik

3. Evaluasi Media *Powtoon* Pada mata plajaran Temati di SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah

Setelah kegiatan pelaksanaan pembelajaran tematik selesai, langkah selanjutnya adalah proses evaluasi pembelajaran. Kegiatan penilaian ini merupakan kegiatan yang sangat penting dalam proses pembelajaran.

Karena penilaian merupakan alat untuk mengukur apakah proses pembelajaran telah tercapai secara maksimal atau seberapa baik siswa memahami materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.

“Untuk evaluasi media Powtoom, saya memberikan tugas yang melibatkan kegiatan diskusi. Dari diskusi tersebut menilai bagaimana mereka berkolaborasi, bagaimana mereka mengelola tulisannya dengan menonton video animasi, dan bagaimana mereka tampil di depan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi yang dapat saya lakukan. Ada juga kuis di akhir pelajaran. Selain itu saya juga mengamati tingkah lakunya, sikapnya selama belajar di kelas. Oleh karena itu, nilai saya tidak hanya berdasarkan ujian, tetapi juga sikap mereka sehari-hari. Selain itu, ketika belajar di kelas, kami lebih menekankan pada proses anak dibandingkan nilai ujian. Saya juga lebih mengutamakan prosesnya anak-anak ketika belajar dikelas dari pada hasil angka dari ulangan. Karena ada pas proses pembelajaran dikelas sangat aktif tapi ketika ulangan dia lagi tidak enak badan jadinya hasil ulangannya jelek.”⁶⁸

⁶⁸ Deris, wawancara dilakukan 17 November 2021

Pernyataan tersebut sesuai dengan pernyataan Deris siswa kelas III sebagai berikut :

“Iya Kak, saat berdiskusi dengan Ibu Mefi Leranti, kerjasamanya sangat diapresiasi. Jika tidak ikut diskusi maka poin Bu Mefi Leranti akan dikurangi. Bu Mefi Leranti juga akan mengurangi poinnya nanti setelah pelajaran berakhir. Bu Mefi Leranti sering bertanya kepada kami”.

Selain di sampaikan Ibu Mefi Leranti, juga disampaikan oleh salah satu siswanya kanaya siswa kelas III dalam petikan wawancara berikut:

“Tentunya jika menggunakan *Powtoon* akan lebih mudah dipahami karena ada gambarnya, vidio, suara dan hanya dicatat poin-poin penting saja.”⁶⁹

Hal yang serupa dijelaskan oleh Hasan siswa kelas III daam wawancara sebagai berikut :

“Penggunaan media pembelajaran *Powtoon* di kelas semakin memperdalam pemahaman saya. Dulunya aku tidak seperti ini, karena aku mendengarkan Ibu Mefi Leranti berulang-ulang, membuatku bingung dan akhirnya tidak bisa konsentrasi. Sebab, ketika guru di sana menjelaskan materi-materi yang berkaitandengan kegiatan ekonomi, saya bisa membayangkan dengan jelas seperti apa keadaan masyarakat zaman dahulu kala itu”.⁷⁰

Anugrah Ridho wija pun menambahkan bahwa :

“Temen-temen suka mbak kalau pembelajarannya memakai video animasi jadi saya dan temen-temen ndak bosan saat dikelas”⁷¹

⁶⁹ Nayma Dwi Aura Putri, wawancara dilakukan 17 November 2021

⁷⁰ Muhammad Hasan Al- Batsri, wawancara dilakukan pada 17 November 2021

⁷¹ Muhammad Anugrah Ridho Wija, wawancara dilakukan pada 17 November 2021

Hasil wawancara sesuai dengan observasi. Ibu Mefi Leranti menyampaikan bahwa saat mengevaluasi hasil kegiatan diskusi, beliau mengevaluasi aktivitas siswa secara keseluruhan. Ibu Mefi Leranti mengapresiasi proses kolaborasi kelompok, merangkum tanggapan yang diterima melalui media *Powtoon*, dan keberaniannya tampil di depan kelas dan mempresentasikan hasil diskusi. Melalui penilaian ini Ibu Mefi Leranti mengetahui tingkat pemahaman siswa. Pernyataan ini didukung oleh aktivitas siswa saat berdiskusi di kelas dan dinilai oleh Ibu Mefi Leranti saat mempresentasikan hasilnya.

