

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF POWTOON
BERBASIS PENDEKATAN *CONTEXTUAL TEACHING
AND LEARNING (CTL)* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN TEMATIK PADA
TEMA INDAHNYA NEGERIKU
KELAS IV SD/MI**

Skripsi

Oleh :
Alfy Adhmayati
1611100290



Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H / 2023 M**

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF POWTOON
BERBASIS PENDEKATAN *CONTEXTUAL TEACHING
AND LEARNING (CTL)* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN TEMATIK PADA
TEMA INDAHNYA NEGERIKU
KELAS IV SD/MI**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 Dalam
Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

Alfy Adhmayati

1611100290

**Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
(PGMI)**

Pembimbing I : Nurul Hidayah, M.Pd

Pembimbing II : Ayu Reza Ningrum, M.Pd

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H / 2023 M**

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan karena belum dikembangkannya media pembelajaran tematik menggunakan media video interaktif *powtoon* berbasis *teaching and learning* di SD Negeri 1 Sabah Balau dan MI Al-Fajar Pringsewu. Pada saat pembelajaran berlangsung pendidik sudah menggunakan media pembelajaran, namun belum menggunakan media pembelajaran berupa teknologi, hanya menggunakan buku paket, serta pembelajaran tematik yang di pelajari terkesan biasa saja membuat peserta didik sulit memahami pembelajaran. Penelitian ini mengenai pengembangan video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan *teaching and learning* (CTL) sebagai media pembelajaran tematik pada tema indahnnya negeriku kelas IV SD/MI yang dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Jenis penelitian yang akan digunakan adalah pengembangan (*Research and Development* atau *R&D*). penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang menggunakan lima langkah tahapan dalam penelitian, yaitu 1) *analysis* 2) *Design* 3) *develompent* 4) *implementation* 5) *evaluation*. Instrumen yang digunakan berupa skala penilaian untuk mengetahui kelayakan video interaktif *powtoon* dan mengetahui kemenarikan media video interaktif *powtoon* sebagai media pembelajaran tematik yaitu menggunakan skala likert. Analisis data yang di lakukan yaitu mengumpulkan data kualitatif dan kualitatif dari ahli media, ahli materi dan peserta didik kelas IV SD/MI. Hasil penelitian yang telah di kembangkan memperoleh desain media video interaktif *powtoon* berbasis *contextual teaching and learning* dengan presentase kelayakan ahli media 90% dan ahli materi 73% dengan kriteria “sangat layak”. Presentase respon peserta didik terhadap kemenarikan produk pada uji coba skala kecil memperoleh presentase 94,25% dengan kriteria “sangat menarik” dan uji coba skala besar 95,75% dengan kriteria “sangat menarik” serta respon pendidik sebesar 97,22% dengan kriteria “sangat menarik”. Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba produk maka penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran video interaktif *powtoon* berbasis *contextual teaching and learning* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: pengembangan, video interaktif, media pembelajaran tematik

ABSTRACT

This research was conducted because thematic learning media using interactive video media based on teaching and learning had not yet been developed at SD Negeri 1 Sabah Balau and MI Al-Fajar Pringsewu. When learning takes place, educators have used learning media, but have not used learning media in the form of technology, only using textbooks, and the thematic learning that is studied seems ordinary, making it difficult for students to understand the learning. This research concerns the development of interactive Powtoon videos based on the teaching and learning (CTL) approach as a thematic learning medium on the theme of the beauty of my country for class IV SD/MI which can help educators and students in learning activities. The type of research that will be used is development (Research and Development or R&D). This research refers to the ADDIE development model, which uses five stages in research, namely 1) analysis 2) Design 3) development 4) implementation 5) evaluation. The instrument used is an assessment scale to determine the suitability of Powtoon interactive videos and determine the attractiveness of Powtoon interactive video media as a thematic learning medium, namely using a Likert scale. The data analysis carried out was collecting qualitative and qualitative data from media experts, material experts and class IV SD/MI students. The results of the research that have been developed obtained a contextual teaching and learning-based Powtoon interactive video media design with a feasibility percentage of media experts of 90% and material experts of 73% with the criteria "very feasible". The percentage of students' responses to the product's attractiveness in small-scale trials obtained a percentage of 94.25% with the criteria "very interesting" and large-scale trials 95.75% with the criteria "very interesting" and educators' responses were 97.22% with the criteria " very interesting". Based on the results of expert validation and product trials, the author can conclude that the Powtoon interactive video learning media based on contextual teaching and learning is suitable for use as a learning media.

Keywords: development, interactive video, thematic learning media

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alfy Adhmayati
NPM : 1611100290
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengembangan Video Interaktif Powtoon Berbasis Pendekatan *Contextual Teaching And Learning (CTL)* Sebagai Media Pembelajaran Tematik Pada Tema Indahnya Negeriku Kelas IV SD/MI” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusunan sendiri, bukan duplikasi ataupun plagiat dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar rujukan. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, Juni 2023

Penulis,



Alfy Adhmayati
NPM : 1611100290



**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 : Pengembangan Video Interaktif Powtoon Berbasis Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Sebagai media Pembelajaran Tematik Pada Tema Indahnnya Negeriku Kelas IV SD/MI.

**Nama : Alfy Adhmayati
NPM : 1611100290
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Nurul Hidayah, M.Pd
NIP. 197805052011012006

Pembimbing II

Ayu Reza Ningrum, M.Pd
NIP. 199403252019031012

Mengetahui

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Chairul Amriyah, M.Pd
NIP. 196810201989122001



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

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

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **Pengembangan Video Interaktif Powtoon Berbasis Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Sebagai media Pembelajaran Tematik Pada Tema Indahnnya Negeriku Kelas IV SD/MI. Disusun oleh Alfy Adhmayati, NPM: 1611100290** 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: **Jum'at, 23 Juni 2023**.

TIM MUNAQOSAH

Ketua

: Dr. Chairul Amriyah, M.Pd

(.....)

Sekretaris

: Anton Tri Hasnanto, M.Pd.

(.....)

Penguji Utama

: Dr. Nur Asiah, M.Ag

(.....)

Penguji Pendamping I : Nurul Hidayah, M.Pd

(.....)

Penguji Pendamping II: Ayu Reza Ningrum, M.Pd. I

(.....)

**Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

Prof. Dr. H. Nirva Diana, M.Pd

NIP. 19640828 1988032002



MOTTO

وَلَا تَهِنُوا وَلَا تَحْزَنُوا وَأَنْتُمْ الْأَعْلَوْنَ إِنْ كُنْتُمْ مُؤْمِنِينَ ﴿١٣٩﴾

*janganlah kamu bersikap lemah, dan janganlah (pula) kamu bersedih hati,
Padahal kamulah orang-orang yang paling Tinggi (derajatnya),
jika kamu orang-orang yang beriman.*

(Q.S Al – Imran : 139)



PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan rahmat-Nya. Dengan kerendahan hati, peneliti persembahkan lembaran-lembaran sederhana karya kecil ini kepada:

1. Kedua orang tuaku Ayah Mazuzi dan Ibu Sugiati tersayang yang telah sepenuh hati membesarkan, mendidik, mendo'akan peneliti yang tiada pernah kenal kata lelah. Mohon maaf jika selama ini saya telah banyak membuat ayah dan ibu kecewa. Jasa kalian takkan mungkin terbalas sampai akhir hayat. Mudah-mudahan kelak dapat lebih banyak memberi kebahagiaan dan bisa membuat kalian bangga, aamiin.
2. Nouval Al-Hanif, Gavin Darel Al-Rasiq adik-adikku dan saudara perempuanku Niki Noviana,S.Kom yang selalu memberikan semangat dan do'a dalam setiap langkah penelitian.
3. Keluarga besar jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Almamaterku tercinta Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Alfy Adhmayati lahir di bandar lampung, pada tanggal 09 April 1998, anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Ayahanda Mazuzi dan Ibunda Sugiati. Alfy memiliki dua adik laki-laki yang bernama Nouval Al-Hanif dan Gavin Darel Al-Rasiq. Riwayat pendidikan yang pernah di tempuh yaitu dari Taman Kanak-Kanak Citra Insani yang di selesaikan pada tahun 2004. Dilanjutkan ke jenjang Sekolah Dasar (SDN) 2 Pinang Jaya yang diselesaikan pada tahun 2010. Kemudian melanjutkan ke jenjang Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTSN) 1 Pringsewu dan diselesaikan pada tahun 2013. Kemudian melanjutkan ke jenjang Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Pringsewu yang lulus pada tahun 2016

Pada tahun 2016 penulis meneruskan pendidikan S1 ke perguruan tinggi Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung melalui jalur UM-PTKIN dan jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah PGMI. Penulis telah menyelesaikan kuliah kerja nyata (KKN) di desa selama 40 hari dan juga praktek lapangan (PPL) di Mi Darul Huda.

