

PENGEMBANGAN MEDIA *VIDEO POWTOON* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU BERBASIS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING (PBL)* DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Anggelia Putri¹ Reinita²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang^{1,2}

e-mail : anggeliap13@gmail.com¹ reinita_reinita@yahoo.com²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *video powtoon* pada pembelajaran tematik terpadu berbasis model *Problem Based Learning (PBL)* di kelas IV Sekolah Dasar yang valid dan praktis. Jenis penelitian yang dilakukan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4D Tahap 1 yaitu *Define*, tahap II *Design*, tahap III *Develop*, tahap IV yaitu *Disseminate*, pada tahap *Disseminate* tidak peneliti lakukan karena keterbatasan waktu dan biaya. Maka peneliti hanya melakukan sampai tahap pengembangan (*develop*). Hasil dari penelitian Pengembangan Media *Video Powtoon* yang dikembangkan memperoleh hasil uji validitas materi mendapatkan persentase sebesar 93%, hasil uji validitas bahasa sebesar 87,5%, dan hasil uji validitas media sebesar 92,85%. Sedangkan pada hasil uji praktikalitas angket respon guru memperoleh hasil sebesar 87,50% dan hasil uji praktikalitas angket respon peserta didik memperoleh hasil sebesar 88,96%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Media *Video Powtoon* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar telah valid dan praktis digunakan.

Kata Kunci : *Powtoon, Problem Based Learning (PBL), Model 4-D*

ABSTRACT

This study aims to develop a video *powtoon* media in integrated thematic learning based on the *Problem Based Learning (PBL)* model in grade IV Elementary School which is valid and practical. The type of research conducted is *Research and Development (R&D)* with a 4D development model Phase 1, namely *Define*, stage II *Design*, stage III *Develop*, stage IV namely *Disseminate*, at stage *Disseminate* the researcher did not do it because of time and cost limitations. So the researchers only carried out until the development stage (*develop*). The results of the research on *Video Powtoon* Media Development that were developed obtained the results of the material validity test getting a percentage of 93%, the results of the language validity test being 87.5%, and the media validity test results being 92.85%. While the results of the practicality test of the teacher's response questionnaire obtained results of 87.50% and the results of the practicality test of the student's response questionnaire obtained the results of 88.96%. Thus it can be concluded that the *Video Powtoon* Media in integrated thematic learning in grade IV Elementary School has been valid and practical to use.

Keywords : *Powtoon, Problem Based Learning (PBL), 4-D Model*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Tematik Terpadu ialah salah satu mata pelajaran yang dibutuhkan peserta didik di era globalisasi seperti sekarang ini. Hal ini dikarenakan pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran digunakan di dalam kurikulum 2013 yang dimulai dari pengembangan pengetahuan yang ada pada peserta didik (Siddiq & Reinita, 2019)

Perkembangan teknologi yang semakin maju di era globalisasi seperti saat ini dirasakan di berbagai bidang.

Salah satunya di bidang pendidikan yang telah mengalami perubahan yang besar., maka dari itu, diperlukan inovasi-inovasi baru yang menarik di dalam proses pembelajaran. Inovasi yang dapat diterapkan di dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat memberikan stimulus, pikiran, perasaan, perhatian dan minat yang ada dalam diri peserta didik sehingga terjadi proses belajar.

Nasarrudin (dalam Aprilia, Della & Zainil, Melva, 2020)

Media pembelajaran ialah alat yang dapat menyampaikan pesan secara kreatif kepada siswa dan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan. Hal ini menjelaskan media pembelajaran ialah salah satu komponen penting yang penting didalam poroses pembelajaran. Berdasarkan observasi dan wawancara di SD Negeri 03 Paninggahan, Kabupaten Solok pada tanggal 17,18 Desember 2020 pembelajaran di SDN telah menggunakan kurikulum 2013. Namun guru belum melakukan pengembangan media pembelajaran. Di sekolah menyediakan fasilitas berupa LCD Proyektor dan laptop yang bisa guru gunakan untuk menampilkan media pembelajaran, tetapi tidak dipergunakan di dalam pelaksanaan pembelajaran.

Media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran berupa buku sumber. Guru juga dalam penerapan pembelajaran masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, seperti memberikan ceramah ketika menyampaikan materi dan penugasan kepada peserta didik. Selain itu kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru disebabkan oleh kesibukan guru, sehingga guru tidak memiliki banyak waktu untuk membuat media pembelajaran. Kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru sehingga peserta didik pasif dalam belajar. Hal ini sangat disayangkan dikarenakan sekarang sudah serba teknologi namun tidak diterapkan sebagaimana mestinya. Permasalahan tersebut berdampak bagi peserta didik.