Berdasarkan data yang diperoleh melalui wawancara, observasi dan dokumentasi dapat disimpulkan bahwa evaluasi penerapan media berbasis *Powtoon* pada mata pelajaran tematik terdiri dari dua tahap. Yang pertama adalah evaluasi dengan cara mengevaluasi hasil kegiatan diskusi yang dilakukan oleh siswa. Proses bekerja sama dalam kelompok, menyelesaikan jawaban yang diperoleh melalui media *Powtoon*, keberanian mempresentasikan hasil diskusi, bagian kedua adalah kuis.

Berdasarkan wawasan yang diperoleh peneliti pada penelitian bertajuk “Implementasi Media Berbasis *Powtoon* Pada pembelajaran Tematik di SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah”, peneliti memperoleh informasi melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Peneliti menggunakan data yang ditemukan untuk

melakukan analisis informasi guna menjelaskan penelitian lebih lanjut. Informasi yang disajikan dan dianalisis peneliti sesuai dengan fokus masalah dalam penelitian. Isi pembahasannya adalah sebagai berikut.

C. Pembahasan

1. Perencanaan Aplikasi *Powtoon* Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tema Berbagai Pekerjaan Kelas III SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah

Perencanaan aplikasi *Powtoon* sebagai media pembelajaran di SD Muhammadiyah 1 Curup *Powtoon* pada topik tematik terdiri dari tiga tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 74 Tahun 2008 tentang Kompetensi dan Sertifikasi, rencana pembelajaran dirancang dalam bentuk kurikulum dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) terkait standar isi. Perencanaan pembelajaran meliputi pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran, menyiapkan alat penilaian pembelajaran dan media pembelajaran serta sumber skenario pembelajaran.

Karena rencana pembelajaran⁷² yang dilaksanakan oleh guru SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah, maka seluruh perangkat pembelajaran juga dipersiapkan pada awal tahun ajaran baru. Kepala sekolah meminta agar rencana pembelajaran awal tahun ajaran baru

⁷² St. Marwiyah, Alauddin, dan Muh Khaerul Ummah, *Perencanaan Pembelajaran Kontemporer Berbasis Penerapan K13*, (Sleman: Deepublish Publisher, 2018), 61

disusun terlebih dahulu agar guru dapat mempersiapkan waktu pembelajaran dan mengalokasikan bahan ajar terlebih dahulu untuk melaksanakan pembelajaran secara efektif. Uraian rencana penelitian ini sesuai dengan teori St. Marwiya dalam membuat rencana penelitian.

Hal ini menjamin terselenggaranya pembelajaran dengan baik dan efektif, serta dengan perencanaan yang cermat dan tepat dapat diperkirakan seberapa besar keberhasilan yang akan dicapai. Sekaligus meminimalisir permasalahan yang terjadi.

Berdasarkan pembahasan di atas maka rencana pengenalan media berbasis *Powtoon* pada mata pelajaran yang perlu dipersiapkan guru terdiri dari pembuatan RPP dan pembuatan media berbasis *Powtoon*. Penyusunan RPP dilaksanakan menurut teori St. Marwiya, memperhatikan situasi kelas, keadaan peserta didik, menetapkan tujuan pembelajaran, menyiapkan bahan ajar pembelajaran, menyiapkan metode pengajaran dan bahan ajar. Media berbasis *Powtoon* yang diciptakan Mefi Leranti sejalan dengan teori Zulfa. yakni, media berbasis *Powtoon* memuat banyak sekali media, termasuk unsur visual/tulisan seperti teks, animasi, karakter, gambar, properti, bentuk, dll.