KATA PENGANTAR

Asslamu'alaikum warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Pengembangan Video Interaktif Berbasis Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTL) Sebagai Media Pembelajaran Tematik Pada Tema IndahNya Negeriku kelas IV SD/MI. Sholawat serta salam taklupa pula peneliti ucapkan kepada suri tauladan Nabi Muhammad SAW yang selalu kita nantikan syafaatnya di yaumul Kiyamah nanti. Aamiin.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program sarjana 1 (S1) program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). atas bantuan dari semua pihak dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd. selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam negeri (UIN) Raden Intan Lampung.
2. Ibu Dr. Chairul Amriyah, M.Pd. selaku ketua prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Raden Intan Lampung
3. Bapak Deri Firmansyah, M.Pd. selaku sekretaris prodi pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
4. Ibu Nurul Hidayah, M.Pd. selaku pembimbing I yang telah ikhlas dalam memberikan bimbingan selama penulisan skripsi.
5. Ibu Ayu Reza Ningrum, M.Pd. selaku pembimbing II yang telah ikhlas dalam memberikan bimbingan dan motivasi serta arahan selama penulisan skripsi.
6. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan

memberikan ilmu pengetahuannya kepada penulis selama masih duduk di bangku kuliah.

7. Ibu Tatik, S.Pd. selaku kepala sekolah SDN 1 Sabah Balau dan Ibu Puji Astuti, S.Pd.I selaku kepala sekolah MI Al-Fajar Pringsewu yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian guna mendapatkan data penelitian.
8. Ayah mazuzi, Ibu Sugiati, adik-adik kandungku serta saudara-saudara sepupuku yang telah memberikan kasih sayang yang tulus serta doa yang selalu dipanjatkan agar saya dapat mewujudkan harapan dan cita-cita
9. Teman-teman seperjuangan Amelia Oktaviani, Ani Agustina, Eka Mertasari, Ermalisa, Dwi Nur Indah Sari, Maycha Anggita, Sofiana Yanavia dan Tika Violita terimakasih atas bantuan, dorongan semangat dan motivasinya.
10. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung.

Penulis menyadari bahwa terdapat banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini, namun penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi yang membaca. Semoga Allah SWT menjadikan amal ibadah yang akan mendapatkan ganjaran disisi-Nya untuk semua pihak yang telah membantu.

Wassalamua 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Bandar Lampung, Juli 2023
Peneliti

Alfy Adhmayati
NPM. 1611100290

DATAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN.	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
RIWAYAT HIDUP.	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul.	1
B. Latar Belakang Masalah.....	2
C. Identifikasi Masalah.	7
D. Batasan Masalah.....	8
E. Rumusan Masalah.	8
F. Tujuan Pengembangan.	8
G. Manfaat Pengembangan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Media Pembelajaran.	11
1. Pengertian Media Pembelajaran.	11
2. Macam-Macam Media Pembelajaran.	14
3. Fungsi Media Pembelajaran.....	17
B. Video Interaktif.	20
1. Pengertian Video Interaktif.....	20
2. Fungsi Video Interaktif.....	23
3. Kelebihan Video Interaktif.	23
C. Powtoon.....	24
D. Pendekatan <i>Contextual Teaching And Learning</i> (CTL).....	25
E. Pembelajaran Tematik.....	26

F. Indahnya Negeriku.....	29
G. Penelitian Relevan.....	30
H. Kerangka Berfikir.....	34
I. Hipotesis.....	34

BAB III METODE PENELITIAN.

A. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	37
B. Karakteristik Sasaran Penelitian.....	37
C. Pendekatan Dan Metode Penelitian.....	37
D. Langkah-Langkah Pengembangan Model Addie.....	38
E. Teknik Pengumpulan Data.....	42
F. Teknik Analisi Data.....	43

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan.....	49
1. Hasil Penelitian Pengembangan.....	49
a. Tahap Analysis (Analisis).....	49
b. Tahap Design (Merancang).....	50
c. Tahap Development (Pengembangan).....	51
d. Tahap Penerapan (<i>Implementation</i>).....	62
e. Tahap Evaluation (Evaluasi).....	62
B. Deskripsi Dan Analisis Data Hasil Uji Coba.....	63
1. Uji Coba Peserta Didik.....	63
2. Respon Pendidik Kelas IV.....	68
C. Kajian Produk Akhir.....	69

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	71
B. Rekomendasi.....	71

DAFTAR PUSTAKA

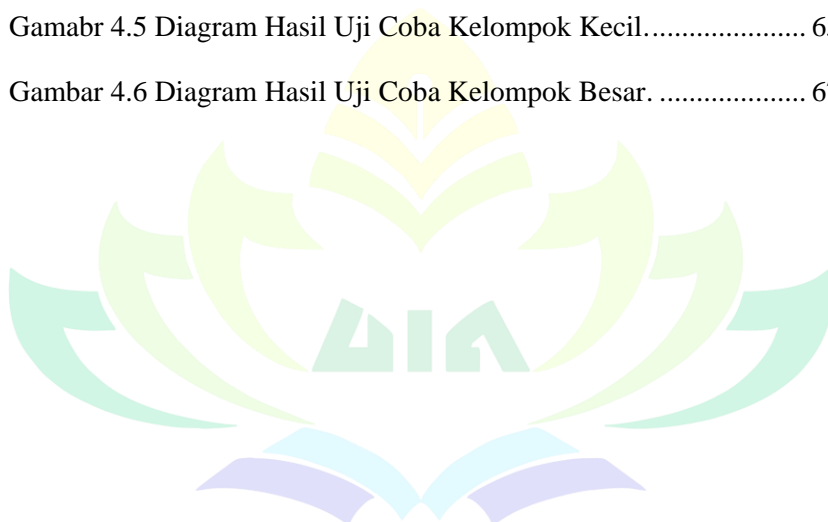
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Aturan Pemberian Skor Terhadap Pilihan Jawaban.....	44
Tabel 3.2	Interpretasi Hasil Analisis.....	45
Tabel 3.3	Kriteria Kelayakan.....	46
Tabel 3.4	Skor Penilaian Uji Coba.	47
Tabel 3.5	Kriteria Untuk Uji Kemenarikan.	47
Tabel 4.1	hasil Validasi Ahli Media 1.	52
Tabel 4.2	Hasil Validasi Ahli Media 2.	53
Tabel 4.3	Hasil Validasi Ahli Materi.....	55
Tabel 4.4	Saran Dan Masukan Design Ahli Media.	55
Tabel 4.5	Hasil Revisi Validasi Ahli Media 1.	57
Tabel 4.6	Hasil Revisi Validasi Ahli Media 2.	58
Tabel 4.7	Saran Dan Masukan Validator Ahli Materi.	60
Tabel 4.8	Hasil Revisi Validasi Ahli Materi.....	60
Tabel 4.9	Hasil Validasi Draft 1 Dan Draft 2.	61
Tabel 4.10	Hasil Analisis Uji Kelompok Kecil SD Negeri 1 Sabah Balau.	63
Tabel 4.11	Hasil Analisis Uji Kelompok Kecil MI Al-Fajar.....	64
Tabel 4.12	Hasil Analisis Uji Kelompok Besar SD Negeri 1 Sabah Balau.	66
Tabel 4.13	Hasil Analisis Uji Kelompok Besar MI Al-Fajar.	66
Tabel 4.14	Hasil Respon Pendidik 1.....	68
Tabel 4.15	Hasil Respon Pendidik 2.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Penelitian ADDIE.	38
Gambar 4.1 Diagram Hasil Validasi Media.	54
Gambar 4.2 Diagram Hasil Validasi Materi.....	55
Gambar 4.3 Diagram Hasil Revisi Validasi Ahli Media.	59
Gambar 4.4 Diagram Hasil Revisi Validasi Ahli Materi.....	61
Gamabr 4.5 Diagram Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	65
Gambar 4.6 Diagram Hasil Uji Coba Kelompok Besar.	67



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam memahami skripsi ini maka akan secara singkat diuraikan beberapa kata yang terkait dengan maksud dari judul skripsi ini. Judul skripsi ini adalah: **“Pengembangan Video Interaktif *Powtoon* Berbasis Pendekatan *Contextual Teaching And Learning (CTL)* Sebagai Media Pembelajaran Tematik Pada Tema Indahnya Negeriku Kelas IV SD/MI”**.

Pengembangan merupakan proses penerjemahan spesifikasi rancangan dalam bentuk riil/fisik yang berkaitan dengan maksud menetapkan dasar ilmiah/empiris untuk membuat produk pembelajaran dan non pembelajaran yang baru atau model peningkatan pengembangan yang telah ada.¹

Pengembangan merupakan suatu analisis sistematis terhadap perancangan, pengembangan dan evaluasi, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria efektifitas, validitas, dan kepraktisan. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan suatu usaha untuk meningkatkan kualitas yang lebih maju melalui pendidikan dan latihan peserta didik.

Video interaktif adalah media pembelajaran yang didalamnya mengkombinasikan unsur suara, gambar, gerak, teks ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunanya. *Powtoon* adalah inovasi dan media dalam bentuk animasi bergerak dilengkapi dengan *backsound* dan transisi yang membuat subjek menjadi menarik untuk peserta didik memahami pembelajaran. Dari pengertian yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa video interaktif *powtoon* merupakan sistem multimedia yang disusun secara sistematis sehingga bergerak sesuai dengan alur hitungan waktu.

¹ Sugiono, “Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D” (Bandung: Alfabeta. 2017). Hal.407

Media pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran terpadu yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individual maupun kelompok aktif menggali dan menemukan suatu ide-ide terbaru. Media pembelajaran tematik juga sebagai suatu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap pembelajaran serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema.² Jadi dapat disimpulkan dari keduanya media pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu dengan menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna sehingga dapat mengembangkan aspek pengetahuan, sikap serta keterampilan peserta didik.