Salah satu media pembelajarann yang berkembang begitu pesat saat iniberupa media *video* pembelajaran. Peserta didik akan menjadi lebih tertarik dengan adanya *video* didalam pembelajaran, presentasi yang ditampilkan dalam bentuk *video* akan menarik perhatian peserta didik didalam pembelajaran. Penerapan *video* didalam proses pembelajaran dapat memberikan pengalaman baru peserta didik, dimana biasanya peserta didik ketika belajar

memperhatikan guru ketika menerangkan materi dengan adanya media *video* peserta didik akan memprhatikan materi yang ditampilkan didalam tayangan *video*. Media *video* pembelajaran ialah media yang didalamnya disajikan *audio* berupa suara dan *visual* berupaa gambar yang mengandung pesan-pesan pembelajaran yang didalamnya berisikan konsep, prinsip, tata cara penrapan pengetahuan untkk membantu pemahaman suatu materi dalam pembelajaran (Daryono, 2020:58).

Aplikasi yang dapat disajikan dalam bentuk *video* antara lain *videoscibe*, *powtoon*, *animaker*, dan lain sebagainya. Aplikasi tersebut dapat guru gunakan untuk membuat *video* sebagai alat bantu penyampaian materi pembelajaran pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitiabn, media pembelajaaran animasi *Powtoon* dapat memberikan pemmahaman kepada pesserta didik karena media pembelajaran anmiasi *powtoon* memberikan gambaran yang berkaitan dengan materii Awalia, dkk (dalam Wulandari, dkk: 2020). Dari belbagai aplikasii yang tersedia aplikasi *powtoon* dapat dijadikan salah satu alernatif bagi guru dalam mengeembangkan media *video* pembelajaran yang menariik.

Powtoon ialah *software* yang diimuat secara online, *powtoon* berfungsi untuk membuat *video* dan memiliki fitur yang menariik yaitu dengan adanya animasi kartun, efek transiisi, berbagai macam tulisan, dan pengaturn *timeline* yang mudah (Maya ,2020). Dengan adanya apllikasi *Powtoon* ini dapaat guru jadikan sebaagai salah satu kesempatan bagi guru untuk membuat media *video* pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengajarkan materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih menariik dan juga tidak membosankan bgi peserta didik. Kelebihan *Powtoon* adalah dapat menghilangkan kebosanan peserta didik dalam belajar, membangkitkan motivasi semangat belajar, yaitu adanya animasi menariik yang dapat menarik perhatian

peserta didik untuk tetap fokus didalam proses pembelajaran Hasbullah (Awalia, Izomi, dkk, 2019)

Dengan bantuan media pembelajaran guru terbantu didalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dan peserta didik jga dimudahkn didalam memahamii materi yang telah diajarkan. Peserta didik juga dapat belajar secara mandiri. Begitu juga dengan pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang ada didalam kurikulum 2013 dimana peserta didik di tuntutt aktif dialam proses belajar yang dimulai dari pengembangan pengetahuan yang ada pada diri pesert adidik (Siddiq & Reinita, 2019).

Selama ini dalam proses pembelajaran, metode yang diterapkan kurang efektif didalam belajar dan kurang efisien sehingga peserta didik kurang tertarik belajar dan juga merasa bosan untuk mengikuti proses pembelajaran. Contohnya yaitu ketika mengajsr guru menggunakan metode ceramah dimana didalam proses pembelajarannya guru menyampaikan isi materi kepada peserta didik dan peserta didik hanya mendengarkan materi yang guru sampaikan. Akibatnya, peserta didik hanya bisa menguasai secara teori, sehingga kurang terampil dalam memecahkan masalah. Oleh karena itu, perkembangan teknologi yang hebat ini harus dioptimalkan oleh guru untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah dan untuk mendukung proses pembelajaran juga diperlukan adanya model pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk peserta didik yang berfungsi untuk menyampaikan materi pembelaaajan.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan maka sangat diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis modeel pemblajaran dimana guru harus mengembangkan meedia pembelajaran dengan menggunakan pendekatan yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan

pembelajaran. Alternatif tindakan yang dapat dilakukan adalah pemilihan model. Model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model *Problem Based Learning* (PBL). *Model Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa untuk memecahkan masalah nyata yang ada dalam kehidupan siswa, dapat meningkatkan keaktifan siswa untuk mencari dan menggali informasi untuk memecahkan masalah baik secara individu maupun kelompok. Adapun langkah-llangkah penerapan model *Problem Based Learning* menurut Nuris & Zuardi (2020) adalah (1) Orientasi peserta terhadap masalah, (2) Mengorganisasikan siswa untuk belajar, (3) Membimbing investigasi individu dan kelompok, (4) Mengembangkan dan mempresentasikan hasil kerja), (5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Penelitian yang dilakukan Lestari, Dewi, dkk (2018) mengenai pengembangan media menggunakan *Powtoon* dalam Pembelajaran Tematik, kualitas produk yang telah dikembangkan dikategorikan "Sangat Baik" dengan tingkat pencapaian sebesar 97%. Penilaian guru mendapat 96% dengan kategori "Sangat Baik", dan 98,5% siswa dengan kategori "Sangat Baik". Berdasarkan data tersebut, media pembelajaran berbasis *audio visual* menggunakan *Powtoon* sangat baik digunakan dalam pembelajaran tematik kelas 1 SD.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan model pengembangan 4-D yang dikemukakan oleh Thiagarajan (dalam Sutarti, Tatik & Irawan, 2017:12). Adapun langkah-langkahnya terdiri dari mendefinisikan, merancang, mengembangkan, dan diseminasi. Model pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D dengan judul "Pengembangan Media *Video Powtoon* Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Model

Problem Based Learning (PBL) di Kelas IV Sekolah Dasar”.

METODE

Model pengembangan yang akan digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran dalam penelitian ini adalah mengacu pada model 4-D Thiagarajan (dalam Sutarti & Irawan, 2017:12) yang mana tahapan yang peneliti lakukan hanya sampai pada tahap *define*, *design* dan *develop*. Tahap *disseminate* tidak peneliti lakukan dikaarenakan untuk menyebarkannya membutuhkan biaya yang sangat besar dan waktu yang cukup lama. Dalam pengembangannya melibatkan penilaian ahli, sehingga sebelum dilakukan uji coba dilapangan media pembelajaran telah dilakukan revisi berdasarkan penilaian dari saran dan masukan para ahli. Pelaksanaan penelitian dilakukan di SDN 03 Paninggahan Kabupaten Solok. Penelitian ini dilakuan pada tanggal 05 mei 2021 untuk Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 & 06 mei 2022 untuk Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 4.

Adapun penjelasan tahapan diuraikan sebagai berikut:

1. Pendefinisian (*define*). Tujuan tahap ini adalah untuk meneetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran yang dimulai dengan analisis tujuan dari media video *powtoon* yang dikembangkan. Kegiatan yang dilakukan adalah:
 - a. Melakukan analisis kurikulum terkait dengan KI dan KD
 - b. KI dan KD yang sudah dianalisis kemudian dirumuskan menjadi beberapa indikator dan tujuan pembelajaran sebagai sasaran proses pembelajaran yang dilakukan.
2. Perancangan (*design*). Tujuan tahap ini adalah menyiapkan media pembelajaran tematik terpadu yang akan dikembangkan. Kegiatan yang dilakukan adalah merancang media video *powtoon*. Media video *powtoon* diirancang untuk kelas IV SD, pada Subtema “Daerah Tempat Tinggalku”.

3. Pengembangan (*develop*). Tujuan tahap ini adalah menghasilkan media video *powtoon* yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli. Kegiatan yang dilakukan antara lain:

- a. Media *video powtoon* yang dikembangkan divalidasi oleh para ahli, serta para ahli memberikan masukan dan saran terhadap pengembangan media *video powtoon* yang sudah diirancang untuk menghasilkan media *video powtoon* yang valid.
- b. Merevisi berdasarkan hasil validitas oleh para ahli, pengembangan media *video powtoon* yang sudah divalidasi oleh para ahli kemudian dilakukan perbaikan berupa revisi sesuai dengan masukan dan saran dari para ahli untuk menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan.
- c. Uji coba terbatas di SD yang sudah dipilih berdasarkan pertimbangan peneliti, setelah dilakukan revisi, maka dilakukan uji coba terbatas untuk melihat tingkat praktikalitas media *video powtoon* pada pembelajaran tematik terpadu yang dikembangkan.