2. Pelaksanaan Aplikasi *Powtoon* dalam Mata Pelajaran Tematik Tema Berbagai Pekerjaan Kelas III SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah

Pelaksanaan pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh seorang guru berdasarkan rancangan yang telah disusun baik di dalam silabus maupun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pelaksanaan pembelajaran juga merupakan implementasi dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.⁷³

Pada tahapan pendahuluan kegiatan membuka pelajaran adalah pertama, untuk menarik perhatian peserta didik, yang dapat dilakukan dengan cara seperti meyakinkan peserta didik bahwa materi atau pengalaman belajar yang akan dilakukan berguna untuk dirinya; melakukan interaksi yang menyenangkan. Kedua, menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, yang dapat dilakukan dengan cara seperti membangun suasana akrab sehingga peserta didik merasa dekat, misalnya menyapa an berkomunikasi secara kekeluargaan; menimbulkan rasa ingin tahu, misalnya mengajak peserta didik untuk mempelajari suatu kasus yang hangat dibicarakan; mengaitkan materi atau pengalaman belajar yang akan dilakukan dengan kebutuhan peserta didik. Ketiga, memberikan acuan atau rambu-rambu tentang pembelajaran yang dilakukan, yang dapat dilakukan dengan cara seperti mengemukakan tujuan yang akan dicapai.

⁷³ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta:PT Rajagrafindo Persada, 2010), 10

Dalam tahap kegiatan inti ini guru meminta peserta didik untuk membaca terlebih dahulu materi yang akan dipelajari kemudian guru memberikan penjelasan dengan dibantu media interaktif powerpoint yang telah disiapkan sebelumnya.

Kegiatan akhir dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengakhiri pelajaran dengan maksud untuk memebrikan gambaran menyeluruh dengan apa yang telah dipelajari peserta didik serta keterkaitannya dengan pengalaman sebelumnya, mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik serta keberhasilan guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Cara yang dapat dilakukan guru dalam menutup pembelajaran adalah meninjau kembali dan mengadakan evaluasi pada akhir pembelajaran. Dalam kegiatan meninjau kembali dapat dilakukan dengan merangkum inti pelajaran atau membuat ringkasan. Dalam kegiatan evaluasi, guru dapat menggunakan bentuk-bentuk mendemonstrasikan ide-ide baru pada situasi lain, mengekpresikan pendapat murid sendiri atau mengerjakan soal-soal tertulis.

Hal ini sesuai dengan pendapat Abdul Majid, Pada tahapan pendahuluan tujuan dari kegiatan membuka pelajaran adalah : pertama, untuk menarik perhatian peserta didik, yang dapat dilakukan dengan cara seperti meyakinkan peserta didik bahwa materi atau pengalaman belajar yang akan dilakukan berguna untuk dirinya; melakukan interaksi yang menyenangkan. Kedua, menumbuhkan

motivasi belajar peserta didik, yang dapat dilakukan dengan cara seperti membangun suasana akrab sehingga peserta didik merasa dekat, misalnya menyapa dan berkomunikasi secara kekeluargaan; menimbulkan rasa ingin tahu, misalnya mengajak peserta didik untuk mempelajari suatu kasus yang hangat dibicarakan; mengaitkan materi atau pengalaman belajar yang akan dilakukan dengan kebutuhan peserta didik. Ketiga, memberikan acuan atau rambu-rambu tentang pembelajaran yang dilakukan, yang dapat dilakukan dengan cara seperti mengemukakan tujuan yang akan dicapai serta tugas-tugas yang harus dilakukan dalam hubungannya dengan mencapai tujuan

Dari hasil penelitian diatas adanya penerapan media *Powtoon* sesuai dengan teori Rusman yaitu pelaksanaan pembelajaran merupakan bentuk implementasi dari tahap-tahapan pendahuluan, kegiatan inti dan penutup yang sesuai dengan RPP yang telah dibuat dengan pendekatan saintifik.

3. Evaluasi Aplikasi *Powtoon* sebagai Media Pembelajaran Tematik Tema Berbagai Pekerjaan Kelas III SD Muhammadiyah Curup Tengah

Penilaian atau evaluasi merupakan hal yang tidak bisa dipisahkan dalam proses pembelajaran. Evaluasi pada mata pelajaran akidah akhlak diperlukan oleh guru untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menyerap, memahami, serta mengaplikasikan materi pembelajaran yang sedang atau telah disampaikan serta untuk

mengetahui sejauh mana tujuan pendidikan telah dicapai. Sesuai dengan peraturan perundang-undangan permendikbud dijelaskan bahwa penilaian hasil belajar peserta didik mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dilakukan secara berimbang sehingga dapat digunakan untuk menentukan posisi relatif setiap peserta didik terhadap standar yang telah ditetapkan.⁷⁴ Dari hasil analisis data, evaluasi mata pelajaran tematik dengan menggunakan media *Powtoon* di SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah menggunakan dua tahap penilaian, yang pertama evaluasi dengan menilai hasil kegiatan diskusi dan yang kedua yaitu quiz.