Berdasarkan penjelasan mengenai penegasan judul di atas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud judul skripsi ini adalah suatu penelitian yang membahas tentang pengembangan video interaktif *powtoon* dengan menggunakan pendekatan *contextual teaching and learning* (CTL) sebagai media pembelajaran tematik yaitu untuk meningkatkan keefektifan sesuai rancangan yang sistematis dengan berbagai objek gambar yang bergerak dan tulisan sesuai alur sesuai alur waktu pada pengalaman belajar yang bermakna sehingga dapat mengembangkan aspek pengetahuan, keterampilan sikap serta kemenarikan.

B. Latar Belakang Masalah

Media berasal dari kata jamak latin “medium” secara harfiah adalah “perantara” artinya, perantara antar sumber pesan dan penerima pesan. Kemudian sesuai dengan asal katanya, media didefinisikan sebagai perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran. Menurut Sanjaya Wina media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan,

² Rusman, “Model-Model Pembelajaran”, (Jakarta: Rajawaliipress, 2018), Hal. 44

mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya. Heinich berpendapat bahwa media merupakan alat saluran komunikasi.³ Menurut Riva'i media pembelajaran adalah sebuah alat bantu mengajar yang ada dalam komponen metodologi sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru. Sedangkan menurut Suryani dkk media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau digunakan sesuai dengan teori pembelajaran

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan sesuatu alat atau benda yang digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan keingin tahaan peserta didik guna mewujudkan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana belajar mengajar di sekolah yang bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. Dengan demikian para pendidik dapat mengetahui keberhasilan kreativitas peserta didiknya, atau untuk mengetahui siapa diantara para peserta didiknya yang berhasil atau gagal.


Media pembelajaran memberikan pengaruh yang cukup besar dalam pembelajaran. Interaksi peserta didik tidak hanya dengan pendidik dan teman-temannya, tetapi peserta didik juga dapat berinteraksi dengan media pembelajaran yang disediakan, hal ini disebabkan tingkat interaksi yang cukup tinggi antara anak dengan media pembelajaran. Para ahli pendidikan berkesimpulan bahwa lewat media pembelajaran dapat mempengaruhi perkembangan minat, sikap, sosial, emosi, dan penalarannya. Hal ini dibarengi juga dengan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran pada peserta didik melalui interaksi komunikasi dalam proses belajar mengajar yang dilakukan. Karakteristik setiap peserta didik memiliki perbedaan yang menuntut pendidik lebih kreatif dalam menyampaikan materi. Melalui media

³ Yuliawati Yunus Dan Amelisa Friwati, Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Cd Interaktif Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Jurusan Teknik Audio Video Di SMK Negeri 1 Padang Semester Genap Tahun Ajaran 2016/2017, *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, Vol. 5 No. 1 (Maret 2018) Hal. 35

pembelajaran pendidik diharapkan menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan kepada peserta didik.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan, sangat penting dalam proses peningkatan sumber daya manusia. Dengan sarana dan prasarana sekolah yang memadai serta peran pendidik sebagai pembimbing akan menghasilkan pemahaman dan penalaran yang cepat bagi siswa.⁴ Tugas pendidik agar supaya pembelajaran bisa menjadi menyenangkan dan mampu mencapai tujuan pembelajaran adalah terampil gunakan alat yang disediakan sekolah, atau gunakan alat yang murah dan efisien secara kreatif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Teknologi pendidikan merupakan suatu bidang terapan yang relatif baru. Pengembangan media pembelajaran video interaktif berbasis *powtoon* ini dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Al-Qur'an menganjurkan bagi setiap pendidik untuk selalu mencari atau memperbaharui cara atau media yang terbaik agar memudahkan peserta didik untuk menerima ilmu Allah SWT, sebagaimana dijelaskan dalam Al-Qur'an surat Al-Maidah ayat 35 sebagai berikut:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اتَّقُوا اللّٰهَ وَابْتَغُوا۟ اِلَيْهِ الْوَسِيْلَةَ
 وَجَاهِدُوْا فِىْ سَبِيْلِهِ لَعَلَّكُمْ تَفْلِحُوْنَ

Artinya: “Carilah sarana yang mendekatkan diri pada-Nya dan berjihadlah pada jalan-Nya, supaya kamu mendapatkan keberuntungan. (Q.S. Al-Maidah: 35)”⁵

Ayat diatasmenjelaskan bahwa, kata “wasilah” mengandung tiga arti, yaitu mendekatkan diri kepada Allah,

⁴Jupriyanto Dan Turahmat, Bahan Ajar Multimedia Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Sebagai Media Pembelajaran Inovatif, *Jurnal Ilmiah “Pendidikan Dasar”*, Vol. IV No. 2 (Juli 2017) Hal. 120

⁵Kementerian Agama RI, *Al-hikmah Al-Qur'an dan terjemahannya*. (bandung: dipenogoro, 2017). h. 90

untuk perantara atau media, dan sumpah. Ayat tersebut juga menjelaskan bahwa pentingnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan sebagai sarana dalam menghantarkan tercapainya tujuan pendidikan. Sehingga dapat diartikan bahwa media pembelajaran adalah sesekumpulan alat bantu yang digunakan oleh pendidik untuk berkomunikasi dengan peserta didik. Lewat pemanfaatan media dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga, bagi peserta didik penggunaan media dapat membuat peserta didik mengatasi kebosanan dan kejenuhan selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada saat pra penelitian di sekolah MI Al-Fajar Pringsewu dan SDN 1 Sabah Balau Lampung Selatan diketahui bahwa situasi dan kondisi cara belajar dan mengajar antara peserta didik dan pendidik selama proses pembelajaran berlangsung pada mata pelajaran Tematik di kelas IV sudah baik, selain itu pendidik juga sadar akan perkembangan teknologi seperti komputer, namun penggunaan media pembelajaran belum berjalan secara efektif, hal ini dikarenakan pendidik mengerjakan mata pelajaran tematik pada saat proses pembelajaran di SDN 1 Sabah Balau hanya menggunakan buku paket dan poster ataupun gambar yang ada di kelas.

Dari wawancara yang dilakukan kepada Ibu Halimah, S.Pd selaku guru kelas/wali kelas IV di SDN 1 Sabah Balau menyampaikan bahwa “sekolah sudah menggunakan kurikulum 2013 akan tetapi saat pembelajaran tematik ada beberapa kendala yaitu beberapa siswa mengalami sulitnya memahami materi dan siswa cenderung aktif di kelas. Saya sudah mencoba menggunakan beberapa media, berupa poster, patung dan globe namun sepertinya masih kurang efektif.”⁶

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara di sekolah lain, yaitu tepatnya di sekolah MI Al-Fajar Pringsewu. Peneliti melakukan wawancara kepada ibu Umi Nur Khasanah, S. Pd. selaku wali kelas IV MI Al-Fajar Pringsewu. Berdasarkan hasil

⁶Halimah, Wawancara Dengan Penulis, SD Negeri 1 Sabah Balau, 21 Januari 2021.

wawancara yang dilakukan kepada ibu Umi mengungkapkan bahwa “MI Al-Fajar sudah menerapkan pembelajaran kurikulum 2013 (K13), tetapi ada beberapa kendala yang di alami oleh ibu Umi pada saat proses pembelajaran, yaitu masih merasa sulit mengaitkan pembelajaran satu dengan pembelajaran lainnya (tematik). Kemudian pada saat pembelajaran daring sudah mulai diterapkan terdapat beberapa kendala saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun kendala pada saat proses pembelajaran daring yaitu kurang efektif dalam proses belajar mengajar, dan masih ada beberapa peserta didik yang tidak memiliki alat komunikasi android sehingga proses pembelajaran menjadi terhambat dan tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran”.⁷

Media pembelajaran yang digunakan di SDN 1 Sabah Balau yaitu buku paket, gambar atau poster, patung dan globe. Sedangkan MI Al-Fajar sudah pernah menggunakan media pembelajaran berupa video sparkol, namun peserta didik kurang antusias saat pembelajaran menggunakan media tersebut.

Media pembelajaran Video menyediakan satu cara menyalurkan informasi yang amat menarik. Video merupakan media yang paling bermakna dibandingkan media yang lain seperti grafik, audio dan sebagainya. Penggunaan video dalam multimedia interaktif akan memberikan pengalaman baru. Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan dan penyimpanan, pemindahan dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik. Video merupakan gambar yang bergerak. Jika objek pada animasi adalah buatan, maka objek pada video adalah nyata.

Video interaktif menyajikan materi pembelajaran dengan bahasa yang mudah dipahami dan sesuai dengan karakteristik peserta didik yang bersangkutan. Video interaktif mampu menstimulus peserta didik untuk merespon materi yang disajikan secara cepat dan aktif, serta menimbulkan interaksi selama proses pembelajaran. Salah satu karakteristik video interaktif yaitu dapat digunakan secara individual maupun klasikal, sehingga proses

⁷Umi Nur Khasanah, Wawancara Dengan Penulis, MI Al-Fajar Pringsewu, 20 Januari 2021.

pembelajaran menjadi efektif. Video interaktif juga dapat digunakan pada peserta didik dan memberikan gambaran yang jelas, tentang materi ajar, dapat digunakan secara terus menerus, baik dirumah maupun diluar rumah.⁸ Video interaktif menyajikan konten seperti teks, gambar bergerak, animasi, video, audio, dan video game.

Sesuai dengan kebutuhan peserta didik maka peneliti mengembangkan media yang inovatif dan kreatif serta belum pernah digunakan sebelumnya oleh pendidik, yaitu media pembelajaran berupa video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL yang dapat digunakan selama masa pembelajaran dirumah. Dengan adanya video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL ini diharapkan peserta didik dapat lebih mengerti mengenai mata pelajaran tematik dengan tema Indahya Negeriku.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di paparkan oleh peneliti, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran dengan judul penelitian “Pengembangan Video Interaktif *Powtoon* Berbasis Pendekatan *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Sebagai Media Pembelajaran Tematik Pada Tema Indahya Negeriku Kelas IV SD/MI”.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat di identifikasikan beberapa masalah sebagai dasar penelitian sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang tersedia di sekolah masih berupa buku cetak.
2. Media pembelajaran sudah cukup baik, namun belum inovatif.
3. Belum pernah menggunakan media pembelajaran berupa video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL.

⁸ Sri rahayu, Pengaruh Penggunaan Video Interaktif Berbasis Cai Terhadap Kemampuan Membacapermulaan Anak Autis Di SDN Tetintang Surabaya. *Jurnal pendidikan khusus*, 2019 hal.4.

D. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti membatasi masalah sebagai fokus penelitian yaitu:

1. Video interaktif hanya dikembangkan pada mata pelajaran tema 6 Indahnya Negeriku.
2. Materi yang akan disuguhkan hanya materi tentang tema 6 Indahnya Negeriku
3. Pengujian produk dibuat hanya untuk penilaian kelayakan serta kemenarikan media pembelajaran dan tidak diuji cobakan pengaruhnya terhadap prestasi dan hasil belajar peserta didik.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran tematik video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL?
2. Bagaimanakah respon pendidik dan peserta didik terhadap video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL sebagai media pembelajaran tematik tingkat SD/MI?

F. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, peneliti memiliki tujuan untuk:

1. Untuk mengetahui kelayakan video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL yang dikembangkan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran tematik IV SD/MI.
2. Untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran tematik IV SD/MI.

G. Manfaat Pengembangan

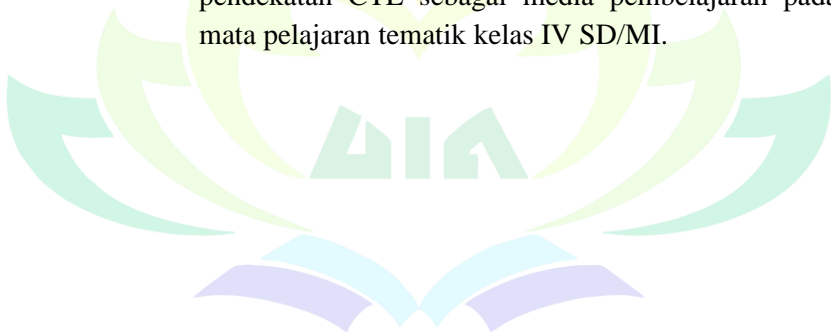
Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk menambah wawasan bagi peneliti dan penelitian pengembangan video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran tematik kelas IV SD/MI.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta Didik, dapat membantu peserta didik agar lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran tematik dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif ini.
- b. Bagi Pendidik, sebagai salah satu referensi dalam menggunakan pembelajaran untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi.
- c. Bagi peneliti, Sebagai pengalaman dan wawasan baru dalam mengembangkan kreativitas mengenai pengembangan video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran tematik kelas IV SD/MI.



BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Asosiasi komunikasi dan teknologi pendidikan mengemukakan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran untuk proses penyampaian informasi. Anitah mendefinisikan media adalah perantara penyampa pesan/informasi dari sumber pesan ke penerima pesan. Vernon s. Gerlach dan Donald P. Ely menyebutkan bahwa Media memiliki makna yang sempit dan makna yang luas. Dalam arti sempit, media berwujud: grafik, foto, perangkat mekanis, perangkat elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyampaikan informasi. Secara umum, media merupakan kegiatan yang dapat menciptakan kondisi bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru.⁹

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu bentuk perantara, alat atau benda yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan informasi dari penyampai kepada penerima sehingga menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan seseorang (peserta didik) dapat memperoleh pengetahuan yang baru.

Media adalah sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi dari pengirim atau pendidik ke penerima atau peserta didik, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada satu lingkungan belajar.¹⁰ Jadi bisa dikatakan media pembelajaran

⁹Ali Mudlofir Dan Evi Fatimatur Rusydiyah. *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2017). h. 122

¹⁰Umrotul Hasanah, Lukmanul Hakim, Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis, *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran*, Vol. 1, No. (1 November 2017), H. 93.

adalah alat pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

Proses pembelajaran adalah suatu sistem yang terdiri dari bagian-bagian subsistem yang berhubungan dan mempengaruhi. Beberapa subsistem tersebut antara lain: (1) Siswa, (2) Guru, (3) Media pembelajaran, (4) Metode pembelajaran, (5) Tujuan pembelajaran, (6) Sumber belajar, (7) Sarana dan prasarana, (8) Lingkungan.¹¹ Jika salah satu subsistem tidak optimal, maka proses berhasil pembelajaran juga tidak optimal. Misal media pembelajaran, bila pendidik tidak memilih, menyediakan, dan menghadirkan media pembelajaran yang efektif, maka informasi yang disampaikan melalui media itu kemungkinan besar tidak diterima dengan baik oleh peserta didik.¹²

Agar proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien, maka usaha yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan merancang pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat penyaluran pesan kepada peserta didik. Perkembangan media pembelajaran di sekolah dapat dipengaruhi beberapa faktor, di antaranya yaitu sumber daya pengajar, fasilitas disekolah, lingkungan tempat atau lokasi sekolah, dan lain-lain. Namun lokasi berdirinya sekolah dapat mempengaruhi kualitas media pembelajarannya. Di daerah perkotaan dapat dipastikan sebuah sekolah dapat memiliki fasilitas lebih unggul dibandingkan dengan sekolah yang berada dipinggir kota atau pedesaan.¹³

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong pendidik untuk terus masyarakat untuk terus berupaya mengupdate pencapaian teknologi dalam proses pengajaran. Mewajibkan pendidik untuk dapat menggunakan alat

¹¹*Ibid*,h. 95.

¹²Sofyan Hadi, Efektifitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar,*jurnal porsding TEP dan PDS*. No 15 (Mei 2017), h. 97

¹³Ahmad Marzuki Dan Muhammad Fahmi, Efektifitas Media Pembelajaran Cd Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs5 Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK PGRI Pandaan. *Jurnal Fakultas Agama Islam*, Volume 1, No 2 (September 2017). H. 263

yang disediakan di sekolah, bukan menutup kemungkinan besar alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Setidaknya, pendidik dapat menggunakan alat yang murah dan sederhana, tetapi mereka diperlukan untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, pendidik juga dituntut untuk dapat mengembangkan alat-alat yang tersedia, pendidik juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya.¹⁴

Media merupakan kata yang berasal dari bahasa latin “*medium*”, yang secara harfiah berarti pengantar. Oleh karena itu media bisa diartikan sebagai alat pembelajaran yang dipergunakan untuk mentransfer materi kepada peserta didik yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap peserta didik. Media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Peserta didik di rangsang dengan media itu dengan menggunakan inderanya untuk menerima informasi. Media dapat berupa suatu bahan atau alat seperti surat kabar, majalah, radio, televisi, film, video, OHP, gambar-gambar dan sebagainya.¹⁵

Gagne & Briggs mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan secara fisik isi mata pelajaran, antara lain buku, modul, teks terprogram, tape recorder, kaset, kamera, perekam video, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, komputer dan lain sebagainya. Media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat membantu mentransfer materi pelajaran dengan baik, menarik perhatian peserta didik, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan memotivasi.

Konsentrasi peserta didik bergantung pada pembawaan pembelajaran dari pendidiknya sendiri. Peserta didik tidak akan

¹⁴Mila Nurdiana, Yosi Nur Kholisho, Ahmad Fatoni. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Cd Interaktif Pada Materi Simulasi Digital Menggunakan Adobe Flash. *Jurnal Pendidikan Informatika*, Volume 2, No 2 (Desember 2018). H. 85

¹⁵Ali Mudlofir Dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2017). h. 121

memperhatikan pembelajaran jika materi yang di sampaikan membosankan, tidak bermakna atau terlalu sulit. Maka dari itu menyangkut pembelajaran sebaiknya melibatkan semua indera peserta didik, baik itu penglihatan, pendengaran, rasa, penciuman, dan sentuhan. Cara tersebut dapat membuat peserta didik merasa senang dan nyaman saat menerima pembelajaran.

2. Macam-Macam Media Pembelajaran

a. Media audio

Media audio adalah media yang menyampaikan pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Pesan atau informasi yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif yang berupa kata-kata, musik dan sound effect. Media audio ini seperti radio, alat perekam pita magnetic, laboratorium bahasa, dan media proyeksi diam.

Adapun kelebihan dari media audio yaitu:

- a) Tidak mahal
- b) Mudah didapat dan digunakan
- c) Memberikan pesan verbal untuk orang tidak membaca
- d) Ideal untuk mengajar bahasa asing
- e) Dapat menjadi alternatif yang menarik
- f) Bisa memberi informasi terbaru
- g) Bisa diputar berulang-ulang
- h) Mudah dibawa
- i) Tahan terhadap kerusakan.

Selain kelebihan ada pula kelemahan dari media audio yaitu:

- a) Memungkinkan pembajakan
- b) Tidak bisa memonitor perhatian pelajar
- c) Berpotensi untuk terhapus secara tidak sengaja.¹⁶

¹⁶ Akhiruddin, *Model Dan Media Pembelajaran Ips Di Sd.* (Jogjakarta: Samudra Biru. 2019). H. 55

b. Media visual

Media yang hanya mengandalkan indera penglihatan media ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip, sliders, foto, gambar atau lukisan, grafis, dan bagan. Ada pula yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu dan film kartun.

c. Media audiovisual

Media audiovisual adalah media memiliki Elemen suara dan elemen gambar. Jenis media ini memiliki fungsi yang lebih baik karena termasuk jenis media pertama dan kedua. Media dibagi menjadi:

- 1) Audiovisual murni, yaitu elemen suara dan gambar berasal dari satu sumber seperti kaset video.
- 2) Audiovisual tidak murni, yaitu elemen suara dan gambar berasal dari sumber yang berbeda. Misalnya film bingkai suara, elemen gambarnya berasal dari slide proyektor.

Dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran di bagi menjadi tiga yaitu media audio (dapat di dengar), media visual (dapat di lihat), media audio visual (dapat di lihat dan di dengar).

Saparti menyampaikan bahwa media Audiovisual merupakan media dengan elemen suara dan gambar. Media ini memiliki fungsi yang lebih baik karena mencakup dua jenis media audio dan visual. Media audiovisual merupakan sarana pembelajaran yang dapat membantu menyampaikan pengetahuan, sikap dan gagasan dalam bahasa lisan dan tulisan. Media audio visual merupakan media perantara atau penggunaan materi dan menyerapnya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.¹⁷

¹⁷Wahyu B.S, Nurhasanah, Penggunaan Metode Demonstrasidan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ips, *Jurnal Pendas Mahakam*, Vol 3. No 2 (Agustus 2018), h. 152

Kelebihan media audio visual adalah pemakaiannya yang tidak membosankan, hasilnya lebih mudah untuk dipahami, dan informasi yang diterima lebih jelas dan cepat dimengerti. Selain itu media audio visual memegang peran sangat penting dalam proses pembelajaran, selain media pembelajaran audio visual dapat mudah dimengerti tetapi media pembelajaran audio visual ini juga mampu memperkuat ingatan peserta didik, sehingga pada akhirnya siswa diharapkan mendapatkan pembelajaran secara optimal. Sedangkan kelemahannya adalah suara terkadang tidak terdengar dengan jelas, pelaksanaannya membutuhkan waktu yang cukup lama, dan biaya yang relatif lebih mahal.

Alat audio visual merupakan alat bantu bagi guru dan siswa untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas belajar mengajar. Pada masa sekarang teknologi semakin meningkat dan penggunaan alat audio visual telah menggunakan teknologi yang lebih maju berupa elektronik seperti slide, film strip, film, rekaman, video cassette, bahkan televisi pendidikan. Namun bentuk apapun alat audio visual yang digunakan itu hanya sebagai alat bantu, dan bukan menjadi pesaing atau pengganti guru.¹⁸

Pada dasarnya semua media dibagi menjadi 4 jenis yaitu media visual, media audio, media audiovisual dan multimedia.

- 1) Media visual, yaitu media yang mengandalkan penglihatan
- 2) Media audio, yaitu media yang menyangkut pendengaran
- 3) Media audio visual yaitu media yang menyangkut indera pendengaran dan penglihatan.
- 4) Multi media adalah media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam proses pembelajaran.

¹⁸Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2017). H. 13

Sebagaimana dijelaskan Allah, ada berbagai objek atau fenomena ilmiah. Allah menyediakan sarana untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dalam Ini adalah media pembelajaran. Seperti yang dikatakan Allah dalam surah An-Nahl ayat 78:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا
وَجَعَلَ لَكُمْ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ
تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya: *“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu apapun, dan dia memberimu pendengaran, pengelihatian, dan hati nurani, agar kamu bersyukur.” (Q.S. An-nahl: 78)¹⁹*

Ayat diatas menjelaskan bahwa media pembelajaran tidak terlepas dari pemanfaatan alat indera, seluruh alat indera yang dimiliki merupakan karunia yang patut disyukuri.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan atau pembelajaran pada saat itu. Media pembelajaran sendiri berfungsi sebagai pembawa informasi dari sumber pendidik menuju peserta didik. Secara umum dapat dikatakan media memiliki kegunaan antara lain:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbal
- b. Mengatasi keterbatasan ruang
- c. Meningkatkan keinginan belajar
- d. Memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai dengan minat, bakat, dan kemampuannya.

¹⁹ Kementerian Agama Ri, *Al-Hikmah Al-Quran Dan Terjemahannya*. (Bandung: Dipenogoro, 2017), h. 257

Media pembelajaran memiliki banyak fungsi terkait mendukung pembelajaran dikelas, media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama yaitu: a) guna memotivasi minat atau tindakan dalam pembelajaran, b) guna menyajikan informasi pembelajaran dan, c) memberi instruksi²⁰

Menurut Gerlach & Ely, ada tiga kelebihan kemampuan media, yaitu:

1. Kemampuan fiksatif, yang berarti dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek. Dengan begitu, objek dapat digambar, dipotret, difilmkan, atau dapat disimpan untuk diamati kembali seperti kejadian aslinya. Misal diubah ukurannya, warnanya, kecepatannya, atau adanya pengulangan dalam penyajian.
2. Kemampuan manipulatif, yang berarti dapat menampilkan kembali objek dengan adanya perubahan yang sesuai dengan kebutuhan. Misal diubah ukurannya, warnanya, kecepatannya, atau adanya pengulangan dalam penyajian.
3. Kemampuan distributif, berarti media mampu menjangkau audient dalam jumlah besar dalam satu kali penyajian secara serempak. Misal siaran TV atau Radio.

Menurut Edgar Dale Fungsi media pembelajaran dapat menekankan pada hal-hal berikut:

1. Sebagai sarana untuk membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif.
2. Sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya untuk menciptakan situasi belajar yang efektif.
3. Mempercepat proses pembelajaran.
4. Meningkatkan kualitas proses pembelajaran
5. Mengongkritkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

²⁰ Nunuk Suryani, Ahmad Setiawan, Aditin Putra. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2019). H. 13

Selain itu Penggunaan media dalam pembelajaran juga dapat menimbulkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan stimulasi kegiatan pembelajaran, bahkan mempengaruhi psikologi peserta didik. Menurut Ahmad Rivai, Kelebihan penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan mengajar adalah:

1. Media pembelajaran dapat menarik dan memperluas perhatian siswa terhadap buku teks yang diperkenalkan.
2. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan pengalaman belajar siswa berdasarkan latar belakang sosial ekonomi.
3. Media pembelajaran dapat membantu siswa memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara lain.
4. Media pembelajaran secara rutin dapat membantu siswa mengembangkan ide-ide yang dialaminya dalam kegiatan belajar mengajar.
5. Media pengajaran dapat menumbuhkan kemampuan anak didik untuk berusaha mempelajari sendiri berdasarkan pengalaman dan kenyataan.
6. Media pengajaran dapat mengurangi adanya verbalisme dalam suatu proses (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa pendidik dalam proses belajar mengajar harus memperhatikan beberapa hal, seperti berikut:

- a. Tujuan pembelajaran yang akan dicapai
- b. Isi materi pelajaran
- c. Strategi belajar mengajar yang digunakan
- d. Karakteristik siswa yang belajar.

Media sangat berperan dalam komunikasi dan pendidikan sebagai sumber penyampaian ilmu pengetahuan kepada peserta didik, dikarenakan pendidik tidak selalu dapat berdiri sendiri untuk menciptakan komunikasi yang sesuai dengan kegiatan pembelajarannya. Keberhasilan proses pembelajaran terjadi ketika peserta didik dapat meningkatkan penggunaan alat inderanya

pada kegiatan belajar. Kemampuan peserta didik untuk melakukan itu sangat terbatas, oleh sebab itu peran media pembelajaran sebagai perangsang agar siswa dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan lebih baik.

B. Video Interaktif

1. Pengertian video interaktif

Penerapan media audio visual dapat menggambarkan materi pelajaran secara nyata, siswa juga dapat meniru dan dan memahami isi dari media audio visual yang disajikan sehingga dapat menambah pemahaman siswa dalam pembelajaran. Permana menjelaskan bahwa media interaktif adalah suatu hal yang mengemas informasi yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna (peserta didik). Tanpa media pendidik cenderung berbicara satu arah kepada peserta didik, namun adanya media guru dapat mengatur kelas sehingga peserta didik yang lebih aktif. Media interaktif dapat menumbuhkan aktifitas siswa dalam pembelajaran yang tercermin dalam umpan balik peserta didik yang dipicu dengan adanya media interaktif oleh pendidik.

Yulianti mengungkapkan bahwa indikator aktivitas peserta didik dalam penerapan media pembelajaran interkatif dapat dilihat dari partisipasi, minat dan perhatian peserta didik selama pembelajaran. Selain dipicu dengan adanya media interaktif tidak terlepas dari peran pendidik didalamnya, karena peran pendidik sebagai pengguna media pembelajaran yang bertujuan untuk menyampaikan informasi pelajaran terhadap peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.²¹ Media pembelajaran interaktif mampu menyajikan materi dengan konsep multimedia interaktif terdiri dari teks, suara, gambar, animasi, dan video. Penyajian materi dengan menggunakan

²¹Fatimatus Zahroh, Habibi Dan Herowati, Pengembangan Media Video Sains Interaktif Untuk Siswa SLB Tunarungu. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume 1, No 2, Juli (Desember 2017). H. 55

media interaktif dapat memberi gambaran secara nyata tentang materi atau konten dalam mempelajari.²²

Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat membantu memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa, karena penggunaan media dapat mempermudah peserta didik dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi kongkrit. Munadi mengatakan bahwa media interaktif memiliki kelebihan dibandingkan dengan media lain yaitu: 1). Bersifat interaktif karena dirancang untuk digunakan oleh peserta didik secara individual, 2). Memberikan iklim efeksi secara individual karena dirancang khusus untuk pembelajaran mandiri, 3). Kebutuhan peserta didik dapat terakomodasi, termasuk bagi mereka yang lamban dalam menerima pembelajaran, 4).meningkatkan motivasi belajar peserta didik, 5). Kontrol pemanfaatannya sepenuhnya berada pada pengguna.²³

Kata video berasal dari bahasa latin yaitu vidi atau visum yang artinya melihat dan melihat. Video memberikan cara penyampaian informasi yang sangat menarik dan langsung Dibandingkan dengan media lain (seperti grafik, audio, dll), video merupakan media yang paling bermakna. Penggunaan media video interaktif akan memberikan pengalaman baru. Munir percaya bahwa video adalah teknologi yang menangkap, merekam, memproses dan mentransmisikan, mentransmisikan, dan membangun urutan gambar diam dengan menghadirkan adegan dalam gerakan secara elektronik. Video adalah gambar bergerak.

Video interaktif dirancang khusus sebagai media pembelajaran yang efektif. Berisi panduan praktis untuk

²² Nur Hamidi, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Adobe Flash Profesional Cs6 Untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. XIV, No. 1 (Januari 2017). H. 111

²³ Erik Ekstrada. Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Menggunakan Software Adobe Director 11 Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Kelas X Sman Batusangkar. *Jurnal El-Hakim*, Vol 5, No. 1 (January-Juni 2020). H. 50

mencapai tujuan, disajikan melalui presentasi audiovisual (gambar dan suara), dan dilengkapi dengan panduan suara bahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami, serta dikemas dalam program yang berjalan otomatis, sehingga dengan bantuan video interaktif, siswa dapat mempelajarinya secara mandiri kapanpun dan dimanapun.

Video interaktif adalah media pembelajaran yang didalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya. Pengertian lain dijelaskan oleh Nisawa yang mengatakan bahwa Video interaktif tersebut memuat syarat-syarat sebenarnya dari tujuan tersebut, dan disajikan melalui demonstrasi audio visual, dengan suara bahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami, dan dikemas dalam suatu program. Oleh karena itu, dengan adanya video interaktif tersebut siswa dapat belajar mandiri di setiap saat dan akan memperdalam belajar untuk memberikan dukungan.²⁴

Media video interaktif merupakan media yang mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga video pembelajaran interaktif tersebut mudah disukai peserta didik, namun tetap diharapkan bimbingan orang tua untuk mendampingi peserta didik dalam bermain. Melihat perkembangan jaman sekarang media pembelajaran tidak hanya dari buku dan gurunya. Namun belajar aktif dari video interaktif dapat mendampingi anak-anak dalam menonton video.

Sistem yang menggunakan lebih dari satu media presentasi (teks, suara, citra, animasi, dan video) secara bersamaan dan melibatkan keikutsertaan pemakaian untuk memberi perintah, mengendalikan dan memanipulasi.

²⁴Ratri Kurnia Wardani, Pengembangan Video Interaktif Pada Pembelajaran Ipa Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol 2. No 4 (2018), h. 373

2. Fungsi video interaktif

Peranan media video interaktif dalam proses pembelajaran yang diungkapkan oleh Sudjana dan Rivai antara lain adalah:

- a. Alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat pendidik menyampaikan pelajaran.
- b. Alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh peserta didik dalam proses belajarnya.²⁵

3. Kelebihan video interaktif

Video interaktif adalah metode penceritaan berbasis audio visual yang akan mengajak penonton sebagai pengguna, pemilik dan partisipan aktif terhadap media yang dikemas secara sinematik. Selain itu video interaktif bisa juga diartikan sebagai video berisikan tuntutan praktis secara tepat sasaran, disajikan lewat presentasi audio visual yang dilengkapi suara penuntun yang jelas dan mudah dipahami sehingga sehingga siswa dapat belajar secara mandiri.

Didalam video pembelajaran interaktif harus terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antara pengguna dengan media itu sendiri. Kelebihan video interaktif menurut Kumala yaitu, lebih praktis dalam pembelajaran, menyenangkan, tidak klasik dan membosankan. Adapun keunggulan dari video interaktif menurut Hardianto & Asri adalah dapat memberikan model yang lebih realistik kepada siswa sehingga siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran.

Sedangkan menurut Aqib kelebihan video interaktif adalah:

1. Pembelajaran lebih jelas dan menarik
2. Proses belajar lebih interaktif

²⁵Rasyid Hardi Wirasasmita, Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Dan Makromedia Flash, *Jurnal Pendidikan Informatika*, Vol 1. No 2 (Desember 2017), h. 37

3. Efisiensi waktu dan tenaga
4. Meningkatkan kualitas hasil belajar
5. Belajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja
6. Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi pembelajaran

Meningkatkan peran pendidik kearah yang lebih positif dan produktif.

Ciri-ciri pembelajaran media interaktif yang baik adalah media yang dirancang berdasarkan prinsip-prinsip yang benar. Beberapa prinsip yang benar itu ialah:

1. Prinsip multimedia
2. Prinsip keterdekatan ruang
3. Prinsip keterdekatan waktu
4. Prinsip kohersi
5. Prinsip modalitas
6. Prinsip redundansi
7. Prinsip perbedaan individual²⁶

C. PowToon

Teknologi informasi dan komunikasi terus mengalami perkembangan setiap detik. Berbagai macam perangkat lunak bertebaran dari yang instan sampai yang kompleks, dari yang gratis sampai yang komersil. Media berbasis komputer sering disebut sebagai multimedia pembelajaran. Sistem pembelajaran berbasis multimedia (teknologi yang melibatkan suara, gambar, dan video) dapat menyajikan topik yang lebih menarik, monoton, dan mempromosikan penyampaian.

Saat ini sudah banyak sekali aplikasi yang dapat digunakan untuk multimedia. Salah satunya adalah aplikasi *PowToon*, ini yang merupakan *web app* online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi yang sangat menarik diantaranya, animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *time lane* yang sangat mudah.

²⁶ Yani Wulandari dkk, Pengembangan Media Video Interaktif Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V, *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, Vol 8. No 2, (Agustus 2020), h. 272

Hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar membuat *PowToon* mudah digunakan dalam proses pembuatan paparan atau presentasi. Kelebihan dari *powtoon* sendiri yakni interface dalam pembuatan video yang baik dan mudah digunakan serta tersedianya banyak animasi-animasi yang lucu dan menarik yang dapat dijadikan sebagai penunjang proses pembelajaran.²⁷

Graham mengungkapkan bahwa *Powtoon* adalah inovasi dan media dalam bentuk animasi bergerak dilengkapi dengan *background* dan transisi yang membuat subjek menjadi penting bagus dan menaraik untuk peserta didik memahami pembelajaran. *Powtoon* adalah sebuah program digunakan oleh pengguna internet untuk menyampaikan pesan. Media *powtoon* termasuk media pembelajaran multimedia karena adanya audio, visual, dan animasi bergerak fitur yang dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar.²⁸

D. Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Alwasilah berpendapat bahwa pendekatan *contextual teaching learning* (CTL) merupakan konsep belajar yang dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Menurut Rusman langkah-langkah ctl adalah sebagai berikut:

- a. Mengembangkan pemikiran siswa untuk melakukan kegiatan belajar lebih bermakna, apakah dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengonstruksi sendiri pengetahuan keterampilan baru yang akan dimilikinya.

²⁷ Ridha Yoni Astika, Bambang Sri Anggoro, Siska Andriani, "Pengembangan Video Media Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Bantuan PowToon", *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan Matematika*, Vol. 2, No. 2 (November 2018), H. 87

²⁸ Ratna Dewi, Ira Asyura, Aan Subhan Pamungkas, "The Development Design Of Digital Teaching Materials Assisted By Powtoon Application For Science Learning In Primary School, *Jurnal Internasional JPSD*, Vol. 6 No. 2 (September 2020), h. 215

- b. Melaksanakan sejauh mungkin kegiatan inquiry untuk semua topik yang diajarkan
- c. Mengembangkan sifat ingin tahu siswa melalui pertanyaan-pertanyaan
- d. Minciptakan masyarakat belajar, seperti kegiatan kelompok, berdiskusi, tanya jawab dan lainnya.
- e. Menghadirkan model sebagai contoh pembelajaran
- f. Membiasakan anak untuk melakukan refleksi dari setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
- g. Melakukan penilaian secara objektif

Belajar dengan menggunakan pendekatan *contextual teaching learning* (CTL) akan mampu mengembangkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah-masalah serta mengambil keputusan secara objektif dan rasional. Wina Sanjaya mengatakan bahwa *contextual teaching learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang memenankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipejari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk menerapkannya dalam kehidupan.

Contextual teaching learning beranggapan bahwa anak akan belajar lebih baik jika lingkungan diciptakan secara alamiah, artinya belajar akan lebih bermakna jika anak bekerja dan mengalami sendiri apa yang dipelajarinya, bukan sekedar mengetahuinya. Pendidik mengaitkan materi yang diajarkannya dengansituasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.²⁹

E. Pembelajaran Tematik

Dilihat dari hasil yang diperoleh melalui berbagai aspek pembangunan sumber daya manusia, pendidikan dapat menjadi

²⁹Ahmad Syaeful Rahman, “Peningkatan Kemampuan Menulis Naskah Drama Dengan Pendekatan Contextual Teaching Learning (Ctl) (Penelitian Tindakan Kelas VIII Mts. (X) Kota Bogor)”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, Vol. 7 No. 1 Januari (2017) H. 35

media yang berpengaruh bagi kemajuan bangsa.³⁰ Menurut Mardianto tematik merupakan konsep umum yang dapat mengumpulkan beberapa bagian dalam satu hal.³¹ Pembelajaran tematik adalah salah satu model dalam pembelajaran terpadu (integrated instruction) yang merupakan sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual ataupun kelompok dapat aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik. Menurut Depdiknas yang dimaksud dengan “pembelajaran tematik pada dasarnya merupakan model pembelajaran terpadu dengan menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada peserta didik”.

Menurut Mamat SB, yang dimaksud dengan pembelajaran topik adalah mengintegrasikan pembelajaran melalui pembelajaran manajemen yang mengintegrasikan materi dari berbagai topik ke dalam suatu topik percakapan yang disebut topik. Pembelajaran tematik telah masuk dalam kurikulum 2013 dimana pendidik berperan sebagai motivator dan fasilitator. Dalam kurikulum 2013, pendidik diberikan penilaian yang objektif. Evaluasi tidak didasarkan pada aspek kognitif peserta didik, tetapi dievaluasi dari semua aspek. Keunggulan mata kuliah 2013 bagi mahasiswa adalah memberikan kebebasan kepada mahasiswa untuk mengembangkan dan menemukan minat dan bakatnya.³²

Dapat disimpulkan pembelajaran tematik merupakan penggabungan dan perpaduan beberapa mata pelajaran yaitu Pancasila dan kewarganegaraan (ppkn), ilmu pengetahuan sosial (ips), ilmu pengetahuan alam (ipa), matematika, bahasa

³⁰Rindha Windi, Astuti Ismail Suardi Wekke, “Kurikulum 2013 Di MI : Implementasi Di Wilayah Minoritas Muslim” *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, Vol. 02 No. 1 (2017), h. 33

³¹Maulana Arafat Lubis, Nashran Azizah, *Pembelajaran Tematik Sd/Mi* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2019), h. 6

³²Ismail Suwardi Wekke, Ridha Windi Astuti, “Kurikulum 2013 di Madrasah Ibtidaiyah” *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol. 2 No.1 (2017), h.13

Indonesia, seni budaya dan prakarya (sbdp), pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (pjok). Perpaduan mata pelajaran tersebut dapat mengembangkan pengetahuan, sikap, serta keterampilan pada peserta didik, yang dimana pembelajaran ini menggunakan tema-tema yang dekat dengan kehidupan peserta didik, sehingga peserta didik dapat mencari dan menemukan sendiri apa yang mereka pelajari.

Pembelajaran tematik berfungsi untuk mempersatukan kegiatan pembelajaran dengan memadukan beberapa mata pelajaran dalam satu tema pembelajaran. BPSDMPK dan PMP Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menyatakan bahwa tujuan pembelajaran tematik adalah:

- a. Sangat mudah untuk berfokus pada topik atau topik tertentu
- b. Pelajari pengetahuan dan kembangkan berbagai kemampuan dalam mata pelajaran yang sama
- c. Memiliki pemahaman yang lebih dalam dan lebih berkesan tentang materi pembelajaran
- d. Mengembangkan keterampilan bahasa lebih seperti menghubungkan berbagai mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.
- e. Pembelajaran lebih bermakna karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti bercerita, bertanya, menulis, dan mengikuti kursus lainnya.
- f. Anda akan merasakan manfaat dan pentingnya pembelajaran karena materi ini disajikan dalam konteks topik yang jelas.
- g. Guru dapat menghemat waktu karena dapat mempersiapkan mata pelajaran yang disajikan secara komprehensif dalam waktu yang sama dalam 2 atau 3 pertemuan atau bahkan lebih dan / atau pertemuan yang kaya.

- h. Dengan meningkatkan beberapa nilai moral yang sesuai dengan situasi dan kondisi, maka akhlak dan moral siswa dapat ditumbuhkan.³³

Adapun Pembelajaran tematik memiliki sejumlah karakteristik. Sukayati mengungkapkan pembelajaran tematik memiliki sejumlah karakteristik yaitu:

- a. Pembelajaran berpusat pada siswa
- b. Menekankan pembentukan pemahaman dan kebermaknaan
- c. Belajar melalui pengalaman
- d. Lebih memperhatikan proses dari pada hasil semata
- e. Sarat dengan muatan keterkaitan.

Dari lima karakteristik pembelajaran tematik di atas, Tim Depag RI mengatakan bahwa karakteristik pembelajaran tematik bukan hanya sekedar lima karakter tetapi justru ada tujuh karakter. Maka dari itu Tim Depag RI menambahkan dua karakteristik pembelajaran tematik yaitu:

- a. Bersifat fleksibel
- b. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.³⁴

F. Indahnya negeriku

Pembelajaran tematik pada kurikulum 2013 dikelas di kelas IV menggunakan 9 tema. Tema 1-5 dipelajari pada semester 1 (Ganjil) sedangkan tema 6-9 dipelajari pada semester 2 (genap). Pada setiap tema terdapat 3 subtema pembelajaran. Tiap subtema memuat 6 pembelajaran dengan alokasi waktu 1 hari pembelajaran. Tema “Indahnya Negeriku” ini terdapat pada tema 6. Pada tema 6 ini terdapat 3 subtema, subtema 1 membahas mengenai “Keaneka Ragaman Hewan dan Tumbuhan” subtema 2 membahas mengenai “Keindahan Alam Negeriku” subtema 3 membahas tentang “Indahnya Peninggalan Sejarah”

³³Maulana Arafat Lubis, Nashran Azizah, *Pembelajaran Tematik Sd/Mi*, h. 9.

³⁴Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2019), h. 15

G. Penelitian relevan

Peneliti telah mempelajari beberapa hasil penelitian dengan menggunakan teori-teori yang berkaitan dengan hasil penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan Nisa Vebriani dan Edwin Musdi (2021) tentang “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Contextual Teaching And Learning Dengan Aplikasi Powtoon Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Kelas IX SMP”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi dengan pendekatan kontekstual terhadap materi ruang sisi lengkung yang valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah R&D yang dikelompokkan dalam tahap penelitian pendahuluan, tahap pembuatan prototipe dan tahap penilaian. Tahap penelitian pendahuluan meliputi analisis kebutuhan, analisis siswa, analisis kurikulum, dan analisis materi. Fase prototyping merupakan tahap untuk pengembangan video pembelajaran berbasis CTL dengan penerapan powtoon pada materi ruang samping melengkung. Prototipe harus melalui evaluasi dengan beberapa tahap berupa evaluasi diri dan review untuk memperoleh prototipe yang valid. Hasil menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis CTL dengan penerapan powtoon pada ruang sisi melengkung mempunyai tingkat validitas sebesar 86,11% dengan kategori sangat valid dan tingkat kepraktisan dengan kategori sangat praktis yaitu 87,15% oleh siswa dan 94,37% oleh pendidik.³⁵
2. Penelitian yang dilakukan oleh Hidayatul Maulidta dan Wahyu Sukartiningsih (2018) tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Menulis Teks Eksposisi

³⁵ Nisa Vebriani & Edwin Musdi, “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Contextual Teaching And Learning Dengan Aplikasi Powtoon Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Kelas IX SMP” (Jurnal Edukasi Dan Penelitian Matematika 2021)

Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. Dalam penelitian ini menghasilkan bahwa validasi materi memperoleh presentase 87,69%. Hasil validasi ahli media memperoleh presentase sebanyak 84%. Hasil uji coba produk awal mendapat rata-rata sebesar 25% dan memperoleh rata-rata nilai pre-test 61,5 dan pada post-test menjadi 87,5. Hasil uji kepraktisan berdasarkan angket guru memperoleh presentase 89,39% dan hasil angket siswa mendapat skor 97%. Hasil uji keefektifan diasumsikan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara hasil belajar menulis teks eksposisi sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran berbasis adobe flash. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash valid dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran menulis teks eksposisi siswa kelas III sekolah dasar.³⁶ Dari penelitian diatas terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Persamaannya berupa media pembelajaran interaktif, perbedaannya penelitian yang akan dikembangkan pada software yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan powtoon.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Rama Donna dkk (2021) tentang “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar” Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis PowToon pada pembelajaran Tematik kelas V SD Negeri 20 Rejang Lebong serta untuk menghasilkan multimedia interaktif yang valid, praktis dan memiliki efek potensial. Jenis penelitian yaitu Research and

³⁶Hidayatul Mulidta Dan Wahyu Sukartiningsih, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. (Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2018)

Development dengan model pengembangan 4-D (Four-D). Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas V SD Negeri 20 Rejang Lebong. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, angket dan tes. Berdasarkan hasil analisis penilaian oleh ketiga ahli yaitu: ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis PowToon memenuhi kriteria valid dengan rata-rata skor 0,78. Sedangkan dari hasil analisis penilaian lembar kepraktisan guru dan siswa diperoleh bahwa multimedia interaktif berbasis PowToon memenuhi kriteria praktis dengan rata-rata skor 99%. Pada uji lapangan diperoleh N-gain(g) sebesar 0,797 dengan klasifikasi tinggi, yang artinya multimedia interaktif berbasis PowToon memiliki efek potensial yang tinggi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis PowToon terbukti valid, praktis dan memiliki efek potensial pada pembelajaran tematik kelas V Sekolah Dasar.³⁷

4. Penelitian yang dilakukan oleh Andis Meliantitentang “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Promosi Produk Kelas X Pemasaran SMK Negeri Mojoagung”. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan nilai kelayakan dari validasi ahli materi sebesar 92,00% dengan kategori sangat layak. Nilai kelayakan validasi ahli media sebesar 93, 33%. Nilai respon siswa sebesar 88,29%. Dan efektifitas media pembelajaran diperoleh adanya perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa dengan menggunakan media audio visual powtoon dengan hasil belajar

³⁷ Rama Donna Dkk, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar”,(Jurnal Basicedu, 2021)

siswa media konvensional. Dengan demikian dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis audio visual powtoon pada kompetensi dasar menerapkan promosi produk kelas X pemasaran SMK negeri Mojoagung layak digunakan.³⁸ Dari penelitian di atas terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Persamaannya berupa menggunakan model pengembangan ADDIE dan dan peneliti juga akan mengembangkan media pembelajaran berbasis powtoon. Perbedaannya penelitian yang dilakukan Andis Meliani menerapkan media pembelajaran pada sekolah menengah ketas, sedangkan pengembangan yang akan dilakukan peneliti menerapkan pada sekolah dasar.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Nabila Sayyida tentang “Pengembangan Media Interaktif Video Animasi Berbasis Powtoon Materi Bagian Tubuh Hewan Beserta Fungsinya Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD”. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Pada aspek validasi hasil produk dinyatakan sangat baik dengan presentase 90%. Dari ahli media dan ahli materi mendapat presentase 90% dan 97% sehingga media layak digunakan dipaparkan.³⁹

Dari penelitian di atas terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Persamaannya berupa penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE, dan menggunakan software powtoon. Sedangkan perbedaannya penelitian yang dilakukan diah dwi widyawati dilakukan pada

³⁸ Andis Melianti, “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Promosi Produk Kelas X Pemasaran SMK Negeri Mojoagung”. (Jurnal Pendidikan Tata Niaga, 2018)

³⁹ Diah Dwi Widyawati, “Pengembangan Video Pembelajaran Powtoon Pada Tema Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup Dikelas III SD 2 Wergu Wtan Kudus”. (Skripsi Universitas Negeri Semarang, 2019)

kelas III SD sedangkan pengembangan yang akan dilakukan peneliti akan dilakukan di kelas IV SD padatema indahny negeriku.

H. Kerangka Berfikir

Berpikir adalah penggunaan konsep dan simbol untuk menggantikan objek dan peristiwa. Mentalitas ini adalah penjelasan sementara untuk gejala masalah. Salah satu tujuan dari permasalahan yang ada adalah pemanfaatan media pembelajaran di sekolah. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Untuk permasalahan yang sering ditemukan di bidang ini, media pembelajaran pada mata pelajaran tersebut masih sangat terbatas, dan pembelajaran cenderung berjalan seperti biasa. Penyajian materi hanya berupa cerita naratif dalam buku teks, dengan kreativitas yang rendah dan penggunaan media yang relatif sedikitdigunakan.

Pengembangan media semacam ini bertujuan untuk menciptakan perubahan baru dalam pembelajaran mata pelajaran khususnya pada mata pelajaran “Negeri Indahku”, dan dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran video interaktif berbasis PowToon merupakan pilihan media pembelajaran yang sesuai dalam dunia pendidikan. Sebagai media pembelajaran, keunggulan dari media video interaktif ini antara lain kemampuan menyajikan materi yang lebih menarik dan nyaman, serta kemampuan menyajikan lebih banyak informasi melalui ilustrasi audio dan visual. Peneliti meyakini bahwa penting untuk mengembangkan media pembelajaran video interaktif berbasis PowToon untuk memudahkan mahasiswa dalam memahami pembelajaran, khususnya pada mata pembelajaran tematik yang bertema “Indahnya Negeriku”.

I. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pikir yang telah di paparkan oleh peneliti, maka hipotesis dalam peneloitian ini adalah bagaimana pengembangan media video interaktif powtoon berbasis

pendekatan *contextual teaching and learning* sebagai media pembelajaran tematik. Penggunaan produk pengembangan ini diharapkan dapat membantu pemahaman peserta didik mengenai materi pelajaran yang disampaikan selama proses pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Ali Mudlofir Dan Evi Fatimatur Rusydiyah. *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2017)
- Andis Melianti, “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Promosi Produk Kelas X Pemasaran SMK Negeri Mojoagung”. (Jurnal Pendidikan Tata Niaga, 2018)
- Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta, Ar-Russ Media, 2017)
- Atep Sujana dan Wahyu Sopandi, *Model-Model Pembelajaran Inovatif, Teori Dan Implementasi*, (Depok, Rajawali Pers, 2020)
- Erik Ekstrada. Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Menggunakan Software Adobe Director 11 Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Kelas X Sman Batusangkar. *Jurnal El-Hakim*, Vol 5, No. 1 (January-Juni 2020). Fakhurrrazi, Hakikat Pembelajaran Yang Efektif, *Jurnal At-Tafkir*, Vol. XI No. 1 (Juni 2018)
- Fatimatus Zahroh, Habibi Dan Herowati, Pengembangan Media Video Sains Interaktif Untuk Siswa SLB Tunarungu. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume 1, No 2, Juli (Desember 2017).
- Filza Yulina Ade Sohibun, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class berbantuan Google Drive”, *Tadris; Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol.02 No.2 (2017).
- Hidayatul Mulidta Dan Wahyu Sukartiningsih, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. (Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2018)

- Ismail Suwardi Wekke, Ridha Windi Astuti, “Kurikulum 2013 di Madrasah Ibtidaiyah” Tadrīs: *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol. 2 No.1 (2017)
- Jupriyanto Dan Turahmat, Bahan Ajar Multimedia Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Sebagai Media Pembelajaran Inovatif, *Jurnal Ilmiah “Pendidikan Dasar”*, Vol. IV No. 2 (Juli 2017)
- Karwono dan Heni Mularsih, *Belajar Dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*, (Depok, Rajawali Pers, 2019)
- Mila Nurdiana, Yosi Nur Kholisho, Ahmad Fatoni. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Cd Interaktif Pada Materi Simulasi Digital Menggunakan Adobe Flash. *Jurnal Pendidikan Informatika*, Volume 2, No 2 (Desember 2018).
- Nunuk Suryani, Ahmad Setiawan, Aditin Putra. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2019).
- Nur Hamidi, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Adobe Flash Profesional Cs6 Untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. XIV, No. 1 (Januari 2017).
- Prasetyo Fengki, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Power Point 2016 Pada Subtema 1 Manusia Dan Lingkungan Di Kelas V Sekolah Dasar”. (Skripsi Universitas Jambi, 2018)
- Rasyid Hardi Wirasasmita, Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Dan Makromedia Flash, *Jurnal Pendidikan Informatika*, Vol 1. No 2 (Desember 2017)
- Ratna Dewi, Ira Asyura, Aan Subhan Pamungkas, “The Development Design Of Digital Teaching Materials Assisted By Powtoon

Application For Science Learning In Primary School, *Jurnal Internasional JPSD*, Vol. 6 No. 2 (September 2020)

Ratri Kurnia Wardani, Pengembangan Video Interaktif Pada Pembelajaran Ipa Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol 2. No 4 (2018)

Ridha Yoni Astika, Bambang Sri Anggoro, Siska Andriani, “Pengembangan Video Media Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Bantuan PowToon”, *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan Matematika*, Vol. 2, No. 2 (November 2018)

Rindha Windi, Astuti Ismail Suardi Wekke, “Kurikulum 2013 Di MI : Implementasi Di Wilayah Minoritas Muslim” *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, Vol. 02 No. 1 (2017)

Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta, Rajawali Pers, 2016)

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* Bandung: Alfabeta

Sri rahayu, Pengaruh Penggunaan Video Interaktif Berbasis Cai Terhadap Kemampuan Membaca permulaan Anak Autis Di SDN Tetintang Surabaya. *Jurnal pendidikan khusus*, 2019

Sofyan hadi, *Efektifitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar*, No 15 (Mei 2017)

Umrotul Hasanah, Lukmanul Hakim, Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis, *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran*, Vol. 1, No. (1 November 2017)

Wahyu B.S, Nurhasanah, Penggunaan Metode Demonstrasidan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta

Didik Mata Pelajaran Ips, *Jurnal Pendas Mahakam*, Vol 3. No 2 (Agustus 2018)

Yuliawati Yunus Dan Amelisa Friwati, Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Cd Interaktif Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Jurusan Teknik Audio Video Di SMK Negeri 1 Padang Semester Genap Tahun Ajaran 2016/2017, *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, Vol. 5 No. 1 (Maret 2018)