Tahap *Develop* dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Validasi Desain
Validitas dilakukan oleh para ahli bertujuan untuk mendapatkan masukan terhadap media video *powtoon* pembelajaran tematik terpadu yang sudah dirancang. Selanjutnya divalidasi oleh para ahli di bidang desain pembelajaran yang tujuannya untuk mengetahui apakah media pembelajaran tematik memiliki materi dengan cakupan luas.
- 2) Revisi Desain
Peneliti merevisi media pembelajaran berdasarkan masukan yang didapat dari hasil validasi oleh para ahli.
- 3) Uji Coba Praktikalitas Skala Kecil/ Terbatas
Media pembelajaran tematik yang sudah dikembangkan diujicobakan pada peserta didik kelas IV SDN 03

Paneggahan dilakukan kepada 17 orang siswa, 1 orang wali kelas IV SDN 03 paneggahan. Uji coba praktikalitas dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran yang dibuat praktis digunakan di kelas IV dalam pelaksanaan pembelajaran.

Praktikalitas diperoleh dari hasil angket respon guru dan peserta didik.

1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 03 Paneggahan, untuk uji praktikalitas. Uji coba produk dilaksanakan pada skala kecil /terbatas.

2. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini merupakan data primer yang diambil secara langsung oleh peneliti dari lapangan berupa wawancara dengan guru kelas. Data yang pertama yaitu dari angket validasi media video powtoon pada pembelajaran tematik terpadu berbasis model Problem Based Learning (PBL) yang akan dilakukan oleh validator. Data yang kedua yaitu data praktikalitas yang diambil dari hasil pengisian angket atau respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian ini berupa lembar validasi dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, lembar observasi, angket respon guru dan siswa.

4. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data yang sudah dikumpulkan berupa hasil validasi media, pratikalitas media. Layak atau tidaknya suatu media akan ditentukan oleh hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli

5. Teknik Analisis Validasi Media

Teknik analisis validasi media pembelajaran dilakukan untuk melihat data validasi media pembelajaran yang dikembangkan

apakah sudah layak dilanjutkan ketahap selanjutnya atau tidak. Analisis validasi ini menggunakan skala likert 1-4 dengan kualifikasi baik, cukup baik, kurang baik dan tidak baik.

6. Teknik Analisis Praktikalitas Media
Praktikalitas sebuah media digunakan untuk mengukur seberapa praktis media pembelajaran yang telah dibuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data bertujuan menjelaskan hasil data uji coba. Hasil uji coba digunakan sebagai landasan melakukan revisi pada media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap validasi ini dilakukan setelah peneliti merancang dan mengembangkan media pembelajaran. Validasi dilakukan oleh 3 orang ahli yakni ahli materi, ahli bahasa dan ahli media.

Berikut ini nama-nama validator yang memvalidasi media pembelajaran yang dikembangkan.

1. Atri Waldi, S,Pd,M.Pd validator materi
2. Ari Suriani, S.Pd,M.Pd validator Bahasa
3. Drs. Yunisrul, M.Pd validator media

1. Hasil Uji Validasi Media Pembelajaran

a. Validator I

Berdasarkan masukan dari validator I, maka media pembelajaran direvisi sesuai dengan masukan dan saran yang diberikan, yakni sesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang meliputi, *audience, behavior, degree, condition*.

b. Validator II

Berdasarkan masukan dari validator II, maka media pembelajaran direvisi sesuai dengan masukan dan saran yang diberikan, yakni banyak penggunaan EBI yang kurang tepat yang harus diperbaiki.

c. Validator III

Berdasarkan masukan dari validator III, maka media pembelajaran direvisi sesuai dengan masukan dan saran yang diberikan, yakni

pengaturan tata letak pada tujuan pembelajaran, susunan gambar sesuaikan dengan simetris dan *background* untuk cerita diganti.

2. Praktikalitas Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sudah valid. Hal selanjutnya yang dilakukan adalah tahap ujicoba untuk melihat tingkat kepraktisan dalam menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Uji coba sudah dilaksanakan pada tanggal 05 Mei – 6 Mei 2021 di kelas IV SDN 03 Paninggahan. Tingkat kepraktisan media pembelajaran dapat dilihat melalui pengisian angket respon guru dan respon siswa.

- a. Respon Guru Terhadap Praktikalitas Media *Video Powtoon* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Model *Problem Based Learning* (PBL) Kelas IV SD.
- b. Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Praktikalitas Media *Video Powtoon* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Di Kelas IV SD

3. Analisis Data Uji Coba Ahli

Hasil perhitungan dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media diperoleh nilai 91,12% dengan kategori valid dan dapat digunakan.

- a. Analisis Hasil Uji Coba Ahli Materi
Uji coba ahli materi dilaakukan oleh Atri Waldi, S.Pd., M.Pd. yang merupakan dosen PPKn PGSD FIP UNP. Pengambilan data uji coba dilakukan tanggal 19 Maret 2021. Hasil perhiitungan uji coba berdasarkan aspek kelayakan isi yang berisikan kesesuaian KI, Indikator pembelajaran, tujuuan pembelajaran dan Kebenaran substansi materi pembelajaran tentang pembeelajaran tematik terpadu tema 8 Subtema 1 pembeelajaran 3&4. Hasil analisis data data akhir dari ujicoba ahli materi ini 93%.
- b. Analisis Hasil Uji Coba Ahli Kebahasaan
Uji coba ahli kebahasaan dilakukan oleh Ari Suriani, S.Pd, M.Pd selaku dosen bahasa PGSD FIP UNP.

Pengambilan data dilakukan tanggal 24 Maret 2021 yang hasil perhitunganny berdasarkan indikator Kebahasaan. Indikator kebahasaan berisikan tentang keterbacaan teks dan peenggunaan bahasa secara efektif dan efisien (jelas dan singkat). Adapun hasil analisis data akhir dari ahli bahasa adalah 87,5%

c. Uji coba ahli Desain media

Ahli desain oleh Drs. Yunisrul, M.Pd selaku dosen seni PGSD FIP UNP. Pengambilan data dilakukan tanggal 19 Maret 2021 yang hasil perhitungannya berdasarkan indikator penyajian dan kegrafikan. Indikator penyajian berisikann tentang media pembelajaran dapat memberikan motivasi dan daya Tarik, media memberikan interaksi (pemberian respon), komunikasi visual, dan urutan sajian sistematis. Sedangkan pada indikator kegrafikan berisikan desain tampilan menarik, lay out atau tata letak baik, dan gambar dan foto jelas. Adapun hasil analisis data akhir dari ahli media setelah direvisi adalah 92,85%. Kemudian hitung data validasi akhir dari semua validator menggunakan rumus berikut:

Rentang %	Kategori
81,26 – 100,00	Valid
62,51 – 81,25	Cukup Valid
43,76 – 62,50	Kurang Valid
25,00 – 43,75	Tidak Valid

Sumber: Modifikasi dari Fauda (2015:859)

Data uji praktikalitas media menggunakan rumus sebagai berikut Rahmat dan Irfan (2019:50) yaitu sebagai berikut:

Nilai Kepraktisan

$$(\%) : \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

No	Skor (%)	Kategori
1	0% - 25%	Tidak Praktis
2	>25% - 50%	Kurang Praktis
3	> 50% - 75%	Praktis
4	>75% - 100%	Sangat Praktis

Media video *powtoon* berbasis model *Problem Based Learning* (PBL)

yang memuat materi dengan tema 8 Daerah tempat tinggal saya, subtema lingkungan tempat tinggal saya. Pembuatan media pembelajaran mengacu pada kurikulum 2013 sehingga menghasilkan desain media *video powtoon* berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran tematik terpadu.

Tahapan pembuatan desain media *video Powtoon* berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) dirancang berdasarkan tahapan perkembangan anak usia sekolah dasar. Secara umum hasil validasi media *video powtoon* berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) dapat digambarkan pada tabel 3 sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Validasi

No	Aspek	Skor	Keterangan
1.	Materi	93%	Valid
2.	Bahasa	87,5%	Valid
3.	Media	92,85%	Valid
	Rata-rata	91,12%	Valid

Tabel 3 di atas menunjukkan bahwa media *video Powtoon* berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran tematik terpadu memenuhi kriteria valid dengan persentase 91,12% artinya media *video Powtoon* berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) yang dikembangkan telah memenuhi kebutuhan peserta didik dan dapat digunakan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran tematik terpadu khususnya di kelas IV SD. Secara umum hasil praktikalitas angket respon guru dan peserta didik dapat digambarkan dalam tabel 4 berikut :

Tabel 4. Hasil Praktikalitas Angket Respon Guru dan Siswa

Uji coba	Persentase	Kategori
Guru	87,50%	Sangat Praktis
Peserta Didik	88,96%	Sangat Praktis
Rata-rata	88,23%	Sangat Praktis

Tabel 4, menunjukkan bahwa media *video powtoon* berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran tematik terpadu memenuhi

kriteria sangat praktis dengan persentase 88,23%. Hal ini berarti media *video powtoon* berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran tematik terpadu yang dikembangkan sudah sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan dapat dijadikan sumber belajar khususnya di kelas IV SDN 03 Paninggahan. Model *Problem Based Learning* (PBL) menjadikan pembelajaran lebih aktif dan bermakna .

Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah dalam kehidupan sehari-hari sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar memecahkan masalah tersebut. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan dengan validator menunjukkan bahwa media *video powtoon* berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran tematik terpadu pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 & 4 yang telah divalidasi mendapatkan kategori valid dengan rata-rata 91,12% . Angka tersebut didapatkan dari rata-rata nilai dari 3 validator, yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Dari ahli materi mendapatkan nilai akhir 93% dengan kategori valid, terdapat 15 aspek yang dinilai dari mengacu pada KI, Perumusan Indikator pembelajaran. Kejelasan tujuan pembelajaran dan Kebenaran substansi materi pembelajaran. Dari ahli bahasa mendapat nilai akhir 87,5% dengan kategori valid terdapat 8 aspek yang dinilai dari Keterbacaan teks dan Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien (jelas dan singkat). Dari ahli media mendapat nilai akhir 92,85% dengan kategori valid terdapat 28 aspek yang dinilai dari Media pembelajaran dapat memberikan motivasi dan daya Tarik, Media pembelajaran memberikan interaksi (pemberian respon), Komunikasi visual, Urutan sajian sistematis, sehingga akan sangat membantu Proses belajar siswa secara berurutan dan bertahap untuk membantu pemahaman konsep IPA (Wiyoko,dkk. 2022: 90). Selain itu, Desain tampilan menarik, *Lay out* atau tata letak baik dan gambar dan foto jelas.

Berdasarkan hasil praktikalitas yang diisi oleh guru dan peserta didik mendapatkan rata-rata 88,23% dengan kategori “sangat praktis. Hasil praktikalitas angket respon guru mendapatkan nilai 87,50% dengan kategorisangat praktis dan hasil praktikalitas angket respon peserta didik mendapatkan nilai 88,96% dengan kategori sangat praktiis.

KESIMPULAN

1. Validitas Media *Video Powtoon* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Model *Problem Based Learning* (PBL) Di Kelas IV SD dinyatakan valid dengan memperoleh hasil rata-rata dari tiga validator ahli sebesar 91,12% yang berarti media video *powtoon* layak digunakan sebagai sumber belajar peserta didik kelas IV SDN 03 Paninggahan.
2. Praktikalitas Media *Video Powtoon* pada Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Model *Problem Based Learning* (PBL) Di Kelas IV SD menghasilkan media pembelajaran yang praktis digunakan di sekolah dasar. Berdasarkan ujicoba didapatkan hasil tingkat kepraktisan media pembelajaran sebesar 87,50% dalam kategori “sangat praktis” dari respon guru, dan mendapatkan hasil tingkat kepraktisan sebesar 88,96% dengan kategori “sangat praktis” dari respon peserta didik. Hal ini yang menjadikan media pembelajaran *Video Powtoon* berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) dapat membantu proses pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, D., & Zainil, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Bebasis GeoGebra untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD. *E-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol 8 No 8 (2020).
- Awalia, Izomi, dkk (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*. Vol 10, No 1 (2019). <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Daryono, Dkk. (2020). *Panduan Pembelajaran Via Simulasi Digital (SIMDIG)*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Lestari, N D., Hermawan, R & Heryanto, D. (2018). Pengembangan Media Powtoon untuk Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 8 No 3 (2008) <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v3i3.20748>
- Nuris & Zuardi. (2020). Penggunaan Model Problem Base Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah. *E-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol 8 No 8 (2020). <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/10125/0>
- Siddiq & Reinita. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan *Cooperative* tipe *Course Review Hooray* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar.
- Sutarti, T., & Irawan. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Wiyoko, T., Avana, N., & Misdaleni. (2022). Penerapan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Proses Dan Hasil Belajar Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, Vol 13, No 1(2022). <http://dx.doi.org/10.31258/jp.13.1.83-92>