Pada saat penilaian hasil kegiatan diskusi disini guru menilai proses siswa saat bekerja sama dalam berkelompok, menyusun jawaban yang telah ia peroleh melalui media *powtoon* dan keberanian ketika tampil di depan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi yang ia peroleh. Melalui bentuk evaluasi tersebut guru akan mengetahui tingkat pemahaman dan keaktifan siswa.

Kedua yaitu penilaian formatif atau quiz, meskipun disini guru lebih mengutamakan proses ketika siswa belajar di kelas, namun pelaksanaan quiz harus tetap dilaksanakan guna untuk mengetahui apakah siswa benar-benar tuntas dalam memahami materi tematik tema berbagai pekerjaan ia peroleh. Pelaksanaan quiz ini dilaksanakan

⁷⁴ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 66 tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, 3

ketika seluruh materi tematik tema berbagai pekerjaan telah selesai ditempuh.

Pada saat evaluasi presentasi dan quiz sangat terlihat sekali mereka benar-benar memahami bahkan sangat antusias dalam menjawab quiz dan mampu memberikan umpan balik terhadap pertanyaan yang ada. Pernyataan tersebut sesuai dengan teori Kadek Ayu bahwa Penilaian formatif digunakan untuk mengukur beberapa pokok bahasan tertentu dan bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap pokok bahasan tersebut.⁷⁵

Berdasarkan pemaparan di atas, proses evaluasi yang digunakan pada mata pelajaran tematik tema berbagai pekerjaan dengan menggunakan aplikasi media *powtoon* pada materi tematik guru sesuai dengan pendapat Rouf bahwa pada evaluasi pendidikan jangan hanya mengandalkan evaluasi kemampuan kognitif saja, tetapi harus dievaluasi juga praktik atau keterampilan (psikomotor) dan sikapnya (afektif). Penilaian yang dilakukan pada materi tematik tema berbagai pekerjaan dengan menggunakan aplikasi pembelajaran *powtoon* yang pertama yaitu penilaian terhadap proses hasil kegiatan diskusi dan yang kedua menggunakan penilaian formatif atau quiz untuk mengetahui ketuntasan pemahaman siswa terhadap materi tersebut

⁷⁵ Kadek Ayu Astiti, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2017), 14

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Bab ini berisikan mengenai hasil pembahasan tentang implementasi media berbasis *Powtoon* dalam mata pelajaran tematik di SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Perencanaan Implementasi Media Berbasis *Powtoon* dalam Mata Pelajaran Tematik di SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah diawali dengan perencanaan yang perlu dipersiapkan adalah penyusunan RPP dan pembuatan media *Powtoon* di luar jam pembelajaran.
2. Pelaksanaan Implementasi Media Berbasis *Powtoon* dalam Mata Pelajaran Tematik di SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah yaitu terdiri dari kegiatan pendahuluan berupa menyiapkan RPP dan menyiapkan media *powtoon*, kegiatan inti berupa penyampaian materi serta membentuk kelompok berdiskusi, dan kegiatan penutup yaitu menanyakan kembali materi tematik kepada siswa.
3. Evaluasi Implementasi Media Berbasis *Powtoon* dalam Mata Pelajaran Tematik di SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah terdapat dua tahap, yang pertama evaluasi dengan menilai hasil kegiatan diskusi siswa yang meliputi proses kerja sama dalam berkelompok, menyusun jawaban yang telah ia peroleh melalui media *Powtoon* dan keberanian untuk mempresentasikan hasil diskusi, yang kedua yaitu quiz.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka penelitian memberikan saran-saran yang ditujukan kepada :

1. Bagi SD Muhammadiyah 1 Curup tengah, untuk selalu memberikan motivasi terhadap kompetensi guru Akidah Akhlak agar lebih meningkat keterampilan siswa dari aspek teknologi dan kreativitas sehingga dapat tercapai keberhasilan pembelajaran.
2. Bagi guru SD Muhammadiyah 1 Curup tengah, untuk selalu meningkatkan kemampuannya dalam menerapkan media pembelajaran *powtoon* yang lebih kreatif agar potensi peserta didik lebih berkembang dan maksimal dalam mencapai tujuan pembelajaran.
3. Bagi siswa-siswi SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah, agar selalu memiliki semangat yang tinggi ketika mengikuti pembelajaran media *Powtoon* dalam pembelajaran dikelas bertujuan agar peserta didik bisa memiliki semangat yang tinggi didalam menuntut ilmu sehingga pembelajaran yang diterima dan diterapkan tidak membosankan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Khoirudin, *7 Media Pembelajaran Interaktif*, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center,2020),
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2020)
- Chairul Anwar Et Al., “The Effectiveness Of Islamic Religious Education In The Universities The Effects On The Students Characters In The Era Of Industry 4.0,”*Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* 3, No. 1 (2018)
- Desma Yulia dkk, “Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Iis Kelas X Di Sma Negeri 1 BatamTahun Pelajaran 2017/2018”, *Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, Vol. 2 No. 1, 17
- Fiska Komala Sari, “Pengembangan Media Pembelajaran (Modul) Berbantuan Geogebra Pokok Bahasan Turunan Tahun Pelajaran 2015/2016 , *Jurnal Al-Jabar* 7. 2 (2016)
- Hajar AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif – Inovatif*, (Yogyakarta : Kaukba Dipantara,2013),
- Hamdan Husein Batubara, Dessy Noor Ariani, “Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran SD/MI”. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 2 No.1 (2016)
- Hamiduloh Ibda, *Media Pembelajaran Berbasis Wayang*, (Semarang : CV Pilar Nusantara, 2019
- Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran* p-ISSN: 2355-2638, e-ISSN: 2746-1866, Hal.44-52 Vol. 7 No. 2, 2020
- Khusnul Basriyah And Dwi Sulisworo,“Pengembangan Video Animasi Berbasis Powtoon Untuk Model Pembelajaran Flipped Classroom Pada Materi Termo dinamika, 2018

- M.Miftah, “Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa”, *Jurnal KAWANGSAN*, Vol I, No.2, (Desember 2018)
- Nunuk Suryani, Dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019)
- Pipit Ika Juliana, „Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Powtoon Dengan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (Cps) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VII Smp“, 2018
- Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta : Gaung Persada Press, 2011
- Ruhban Masykur, Nofrizal, M. Syazali, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika degan *Micromedia Flash*”. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.8 NO.2 (2017)
- Umrotul Hasanah dan Lukman Nulhakim, „Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis
- Yeni Andrianti And L R Retno Susanti,“Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran Sejarah“, N.D
- Yesy Diah Rosita, Rani Jayanti, Nur Ainayah, *Asyik Membuat Presentasi Trendy*, (Yogyakarta : CV Budi Utama, 2019)
- Zahara Mustika, “Urgenitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif, *Jurnal Ilmiah Circuit* 1.1 (2015)
- Zulfah Anggita, Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Pendidikan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Jl. Ir. H. Djuanda No.95, Ciputat, Tangerang Selatan, Banten 15412, Indonesia.

L

A

M

P

I

R

A

N



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : 1192/In.34/FT/PP.00.9/10/2021
 Lampiran : Proposal dan Instrumen
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

26 Oktober 2021

Kepada Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan
 Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)

Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Sinthia Hidayati Nurjannah
 NIM : 17591126
 Fakultas/Prodi : Tarbiyah / PGMI
 Judul Skripsi : Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Dalam Menghadapi Sistem
 Pembelajaran *Online* Pada Mata Pelajaran Tematik
 Di Sd Muhammadiyah 1 Curup Tengah
 Waktu Penelitian : 26 Oktober 2021 s.d 26 Januari 2022
 Tempat Penelitian : SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
 Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan

Wakil Dekan I,

Baryanto, MM.,M.Pd
 NIP. 19690723 199903 1 004

Tembusan : disampaikan Yth :

- 1 Rektor
- 2 Warek 1
- 3 Ka. Biro AUAK



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Nomor : 49 Tahun 2021

Tentang

**PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

- Menimbang** :
- a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
 - b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** :
1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
 2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
 3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
 4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
 5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor B.II/3/15447,tanggal 18 April 2018 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2018-2022.
 6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
 7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0047 tanggal 21 Januari 2019 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup;
- Memperhatikan** :
1. Surat Rekomendasi dari Ketua Prodi PGMI nomor : 292/In.34/FT.3/PP.00.9/10/2021
 2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Rabu, 05 Agustus 2020

MEMUTUSKAN :

Menetapkan

- Pertama** :
1. **Dra Ratnawati, M.Pd** **196709111994032002**
 2. **Guntur Putrajaya, M.Pd** **196904131999031005**

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : **Sinthia Hidayati Nurjannah**

N I M : **17591126**

JUDUL SKRIPSI : **Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran dalam menghadapi sistem Pembelajaran Online pada Mata Pembelajaran Tematik di SD/MI**

- Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
Pada tanggal 07 Oktober 2021

Dekan,

Irfandi

Tembusan :

1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup;
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
4. Mahasiswa yang bersangkutan;



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Jalan S.Sukowati No.60 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN

Nomor : 503/272/IP/DPMPTSP/X/2021

TENTANG PENELITIAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG

- Dasar :
1. Peraturan Bupati Rejang Lebong Nomor 180.86.1 Tahun 2020 tentang Pelimpahan Kewenangan Penandatanganan dan Pengelolaan Perizinan dan Non Perizinan kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
 2. Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup Nomor : 1192/In.34/FT/PP.00.9/10/2021 Hal Permohonan Izin Penelitian Permohonan diterima Tanggal, 29 Oktober 2021.

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL	:	Sinthia Hidayati Nurjannah / Bogor, 18 November 1999
NIM	:	17591126
Pekerjaan	:	Mahasiswa
Program Studi/Fakultas	:	Tarbiyah / PGMI
Judul Proposal Penelitian	:	Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Dalam Menghadapi Sistem Pembelajaran Online Pada Mata Pelajaran Tematik di SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah
Lokasi Penelitian	:	SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah
Waktu Penelitian	:	29 Oktober 2021 s/d 21 Januari 2022
Penanggung Jawab	:	Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a) Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- b) Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- c) Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- d) Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup
 Pada Tanggal : 29 Oktober 2021

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan
 Terpadu Satu Pintu
 Kabupaten Rejang Lebong



Tembusan :

1. Kepala Badan Kesbangpol Kab. RL
2. Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN CURUP
3. Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah
4. Yang Bersangkutan
5. Arsip

**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH CURUP
SD MUHAMMADIYAH 1 CURUP TENGAH
KABUPATEN REJANG LEBONG**

Jl. Zainal Bakti No. 1 Kelurahan Talang Rimbo Baru Kec. Curup Tengah Kabupaten Rejang Lebong

SURAT KETERANGAN

Nomor : IV.4.AU/KEP/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah menerangkan bahwa :

Nama : Sinthia Hidayati Nurjannah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Curup

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah selesai melaksanakan kegiatan penelitian mengenai **Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Tematik SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah** mulai tanggal 26 Oktober 2021 s.d 26 Januari 2022

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Curup, 26 Januari 2022

MDTA BHRUL


RIZKA FIDYAWATI, S. Pd. I
Kepala Madrasah





IAIN CURUP

KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : Sindhia Hidayah Nujummat
 NIM : 1792116
 FAKULTAS : Tadrisah
 PEMBIMBING I : Dra. Rahawati, M.Pd
 PEMBIMBING II : Dr. Rokejaya, S. Sos, MM
 JUDUL SKRIPSI : Politik Pabean sebagai media pembelajaran dalam menghadapi sistem pembelajaran online pada mata pelajaran tarbiyah di SD Muhammadiyah 1 Ceur Tengah

- * Kartu konsultasi ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan pembimbing 1 atau pembimbing 2;
- * Dianjurkan kepada mahasiswa yang menulis skripsi untuk berkonsultasi sebanyak mungkin dengan pembimbing 1 minimal 2 (dua) kali, dan konsultasi pembimbing 2 minimal 5 (lima) kali dibuktikan dengan kolom yang di sediakan;
- * Agar ada waktu cukup untuk perbaikan skripsi sebelum diujikan diharapkan agar konsultasi terakhir dengan pembimbing dilakukan paling lambat sebelum ujian skripsi.



IAIN CURUP

KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : Sindhia Hidayah Nujummat
 NIM : 1792116
 FAKULTAS : Tadrisah
 PEMBIMBING I : Dra. Rahawati, M.Pd
 PEMBIMBING II : Dr. Rokejaya, S. Sos, MM
 JUDUL SKRIPSI : Politik Pabuan sebagai media pembelajaran dalam menghadapi sistem pembelajaran online pada mata pelajaran tarbiyah di SD Muhammadiyah 1 Ceur Tengah

Kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diajukan untuk ujian skripsi IAIN Curup.

Pembimbing I,

Pembimbing II,

[Signature]
 Dra. Rahawati, M.Pd
 NIP. 1967091193403002

[Signature]
 Dr. Rokejaya, S. Sos, MM
 NIP. 196804131999031005

INSTRUMEN PENELITIAN

A. PEDOMAN OBSERVASI

1. Perencanaan implementasi aplikasi *Powtoon* sebagai media pelajaran tematik di SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah
2. Pelaksanaan Implementasi aplikasi *Powtoon* dalam pelajaran tematik di SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah
3. Evaluasi Aplikasi *Powtoon* dalam pembelajaran tematik SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah

B. PEDOMAN WAWANCARA

1. Kepala Sekolah

- a. Bagaimana keadaan sekolah SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah?
- b. Berapa alokasi waktu dalam seminggu untuk mata pelajaran tematik?
- c. Apakah guru disini sudah memanfaatkan media pembelajaran?
- d. Apakah di sekolah tersedia LCD proyektor dan speaker?
- e. Apakah WiFi disekolah lancar?

2. Guru Kelas III

- a. Bagaimana Proses pembelajaran tematik di SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah ?
- b. Ibu menggunakan RPP?
- c. Bagaimana cara Ibu untuk memilih media pembelajaran?

- d. Bagaimana penggunaan media berbasis *Powtoon* dalam mata pelajaran tematik?
- e. Kapan waktu Ibu untuk membuat media tersebut?
- f. Berapa alokasi waktu dalam 1 minggu untuk mata pelajaran tematik?
- g. Bagaimana cara meningkatkan antusias siswa dalam pembelajaran?
- h. Apakah siswa terbantu dengan adanya media *Powtoon* ?
- i. Apa kendala dalam menggunakan media *Powtoon* ini?
- j. Apa kelebihan dalam menggunakan media *Powtoon*?

3. Peserta Didik SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah

- 1. Apa kegiatan awal Ibu Mefi melakukan pembelajaran?
- 2. Bagaimana penggunaan media *Powtoon* didalam kelas?
- 3. Apa yang adik rasakan dalam penggunaan media *Powtoon*?
- 4. Bagaimana cara Ibu Mefi melakukan evaluasi pembelajaran menggunakan media *Powtoon* dalam pelajaran tematik ?

D
O
K
U
M
E
N
T
A
S
I



Foto suasana mengajar Ibu Mefi



Wawancara dengan Ibu Mefi



Suasana mengajar Ibu Mefi



SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah

RIWAYAT PENULIS



Penulis bernama Sinthia Hidayati Nurjannah, lahir di Bogor, 18 November 1999. Penulis merupakan putri pertama dari Bapak Yudiar Dodi dan Ibu Enah. Riwayat pendidikan penulis lulus dari SDN 41 Lubuklinggau, lulusan MTsN Lubuklinggau pada tahun 2014, dan lulus MAN 2 Lubuklinggau pada tahun 2017. Setelah lulus MAN penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang lebih tinggi lagi yaitu bertepatan di provinsi Bengkulu IAIN Curup serta mengambil jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah