

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR TEMATIK MELALUI
MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS PAWTOON
KELAS IV MI MATH'LAUL ANWAR SINAR GADING
BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.P.d)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : NURUL HIDAYAH, M.Pd
Pembimbing II : HASAN SASTRA NEGARA, M.Pd



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN
INTAN LAMPUNG
1444 H/2023 M**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR TEMATIK MELALUI
MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS PAWTOON
KELAS IV MI MATH'LAUL ANWAR SINAR GADING
BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

WINDA SARI

NPM : 1611100222

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN
INTAN LAMPUNG
1444 H/2023 M**



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung, Telp (0721)703289

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Media Video Animasi Berbasis Pawtoon Kelas IV Mi Math'aul Anwar Sinar Gading Bandar Lampung**
Nama : **WINDA SARI**
NPM : **1611100222**
Prodi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqsyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Nurul Hidayah, M.Pd

NIP. 197205151997032004

Pembimbing II

Hasan Sastra Negara, M.Pd

NIP. 2016010219841103136

Mengetahui

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Chairul Amriyah, M.Pd

NIP. 196810201989122003



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Letkal H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung, Telp (0721) 703289

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Media Video Animasi Berbasis Pawtoon Kelas IV MI Math'Laul Anwar Sinar Gading Bandar Lampung**. Disusun oleh **Winda Sari NPM: 1611100222** Program Studi: **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**. Telah diujikan dalam Sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal: **Selasa, 16 Mei 2023**.

TIM MUNAQOSAH

Ketua : **Dr.H. Agus Jatmiko, M.Pd.**

Sekretaris : **Ayu Reza Ningrum, M.Pd.**

Penguji Utama : **Dr. Muhammad Akmansyah, MA**

Penguji Pendamping I: **Nurul Hidayah, M.Pd**

Penguji Pendamping II: **Hasan Sastra Negara, M.Pd**

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hi. Nurva Diana, M.Pd

NIR: 19640828 1988032002



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV MI pada pelajaran tematik tema 2 subtema 2 pembelajaran 1-6 jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam tahap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelas IV yang berjumlah 24 peserta didik dalam satu kelas. Objek penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar tematik menggunakan media video animasi berbasis pawtoon.

Penggunaan media video animasi berbasis pawtoon dalam pembelajaran tematik dilakukan dengan setiap pembelajaran memakai media video, dengan adanya video animasi ini siswa secara langsung mudah memahami materi yang diterima dan menjadikan siswa lebih aktif. Dari pernyataan tersebut dengan menggunakan media video animasi berbasis pawtoon ini berpotensi bertambahnya nilai yang diperoleh dalam pembelajaran tematik disebabkan oleh proses pembelajaran yang mendorong siswa mudah aktif. Pembahasan keberhasilan belajar dengan menggunakan media video animasi dengan mengacu pada hasil pengamatan yang telah peneliti lakukan dan hasil yang diperoleh terhadap mata pelajaran tematik dengan menggunakan media video mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.

Kata Kunci : video animasi, pawtoon, media pembelajaran.

SURAT PERNYATAAN

Assalamu'alaikum Waruhmatullahi Wabarakatuh

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Winda Sari**

NPM : **1611100222**

Prodi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Fakultas : **Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan**

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Media Video Animasi Berbasis Pawtoon Kelas IV MI Math’laul Anwar Sinar Gading Bandar Lampung**” adalah benar-benar merupakan hasil karya penulis sendiri, bukan duplikasi dari karya pengarang lain kecuali pada bagian yang dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan pada karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penulis.

Demikian surat pernyataan saya buat agar dapat dimaklumi.

Wassalmu'alaikum Waruhmatullahi Wabarakatuh

Bandar Lampung, Juni 2023

Penulis



Winda Sari

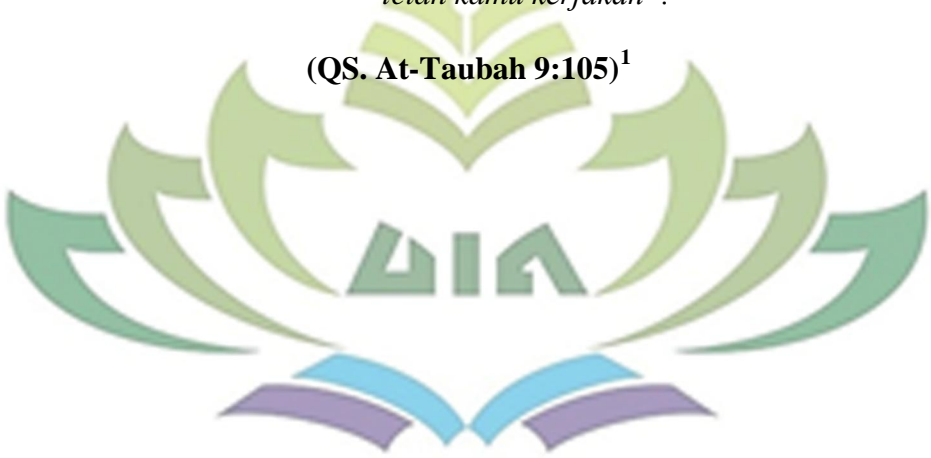
NPM. 1611100222

MOTTO

وَقُلْ أَعْمَلُوا فَسَيَرَى اللَّهُ عَمَلَكُمْ وَرَسُولُهُ وَالْمُؤْمِنُونَ وَسَتُرَدُّونَ إِلَى
عِلْمِ الْغَيْبِ وَالشَّهَادَةِ فَيُنبِّئُكُمْ بِمَا كُنْتُمْ تَعْمَلُونَ ﴿١٠٥﴾

Artinya: “Dan Katakanlah, Bekerjalah kamu, Maka Allah dan Rasul-Nya serta orang-orang mukmin akan melihat pekerjaanmu itu, dan kamu akan dikembalikan kepada (Allah) yang mengetahui akan yang ghaib dan yang nyata, lalu diberitakan-Nya kepada kamu apa yang telah kamu kerjakan”.

(QS. At-Taubah 9:105)¹



¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Hapalan dan Terjemahan*, (Jakarta : Almahira, 2017), h.203.

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada ALLAH SWT, saya persembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang memberikan makna dalam hidup saya, terutama bagi:

1. Kedua orang tua tercinta Ayahanda dan Ibunda tercinta Zulman dan Zarlina yang telah banyak berjuang memberikan dukungan moral dan materi, terimakasih untuk untaian do'a yang mengeringi setiap langkahku
2. Kakakku dan adikku tercinta Mirza Yusep dan Zaima noni semangat, do'a dan dorongan untuk menyelesaikan skripsi ini
3. Partner ku Deni saputra yang telah banyak berjuang memberikan dukungan semangat dan do'a
4. Almamater saya tercinta yang telah memberikan saya ilmu dan pengalaman luar biasa selama saya menimba ilmu.

RIWAYAT HIDUP

Winda Sari, dilahirkan di kabupaten Pesisir Barat tepatnya didusun pekonmon,kecamatan ngambur pada hari kamis 10 November 1997.Penulis adalah anak kedua dari tiga saudara dari pasangan bapak Zulman dan ibu Zarlina. Penulis menyelesaikan pendidikan di sekolah dasar di SDN 42 krui kecamatan Ngambur Kabupaten Pesisir Barat pada tahun 2010.Pada tahun itu juga penulis melanjutkan pendidikan di SMP N 9 Krui dan tamat pada tahun 2013 kemudian penulis melanjutkan sekolah menengah atas di SMA N 1 Ngambur dan selesai pada tahun 2016. Pada tahun 2016 penulis melanjutkan pendidikan diperguruan tinggi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Pada tahun 2019 penulis melaksanakan kuliah kerja nyata (KKN) di desa porwodadi dalam kecamatan tanjung sari kabupaten lampung selatan.Dan melaksanakan praktek pengalaman lapangan (PPL) di MI MATH'Laul Anwar Sinar Gading.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT, atas segala limpahan Rahmat dan Hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini sesuai dengan yang diharapkan. Shalawat teriring salam semoga selalu tercurhakan kepada Nabi Besar Muhammas SAW, yang selalu kita nantikan syafaatnya di akhirat kelak. Skripsi yang penulis angkat berjudul “ Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Media Vidio Animasi Berbasis Pawtoon Kelas IV MI” merupakan tugas akhir study untuk melengkapi salah satu guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Tersusunya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, arahan dan bimbingan semua pihak, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat :

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Dr Chairul Amriyah, M.Pd selaku ketua prodi pendidikan guru Madrasah Ibtidaiyah Fakulatas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Bapak Deri Firmansah, M.Pd selaku Sekertaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
4. Ibu Nurul Hidayah, M. Pd Selaku pembimbing I dan Bapak Hasan Sastra Negara, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan atau saran kepada penulis.
5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama kegiatan pembelajaran.
6. Kepala Sekolah, Bapak dan Ibu Guru serta karyawan MI Math'Laul Anwar Sinar Gading yang telah memberikan izin

untuk penelitian dan berkenan memberikan bantuan selama peneliti melakukan penelitian.

7. Seluruh peserta didik MI Math'Laul Anwar Sinar Gading yang telah mengikuti petunjuk dan arahan kegiatan belajar dari penulis selama proses penelitian.
8. Sahabat-sahabatku khususnya jurusan PGMI Kelas E, yang selalu memberikan semangat, do'a dan dukungan disetiap langkahku.

Semoga Allah SWT memberikan rahmat dan hidayahnya atas bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini,

Demikian skripsi ini penulis buat, atas bantuan dan partisipasinya yang diberikan kepada penulis semoga mejadi amal ibadah disisi Allah SWT dan mendapatkan balasa yang baik . amin



Bandar Lampung,
2023
Penulis



Winda Sari
1611100222

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang	1
C. Identifikasi Masalah	8
D. Batasan Masalah	8
E. Rumusan Masalah	8
F. Tujuan Penelitian	8
G. Manfaat Penelitian	9
H. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan	9
I. Sistematika Penulisan	11
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Pengertian Tematik	13
B. Pengertian Media Pembelajaran	15
C. Pengertian Video Animasi	19

D. Pengertian Aplikasi Pawtoon	20
E. Model Tindakan	21
F. Hipotesis Tindakan	21

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian	22
1. Tempat Penelitian	22
2. Waktu Penelitian	22
B. Metode dan Rancangan Siklus Penelitian	22
1. Jenis Penelitian	22
2. Desain Penelitian	24
C. Subjek dan Objek Penelitian	27
D. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan.....	27
E. Instrument Pengumpulan Data	29
F. Teknik Pengumpulan Data	32
1. Observasi (pengamatan).....	33
2. Wawancara (Interview).....	33
3. Dokumentasi	34
G. Teknik Analisis Data	35
1. Reduksi data.....	35
2. Display data (penyajian data).....	35
3. Vertifikasi /Menarik Kesimpulan.....	36
H. Keabsahan Data.....	36
1. Triangulasi Sumber.....	37
2. Triangulasi Teknik.....	37
3. Triangulasi Waktu.....	37

BAB IV LANDASAN TEORI

A. Gambaran Umum MI Math'laul Anwar Sinar Gading	38
B. Hasil Penelitian	46
C. Analisis Data	57
D. Pembahasan.....	61

BAB V METODE PENELITIAN

A. Kesimpulan	64
B. Saran	64

DAFTAR PUSTAKA66
LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Siklus yang akan digunakan dalam Penelitian
Tindakan Kelas Di MI Mathla'ul Anwar Sinar Gading 64



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1:RPP.....	68
Lampiran 1. 2:RPP	68
Lampiran 1. 3:RPP	68
Lampiran 1.4:RPP.....	68
Lampiran 2.1:Silabus	75
Lampiran 3.1:Foto.....	98



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Penelitian ini dengan berjudul “ Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Media Video Animasi Berbasis Pawtoon Kelas IV di Mi Mathla’ul Sinar Gading untuk memahami dalam maksud judul penelitian ini perlu ditegaskan dan dijelaskan dengan yang bersangkutan dalam uraian berikut ini.

Tematik ini merupakan model pembelajaran terpadu yang menggabungkan beberapa konsep dalam materi pelajaran, bidang studi menjadi satu tema atau suatu topik pembahasan tertentu, sehingga terjadi intregrasi antara pengetahuan, keterampilan dan nilai yang memungkinkan peserta didik aktif menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan outentik. Berhubungan pula dengan peranan strategis menyangkut peran guru sebagai fasilitator, motivator, sumber belajar, dan organisator dalam proses pembelajaran.²

Media pembelajaran merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran. Artinya media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Tanpa media pembelajaran proses belajar mengajar tidak dapat terjadi dan tidak ada hasil belajar yang baik.³

Animasi pada dasarnya adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan memiliki keunggulan dibanding media lain seperti gambar statis atau teks. Animasi untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak- gerak. Dengan bantuan media pembelajaran video animasi berbasis powtoon ini peneliti mengharapkan proses pembelajaran sesuai dengan yang

² Dian Qorinasari. “ Peningkatan hasil belajar tematik tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 melalui media vidio animasi pada peserta didik kelas 1 SDN Polokerto 03 Kab sukoharjo”. Termapil Jurnal Pendidikan, Vol 6, No. 2 (2020) h .169 .

³ Eneng Yuli Andriani.”Pengembangan media vidio animasi untuk meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi dan hasil belajar disekolah dasar”. Teknologi jurnal pendidikan, Tahun 6 ,No. 1 (2019)

diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi dan hasil belajar. Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran yaitu alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang baik dan sempurna.⁴

B. Latar Belakang Masalah

Demi tercapainya tujuan pendidikan yang baik, maka proses pembelajaran harus berjalan dengan baik. Terciptanya pembelajaran yang baik tentu perlu dukungan guru yang berperan aktif dalam proses penyampaian materi atau ilmu hal lainnya yang dibutuhkan seperti media, media pembelajaran di sekolah.

Media merupakan sumber belajar yang sangat penting baik buruk sebuah komunikasi belajar tergantung dalam sumber belajar dalam kegiatan belajar tersebut. Maksudnya pembelajaran yang baik dan menyenangkan tidak hanya pendidik sebagai fasilitas tetapi bantuan media memberikan stimulus bagi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu peneliti mengambil informasi di Mi Mathlaul Anwar Sinar Gading Telah menerapkan kurikulum K13 hanya berpatokan dengan media seadanya metode yang digunakan masih metode ceramah dengan menggunakan media berupa buku tematik. Adanya media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara tersebut, dapat membantu peserta didik mengalihkan kejenuhannya dan akan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang menggunakan multimedia daripada hanya mengikuti pembelajaran melalui ceramah yang dilakukan guru ketika mengajar. Video animasi melibatkan indra penglihatan dan pendengaran dari peserta didik, sehingga materi yang disampaikan melalui video animasi dapat diterima secara maksimal. dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan

⁴ Mar'iatus Sholichah Muntaha Rahmi, M. Arif Budiman, Ari Widyaningrum. "Pengembangan Media pembelajaran interaktif machromedia flash 8 pada pembelajaran tematik tema pengalamanku. Vol 3, No. 2 Tahun (2019) h. 180

keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. penggunaan media pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran, selain itu juga membangkitkan motivasi dan minat siswa, meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

Pembelajaran Tematik di sekolah dasar terkadang ada beberapa yang bersifat abstrak, sehingga kadang siswa bingung untuk memahaminya. Konsep Tematik di SD/MI selalu berkaitan dengan lingkungan sehari-hari. Oleh karena itu, banyak fenomena yang bisa dijadikan sebagai sumber dalam belajar Tematik di lingkungan, karena pada hakekatnya lingkungan merupakan laboratorium dalam belajar mengenai hakikat. Konsep pelajaran Tematik yang aplikasinya terjadi dalam fenomena yang dilakukan sehari - hari. Fenomena tersebut dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang efektif karena menampilkan konsep secara nyata di lingkungan dan memberikan solusi untuk mengatasi keterbatasan pengalaman siswa.

Pendidikan dasar menjadi awal yang baik bagi peserta didik dilandasi dengan pendidikan jenjang menengah. pendidikan dasar yaitu seperti sekolah dasar (SD), madrasah ibtidaiyah (MI) atau bentuk lainnya. Pendidikan dasar bertujuan untuk memberikan bekal yang dibutuhkan peserta didik di kehidupan masyarakat berupa penguatan sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Sebagaimana dalam AlQur'an Surat At Thoha ayat 114:

فَتَعَلَى اللَّهِ الْمَلِكُ الْحَقُّ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْآنِ مِنْ قَبْلِ أَنْ يُقْضَىٰ إِلَيْكَ
وَحْيُهُ وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا ۝ ١١٤

Artinya: "Maka Maha Tinggi Allah raja yang sebenar-benarnya, dan janganlah kamu tergesa-gesa membaca Al Qur'an sebelum

disempurnakan mewahyukannya kepadamu, dan Katakanlah: "Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan." Maksudnya: Nabi Muhammad s.a.w. dilarang oleh Allah menirukan bacaan Jibril a.s. kalimat demi kalimat, sebelum Jibril a.s. selesai membacaknya, agar dapat Nabi Muhammad s.a.w. menghafal dan memahami betul-betul ayat yang diturunkan itu."

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara, atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan . media apa bila dipahami secara garis besar adalah manusi, materi, atau kejadian membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap, dalam pengertian ini guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Berbagai media yang digunakan dalam pembelajaran tersebut yang terdiri dari media audio, video dan grafis, media tidak hanya membantu dalam proses pembelajaran saja akan tetapi juga dapat memberikan nilai tambahan pada kegiatan pembelajaran. kata media merupakan bentuk jamak dari kata *medium* *medium* dapat didefinisikan sebagai prantara atau pengantar terjadinya komunikasi atau pengirim menuju penerima. Sementara karwono, menyatakan bahwa pembelajaran berasal dari kata belajar mendapat awal "pem" dan akhiran "an" menunjukkan bahwa ada unsur dari luar (Eksternal) yang bersifat intervensi agar terjadi proses belajar. Pembelajaran mengandung makna setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu individu mempelajari kecakapan tertentu. tujuan pembelajaran adalah upaya mempengaruhi peserta didik agar mempengaruhi proses belajar mengajar.⁵

⁵ Azhar Arsyad, Media Pembelajaran . (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2017), h. 3

Media merupakan sumber belajar yang sangat penting baik buruk sebuah komunikasi belajar tergantung dalam sumber belajar dalam kegiatan belajar tersebut. Maksudnya pembelajaran yang baik dan menyenangkan tidak hanya pendidik sebagai fasilitas tetapi bantuan media memberikan stimulus bagi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu peneliti mengambil informasi di MI Math'Laul Anwar Sinar Gading Telah menerapkan kurikulum K13 hanya berpatokan dengan media seadanya metode yang digunakan masih metode ceramah dengan menggunakan media berupa buku tematik. Adanya media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara tersebut, dapat membantu peserta didik mengalihkan kejenuhannya dan akan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang menggunakan multimedia daripada hanya mengikuti pembelajaran melalui ceramah yang dilakukan guru ketika mengajar. Video animasi melibatkan indra penglihatan dan pendengaran dari peserta didik, sehingga materi yang disampaikan melalui video animasi dapat diterima secara maksimal.

Dengan itu pembelajaran media video animasi dapat meningkatkan pada pemahaman pembelajaran tematik di SD dan dapat menarik perhatian siswa dalam proses belajar. Animasi merupakan kumpulan beberapa gambar kemudian diolah sedemikian rupa sehingga mendapatkan gerakan.

Powtoon merupakan program aplikasi bersifat online yang ada di internet dan berfungsi sebagai aplikasi pembuat video untuk presentasi maupun media pembelajaran. Kelebihan yang dimiliki oleh powtoon mudah digunakan karena hasil akhirnya berupa video serta kemudahan membuat animasi-animasi yang dapat menarik minat siswa Sekolah Dasar. Banyak pilihan animasi yang sudah ada di aplikasi powtoon sehingga kita tidak perlu lagi membuat animasi secara manual dan kelengkapan animasi yang dapat menunjang pembuatan video animasi pembelajaran yang menarik dan lucu, Powtoon sebuah software animasi, presentasi, video yang sangat mengasyikkan dan bersifat

fun karena didukung oleh faktor kartun didalam aplikasi tersebut.⁶

Pembelajaran Tematik merupakan model-model pembelajaran yang menjadikan aktifitas pembelajaran relevan dan penuh makna bagi peserta didik, baik aktifitas formal maupun informal, meliputi pembelajaran inquiri secara aktif dan memberdayakan pengetahuan pengalaman peserta didik untuk membantu mengerti dan memahami dunia kehidupannya, cara pengemasan pengalaman belajar yang dirancang oleh guru yang demikian akan sangat berpengaruh terhadap kebermaknaan pengalaman peserta didik menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan menarik serta kaitan konseptual yang dipelajari dengan isi bidang study lain yang relavan akan membentuk skemata, sehingga akan doperoleh keutuhan dan kebulatan pengetahuan.⁷

Pembelajaran Tematik di sekolah dasar terkadang ada beberapa yang bersifat abstrak, sehingga kadang siswa bingung untuk memahaminya. Video animasi pembelajaran berbasis powtoon merupakan video animasi kartun yang diisi oleh materimateri pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu dan cocok untuk anak sekolah dasar. Peneliti mengembangkan video animasi pembelajaran berbasis powtoon untuk Sekolah Dasar karena karakteristik belajar siswa Sekolah Dasar adalah meniru, mengamati dan sangat tertarik pada animasi kartun. Pada video animasi pembelajaran ini disajikan dengan cerita yang menarik serta warna-warna yang disukai oleh siswa sekolah dasar.⁸

Setelah melakukan wawancara terhadap guru fasha afrida S.pd. Selaku wali kelas 4 MI Mathlau'ul Anwar Sinar Gading terkait peningkatan hasil pembelajaran tematik ,peneliti meminta

⁶ Putu Jerry, Jampel, Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Sd Vol. 6, no 1 (2018), h 11.

⁷ Andy Prastowo, Pengembangan Bahan Ajar Tematik: Tinjauan Teoritis dan Praktik, (Jakarta: Kencana, 2014), h. 54-55

⁸ Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 407

data hasil nilai tematik peserta didik kelas 4 MI Mathlau'ul Anwar Sinar Gading untuk mengetahui hasil belajar tematik peserta didik. Dari data pencapaian pembelajaran tematik yang didapat sebagian peserta didik kelas 4 MI Mathlau'ul Anwar Sinar Gading masih kurang memenuhi KKM. Dari dokumentasi nilai ulangan harian kelas 4 MI Mathlau'ul Anwar Sinar Gading tahun ajaran 2020/2021, pada data pencapaiannya kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 70. Maka dengan ini terdapat 10 peserta didik yang tuntas dari 36 peserta didik yang ada di kelas 4 SD. Dari hal tersebut serta wawancara guru dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik belum berlangsung efektif dan belum sesuai dengan apa yang diharapkan karena pembelajaran tematik.⁹

Maka pada hal ini untuk memperbaiki masalah pembelajaran yang terjadi pada kelas 4 MI Mathlau'ul Anwar Sinar Gading memerlukan saran yang baik yang bisa memberikan hasil yang baik pada hasil belajar peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang mampu dijadikan sebagai solusi dalam mengatasi hambatan atau kesulitan dalam proses pembelajaran media video animasi berbasis pawtoon untuk kelas 4 diharapkan agar mampu diserap oleh peserta didik, agar lebih mempermudah pembelajarannya dan penjelasan guru terhadap materi yang diajarkan kepada peserta didik serta memberikan pembelajaran yang tidak membosankan dan melibatkan kemampuan peserta didik juga selain itu media video animasi berbasis pawtoon sehingga pembelajaran dapat mudah diserap oleh peserta didik.

Media yang digunakan pada pembelajaran di sekolah MI Mathlau'ul Anwar Sinar Gading juga masih sangat konvensional sehingga peserta didik kurang menyerap apa yang dimaksud media tersebut dengan mata pelajarannya, maka pada kesempatan kali ini peneliti akan memberikan solusi yaitu media video animasi berbasis pawtoon dan dengan media ini peserta didik akan lebih mudah menyerap mata pelajaran yang ada dengan tertarik media video tersebut.

⁹ Fasha Efrida S.pd Wawancara , MI Mathla'ul Anwar Sinar Gading 3 september 2021 .

Berdasarkan penjelasan diatas dan deskripsi diatas, penulis tertarik dalam penelitian judul ‘’ Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Media Video Animasi Berbais Pawtoon

C. Identifikasi Masalah

1. Kegiatan Belajar Mengajar Masih Perpusat Pada Guru.
2. Pembelajaran Tematik di Mi Mathla’ul Anwar Sinar gading bandar lampung masih kurang aktif dan kurang konsentrasi.
3. Media yang digunakan di Mi Math’Laul Anwar Sinar Gading Bandar Lampung masih sederhana.

D. Batasan Masalah

1. Belum adanya media untuk meningkatkan pembelajaran yang menggunakan media video animasi berbasis pawtoon.
2. Belum meningkatnya pembelajaran tematik dengan menggunakan video animasi berbasis pawtoon.

E. Rumusan Masalah

1. Bagaimana peningkatan media berbasis video di pembelajaran tematik?
2. Apakah penerapan media video berbasis pawtoon dipembelajaran tematik dapat meningkatkan hasil belajar siswa?
3. Seberapa besar peningkatan hasil belajar tematik kelas IV di Mi Math’Laul Anwar Sinar Gading Bandar Lampung.

F. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui perkembangan media pembelajaran berbasis pawtoon.
2. Mengetahui respon peserta didik dalam media pembelajaran berbasis pawtoon .

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan Penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis
Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pembaca, khususnya yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Peserta Didik
 - 1) Mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran
 - 2) Meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran yang menyenangkan
 - 3) Peserta didik dapat fokus belajar dan lebih kreatif karena menggunakan media vidio berbasis pawtoon.
 - b. Bagi Pendidik
 - 1) Membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran, terutama materi pada sub tema perjuangan para pahlawan.
 - 2) Menambah wawasan guru tentang alternatif media pembelajaran yang bermanfaat untuk mendukung proses pembelajaran.
 - 3) Menjadi motivasi bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang menarik.
 - c. Bagi Sekolah
Meningkatkan mutu pendidikan dan memasukan pada pihak sekolah bahwa dengan adanya pengembangan media pembelajaran berupa vidio animasi berbasis pawtoon dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dan tidak menoton dalam pembelajaran di kelas.

H. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Berikut ini ada beberapa yang menjadikan bahan telaah bagi peneliti, yang berhubungan dengan penggunaan media vidio animasi berbasis pawtoon dalam meningkatkan hasil belajar tematik di Sd, hasil dari penelitian yang sudah relevan yaitu :

Yang pertama dari hasil penelitian Diana qorinasari yang berjudul “ Peningkatan hasil belajar tematik tema 4 sub tema 1 pembelajaran 1 melalui penggunaan media vidio animasi pada peserta didik kelas 1” (2020) dapat menyimpulkan media video animasi terbukti efektif dapat meningkatkan hasil belajar tematik untuk anak sd .¹⁰

Yang kedua dari hasil penelitian Iseu synthia permatasari yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran vidio animasi hands move dengan konteks lingkungan pada matapelajaran ips” (2019) dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran media vidio animasi tangan bergerak dengan konteks lingkungan yang layak untuk menggunakan dan dapat memberikan pemahaman kepada anak kelas IV SD.¹¹

Yang ketiga dari hasil penelitian hasmira yang berjudul “Penggunaan media pembelajaran vidio animasi untuk meningkatkan hasil belajar pkn pada siswa kelas IV SD“ (2017) dapat disimpulkan bahwa hal ini dapat dilihat dari presentase hasil dari observasi mengajar guru pada siklus I pertemuan I sebesar 62,8% menjadi 70,8% dipertemuan II.Selanjutnya pada siklus II pertemuan I efektivitas mengajar guru menjadi 85,71% dan pada pertemuan II siklus II menjadi 95,2%.¹²

Yang keempat dari hasil penelitian Umi wuryanti yang berjudul” Pengembangan media vidio animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa sekolah dasar “(2016) dapat dilihat dari perbedaan signifikan skor motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa antara

¹⁰ Ibid, h.170

¹¹ Iseu Synthia Permatasari, Nana Hendra Cipta,. “Pengembangan media pembelajaran vidio animasi hands move dengan konteks lingkungan pada matapelajaran ips”. Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar. Vol 6, NO . 1 Juni 2019 .

¹² Husmira, Anwar, Muh yusuf .’ Penggunaan media pembelajaran vidio animasi untuk meningkatkan hasil belajar pkn pada siswa kelas IV SDN1 Ngapa. Vol 1 , No. 2 (2017).

sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi dalam pembelajaran .¹³

Yang kelima dari hasil penelitian Yani wulandari yang berjudul “ Pengembangan media video berbasis pawtoon pada matapelajaran IPA dikelas V “(2020) berdasarkan hasil analisis kedua ahli beserta uji coba peserta didik dan pendidik, bahwa media video pembelajaran berbasis pawtoon telah memenuhi kriteria untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPA.¹⁴

I. Sistematika Penulisan

1. Dalam sistematika penulisan terdapat 5 (lima) Bab dengan susunan dibawah ini : Bab I Pendahuluan pada Bab ini terdapat beberapa pemaparan diantaranya : Penegasan judul, Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Penelitian, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Kajian Penelitian Yang Relevan, Sistematika Penulisan.
2. Bab II Landasan Teori
Pada Bab ini terdapat terdapat beberapa pemaparan diantaranya :Teori yang Digunakan, Model Tindakan dan Hipotesis Tindakan.
3. Bab III Metode Penelitian
Pada Bab III ini terdapat beberapa pemaparan diantaranya : Tempat dan Waktu Penelitian, Metode dan Rancangan Siklus Penelitian, Subjek Penelitian, Peran dan Posisi Peneliti, Tahapan Intervensi Tindakan Yang Diharapkan, Instrumen Pengumpulan Data, teknik pengumpul data, keabsahan data, analisis dan interpretasi data, dan pengembangan perencanaan tindakan.

¹³ Ummi Wuryani, Badrun Karto wagiran, “ Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerjakeras siswa sekolah dasar . (2016)

¹⁴ Yani Wulandari , “ Pengembangan Media video animasi berbasis pawtoon pada mata pelajaran IPA kelas V. (2020)

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada Bab IV ini terdapat beberapa pemaparan diantaranya : Deskripsi Data Hasil Penelitian, Analisis Data, dan Pembahasan.

5. Bab V Penutup

Pada Bab ini terdapat beberapa pemaparan diantaranya : Kesimpulan dan Rekomendasi.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Tematik

Tematik ini merupakan model pembelajaran terpadu yang menggabungkan beberapa konsep dalam materi pelajaran, bidang studi menjadi satu tema atau suatu topik pembahasan tertentu, sehingga terjadi integrasi antara pengetahuan, keterampilan dan nilai yang memungkinkan peserta didik aktif menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan outentik. Berhubungan pula dengan peranan strategis menyangkut peran guru sebagai fasilitator, motivator, sumber belajar, dan organisator dalam proses pembelajaran. Saat ini masih banyak guru yang belum melakukan fungsinya sebagai guru yang profesional. Masih banyak yang melalaikan tugas sebagai guru. Guru hanya bertugas menyelesaikan target materi dalam kurikulum setiap akhir semester atau setiap tahun. Namun, tidak memperhatikan masih terdapat ketidakseimbangan antara target kurikulum dengan daya serap yang dicapai peserta didik. Guru kurang mengenal peserta didik secara menyeluruh sehingga tidak bisa membedakan antara peserta didik yang lemah dengan peserta didik yang pandai dalam menerima pelajaran. Pembagian tugas mengajar kelas harus betul-betul sesuai kemampuan guru, khususnya guru kelas 1 harus guru yang bisa mengenal peserta didik secara keseluruhan.

Keberhasilan belajar peserta didik dalam mengikuti proses kegiatan belajar-mengajar di sekolah dibutuhkan penguasaan materi mata pelajaran. Peserta didik yang tidak mampu menyesuaikan dengan baik akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran untuk semua mata pelajaran. Peserta didik akan mengalami kesulitan dalam menangkap dan memahami informasi yang disajikan dalam berbagai buku pelajaran, bukubuku bahan penunjang dan sumber-sumber belajar tertulis yang lain. Akibatnya, kemajuan belajarnya juga lamban jika dibandingkan dengan peserta didik yang mampu menyesuaikan dengan pembelajaran tematik. Faktor lain yang

mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik adalah penggunaan media pembelajaran.¹⁵

Konsep pembelajaran tematik merupakan pengembangan dari pemikiran dua orang tokoh pendidikan yakni Jacob tahun 1989 dengan konsep pembelajaran interdesipliner dan fogarty pada tahun 1991 dengan konsep pembelajaran terpadu . Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intramata pelajaran maupun antar matapelajaran. Dengan adanya pepaduan itu peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran jadi bermakna bagi peserta didik. Bermakna artinya bahwa pada pembelajaran tematik peserta didik akan dapat memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan nyatanya yang menghubungkan antar konsep dalam intra maupun antar matapelajaran . jika dibandingkan dengan pendekatan konvensional, pembelajaran tematik tampak menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik aktif terlibat dalam proses pembelajaran untuk pembuatan keputusan.

1. Landasan Pembelajaran tematik

Landasan pembelajaran tematik mencakup:

a. Landasan filosofis

Dalam pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat yaitu : progresivisme, konstruktivisme, dan humanisme. Aliran progresivisme memandang proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreativitas, pemberian sejumlah kegiatan, suasana yang alamiah (natural), dan memperhatikan pengalaman siswa . Aliran konstruktivisme melihat pengalaman langsung siswa (*direct experiences*) sebagai kunci dalam pembelajaran.

¹⁵ Ibid, h.169

b. Landasan psikologis

Pembelajaran tematik terutama berkaitan dengan psikologis perkembangan peserta didik dan psikologi belajar. Psikologi perkembangan diperlukan terutama dalam menentukan isi atau materi pembelajaran tematik yang diberikan kepada siswa agar tingkat keluasannya dan kedalamannya sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik.

c. Landasan yuridis

Dalam pembelajaran tematik berkaitan dengan berbagai kebijakan atau peraturan yang mendukung pelaksanaan tematik disekolah dasar. Landasan yuridis tersebut adalah UU No. 23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak yang menyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengejaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya.¹⁶

B. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara, atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media untuk mempermudah dan membantu pembelajaran untuk peserta didik atau kejadian membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap, dalam pengertian ini guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengiriman ke penerima untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan manusia siswa dalam mengikuti proses

¹⁶ Abdul Majid, Pembelajaran Tematik Terpadu, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2017) h. 80-88

pembelajaran, yaitu untuk meningkatkan minat dan prestasi siswa dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran. Melalui media pembelajaran guru dapat menyajikan bahan pembelajaran yang bersifat abstrak sehingga mudah difahami siswa, media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa, manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain Menumbuhkan motivasi belajar, Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh siswa, Metode pengajaran akan lebih bervariasi siswa lebih banyak aktifitas dari pada mendengarkan.¹⁷ Beberapa pendapat ahli adalah sebagai berikut :

1. Gagne mendefinisikan media pembelajaran adalah sebagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat menumbuhkan sikap belajar.
2. Rossi dan Breidle mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, Koran, majalah dan sebagainya.

Jadi media tidak hanya pemberi pesan dalam suatu pembelajaran tetapi hal-hal lain yang akan memberikan fasilitas peserta didik agar mendapatkan pengetahuan media terdiri orang, bahan, peralatan atau suatu kegiatan-kegiatan yang dapat menciptakan peserta didik memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap jadi media tidak terpaku seperti tv, radio, slide, bahan cetakan tetapi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa mengadakan kegiatan semacam diskusi, seminar, karyawisata, simulasi yang diciptakan untuk memberikan pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap peserta didik atau memberikan keterampilan .

Media pembelajaran dapat di artikan segala sesuatu yang baik berupa alat, lingkungan, ataupun kegiatan yang direncanakan atau juga dikondisikan secara sengaja dapat menyalurkan pesan pembelajaran guna terjadinya proses

¹⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2017), h.3.

pembelajaran peserta didik untuk tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Berdasarkan pendapat yang dipaparkan diatas peneliti dapat menarik kesimpulan media pembelajaran yakni suatu pengantar atau pembawa pesan dalam suatu materi pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan agar tercipta suasana pembelajaran yang efektif dan efisien.¹⁸

1. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media dapat dibuat oleh guru atau perusahaan atau media pembelajaran juga dapat diambil dari lingkungan sekitar . Syaiful Bahri & Azwan Zain , membagi jenis media menjadi tiga jenis yaitu :1)media auditif ,2)media visual, dan 3)media audio visual

a. Media Auditif

Media Auditif adalah media yang mengandalkan kemampuan suara, contohnya radio, cassette recorder, piringan hitam, media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran.

b. Media Visual

Media visual adalah media yang mengandalkan indra penglihatan .media visual ada yang menampilkan gambar diam seperti gambar, slider foto, lukisan , film strip, adapula yang menampilkan gambar bergerak seperti film bisu, dan film kartun.

c. Media AudioVisual

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar .media audiovisual terdiri audiovisual diam dan audiovisual gerak.media audiovisual diam seperti sound slides, film rangkaian suara.media audiovisual gerak seperti film suara, dan video cassette Gagne mengelompokkan media menjadi tujuh macam yaitu

¹⁸Andi Prastowo, Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu (Jakarta, prenadamedia Group, 2017) h. 302

- 1) Benda untuk didemonstrasikan .
- 2) Komunikasi lisan
- 3) Media cetak
- 4) Gambar diam
- 5) Gambar gerak
- 6) Film suara dan
- 7) Mesin belajar.¹⁹

2. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Sebagai suatu model pembelajaran disekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut :

a. Berpusat pada siswa

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*). 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 pada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

b. Memberikan pengalaman langsung

Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung siswa dihadapkan dengan suatu nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang abstrak.

c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Dalam pembelajaran tematik, pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada 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.

¹⁹ Ibid h. 23

e. Bersifat fleksibel

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

f. Menggunakan frinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Pelaksanaan pembelajaran tematik menanamkan konsep tentang pengetahuan dan keterampilan, siswa tidak harus di drill tetapi belajar melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah dipahami oleh peserta didik. Menurut Pemdikbud menyatakan bahwa integrasi trans-disipliner dilakukan dengan mengaitkan berbagai mata pelajaran yang ada dengan permasalahan-permasalahan yang dijumpai disekitar sehingga pembelajaran menjadi konsktektual.²⁰

C. Pengertian Video Animasi

Video animasi pembelajaran berbasis powtoon merupakan video animasi kartun yang diisi oleh materimateri pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu dan cocok untuk anak sekolah dasar. Animasi adalah media. Media untuk mengubah sesuatu, dari sebuah imajinasi, ide, konsep, visual, sampai akhirnya memberi pengaruh kepada dunia tidak hanya pembatas dalam dunia animasi:.

mengembangkan video animasi pembelajaran berbasis powtoon untuk Sekolah Dasar karena karakteristik belajar siswa Sekolah Dasar adalah meniru, mengamati dan sangat tertarik pada animasi kartun. Pada video animasi pembelajaran ini disajikan dengan cerita yang menarik serta warna-warna yang disukai oleh siswa sekolah dasar.

²⁰ Ibid, h. 80-90

Video animasi untuk pembelajaran memberikan pesan dengan menggunakan visual dan efek suara sehingga menarik perhatian peserta didik dan membawa contoh langsung peristiwa yang tidak dapat digambarkan dengan verbalisme bisa diproyeksikan ke dalam bentuk nyata ke dalam kelas. Media animasi ini merupakan gabungan antara gambar, tulisan, suara dan animasi yang bergerak, yang dipakai dalam memudahkan seseorang memahami materi. mengenai pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa sekolah dasar bahwa powtoon merupakan aplikasi berbasis web yang disediakan bagi pengguna untuk membuat video animasi dengan memanipulasi benda, gambar impor, menyediakan musik dan pengguna dapat menambahkan suara.

D. Pengertian Aplikasi Pawtoon

Powtoon merupakan program aplikasi bersifat online yang ada di internet dan berfungsi sebagai aplikasi pembuat video untuk presentasi maupun media pembelajaran. Kelebihan yang dimiliki oleh powtoon mudah digunakan karena hasil akhirnya berupa video serta kemudahan membuat animasi-animasi yang dapat menarik minat siswa Sekolah Dasar. Banyak pilihan animasi yang sudah ada di aplikasi powtoon sehingga kita tidak perlu lagi membuat animasi secara manual dan kelengkapan animasi yang dapat menunjang pembuatan video animasi pembelajaran yang menarik dan lucu.

Aplikasi powtoon ini termasuk ramah pengguna dimana guru dapat membuat video animasi dengan fitur-fitur yang telah disediakan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dengan memperhatikan karakteristiknya. Media berbasis video merupakan suatu perantara yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran klasikal, individual maupun berkelompok. Penelitian yang dilakukan Wuryanti & Kartowagiran menghasilkan bahwa keefektifan video animasi berbasis powtoon terdapat perbedaan signifikan terhadap kelas eksperimen dan kontrol dalam penerapan video

animasi, sehingga dengan media pembelajaran dengan menggunakan video animasi berbasis powtoon dapat memberikan pengalaman belajar yang baru bagi peserta didik dalam mengembangkan pengetahuannya.²¹

E. Model Tindakan

Model tindakan yang digunakan oleh peneliti ini yaitu : pada Model siklus Classroom Action Research dari Tahapan Penelitian Model spiral Kemmis dan MC.Taggart.dalam penggunaannya menggunakan dua siklus yang terdiri dari beberapa tahapan-tahapan alur dari penelitian tindakan kelas, diantaranya sebagai berikut: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan,dan refleksi.

F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan yang dapat peneliti ajukan yaitu sebagi berikut: Peningkatan Hasil Belajar Tematik Kelas 4 Mi Mathla'ul Sinar Gading dengan media vidio animasi berbasis pawtoon.

²¹ Putu Jerry, Nyoman Jampel, Pengembangan Media Vidio Animasi pada pembelajaran siswa kelas IV Sekolah dasar . Vol 6, No. 1 (2018) h, 11.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2017. *Pembelajaran TematikTerpadu*. Bandung :PT Remaja Rosdakarya.
- Andy Prastowo. 2017 *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana.
- Azhar Arsyad. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta:PT Raja Gravindo Persada.
- Dian Qorinasari. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Tematik Tema 4 Sub Tema 1 Pembelajaran 1 Melalui Media Vidio Animasi Pada Peserta Didik Kelas 1 SDN Polokerto 03 Kabupaten Sukoharjo.*Jurnal Terampil Pendidikan*. Vol. 6.No. 2.
- Engeng Yuli Andriani. 2019. Pengembangan Media Vidio Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Dan Hasil Belajar Disekolah Dasar.*Jurnal Teknologi Pendidikan Tahun 6 NO. 1*.
- Hamid Darmadi. 2017. *Desain Dan Implementasi Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*.Bandung : Alfabeta.
- Husmira Anwar, Muh Yusuf. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Pada Siswa Kelas 4 SDN 1 Ngapa, Vol.1 No. 2.
- Iseu Synthia Permatasari, Nana Hendra Cipta. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mata Pelajaran Ips.*Jurnal Terampil Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 6 No. 1.
- Mari'atus Sholicha. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Machro Media Flash Dan Pada Pembelajaran Tematik Teama Pengalamanku. Vol. 3 No. 2.
- Nyonya Tri Wardani. 2016. Penerapan Metode Brainstroming Dalam Rangka Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas IX IPS SMA N 1 Sukasada

Tahun Ajaran 2016/2017 *Jurnal Program Study Pendidikan Ekonomi. Vol.8 No. 3.*

Putu Jerry, Jampel. 2018. Pengembangan Media Vidio Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas 4 SD. *Vol. 6 No. 1.*

Sugiono. 2019. *Metode Kualitataif, kuantitatif, Dan R&d.* Bandung: CV Alfabeta

Metode Penelitian Pengembangan Pendekatan Kualitatif, kantitataif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Tohirin. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Dalam Penelitian Dan Bimbingan Konsling.* Jakarta: Rajawali.

Ummi Wuryani, Badru Karto Wagiran. 2016. *Pengembangan Media Vidio Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar.*

Yani Wulandari. 2020. *Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Pawtoon Pada Mata Pelajaran Kelas 5 SDN.*

Zainal Aqib. 2018. *Penelitian Tindakan Kelas Dan Teori Aplikasi.* Yogyakarta: