

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGUNAKAN *POWTOON* UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK SEKOLAH DASAR**

Novita Dwi Lestari, Ruswandi Hermawan<sup>1</sup>, Dwi Heryanto<sup>2</sup>  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Departemen Pedagogik  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Pendidikan Indonesia  
e-mail: [dwilestari0196@gmail.com](mailto:dwilestari0196@gmail.com)

**Abstrak:** Ketidaksesuaian konten pada media pembelajaran menyebabkan kurangnya penggunaan media pada pembelajaran tematik kelas 1 sekolah dasar, menjadi latar belakang dikembangkannya sebuah media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan *Powtoon*. Hal tersebut ditunjukkan dengan pembelajaran yang selalu berpusat kepada buku sumber yang menyebabkan pembelajaran cenderung verbalisme. Penelitian ini bertujuan untuk mendesain dan mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Powtoon* yang layak digunakan sesuai pembelajaran tematik kelas 1 sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design and Development*, dengan model ADDIE. Berdasarkan *expert review* dari ahli media dan ahli materi, desain dan pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan *Powtoon* memiliki kualitas “Sangat Baik” dengan tingkat pencapaian 97%. Penilaian dari guru mendapatkan 96% dengan interpretasi “Sangat Baik”, serta siswa 98,5% dengan interpretasi “Sangat Baik”. Berdasarkan data tersebut, media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan *Powtoon* sangat baik digunakan dalam pembelajaran tematik kelas 1 sekolah dasar.

Kata kunci: media pembelajaran, *Powtoon*, tematik.

**Abstract:** *Incompatibility of content in instructional media causing lack of media usage in thematic learning grade 1 of elementary school becomes the motivation of developing an audio visual based learning media using Powtoon. That is shown by learning always centering on the source book and causing the learning tend to verbalism. This study aims to design and develop learning media using Powtoon so it is feasible to be used according to the thematic learning of grade 1 elementary school. The method used in this research is Design and Development with ADDIE model. Based on expert review from media experts and material experts, the design and development of audio-visual based learning media using Powtoon has " Very Good " quality with 97% achievement level. Assessment from teachers gets 96% with "Very Good" interpretation, and 98.5% students with "Very Good" interpretation. Based on these data, the audio-based learning media using Powtoon is very well used in grade 1 thematic learning of elementary school.*

*Keywords: instructional media, powtoon, thematic*

<sup>1</sup> [rh@upi.edu](mailto:rh@upi.edu)

<sup>2</sup> [dwi\\_heryanto@upi.edu](mailto:dwi_heryanto@upi.edu)

## PENDAHULUAN

Berdasarkan kurikulum yang diterapkan pemerintah di jenjang sekolah dasar yaitu pelaksanaan pembelajaran berbentuk tematik tertuang dalam Permendikbud No. 67 Tahun 2013 yang menyatakan bahwa “Pelaksanaan Kurikulum 2013 pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah dilakukan melalui pembelajaran dengan pendekatan tematik-terpadu dari Kelas I sampai Kelas IV. Mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti dikecualikan untuk tidak menggunakan pembelajaran tematik-terpadu”. Adanya penerapan pembelajaran tematik di Sekolah Dasar, memberikan tantangan tersendiri kepada guru untuk menyajikan bahan ajar secara tematik. Sesuai dengan pendapat Poerwadarminta (dalam Majid, 2014, hlm. 80) mengenai pembelajaran tematik dimana pembelajaran terlaksana secara terpadu dengan menggunakan tema sebagai pemersatu beberapa mata pelajaran yang dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Terlaksananya proses pembelajaran dengan baik tentunya tergantung kepada bagaimana guru merencanakan kegiatan pembelajaran serta bagaimana guru menyampaikan bahan ajar kepada siswa dengan melibatkan berbagai komponen yang mendukung agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Banyak komponen yang terlibat dan saling mempengaruhi dalam pembelajaran, seperti yang dikemukakan oleh Hernawan dkk., (2010, hlm. 9) diantaranya adalah tujuan, bahan, metode, media dan evaluasi. Salah satu komponen yang menunjang tersampainya bahan ajar atau materi kepada siswa adalah media.

Media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting, disisi lain dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Wati (2016, hlm. 3) yang mengatakan

bahwa media sebagai komponen sumber belajar yang dapat memberikan motivasi kepada siswa khususnya dalam belajar. Media pembelajaran memiliki beragam bentuk yang secara fisik dapat digunakan dalam mempermudah penyampaian materi. Penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh dalam pembelajaran, hal ini berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sunaengsih (2016) mengenai pengaruh media pembelajaran terhadap mutu pembelajaran pada sekolah dasar terakreditasi “A”. Penelitian tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran berpengaruh positif terhadap mutu pembelajaran dengan tingkat pengaruh sebesar 45,54%.

Berdasarkan kepada manfaat media pembelajaran yang disampaikan oleh Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad, 2016, hlm. 28) yaitu dapat menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran, materi yang disajikan lebih jelas sehingga mudah dipahami oleh siswa, metode pembelajaran akan lebih bervariasi karena tidak hanya sebatas ucapan yang diberikan guru, serta banyak aktivitas bermanfaat yang dilakukan siswa seperti mengamati, mendengar, meniru yang secara tidak sadar siswa sedang belajar.

Salah satu media pembelajaran yang berpotensi tinggi dalam pembelajaran adalah *video* atau bisa disebut dengan media pembelajaran audio visual. Warsita (2008, hlm. 30) menjelaskan bahwa media audio visual yang disebut sebagai *video* mempunyai potensi yang tinggi dalam menyampaikan pesan dalam menarik minat dan perhatian siswa. Ketika belajar, siswa menangkap informasi melalui inderanya, berdasarkan apa yang dikemukakan Priyatna (2013, hlm. 3) ada anak yang menerima informasi lebih baik dengan cara visual dan sebagian lagi dengan cara auditori. Untuk itu adanya media berbasis audio visual dalam bentuk *video* dikatakan berpotensi tinggi karena sangat menunjang ke dalam pembelajaran yang

dapat merangkul semua anak baik yang memperoleh informasi secara auditori, secara visual, maupun keduanya. Selain video adapula media pembelajaran berbasis audio visual dalam bentuk *video slide* yang berpotensi tinggi, dimana dapat secara efektif membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi konkrit karena banyak melibatkan indera siswa (Wati, 2016, hlm. 50).

Sayangnya, bagi pembelajaran tematik khususnya di kelas I Sekolah Dasar, media pembelajaran berbasis audio visual kurang menunjang pembelajaran dikarenakan media tersebut belum bersifat tematik yang dapat dipakai secara fleksibel dan berkelanjutan. Materi yang disampaikan sebatas satu mata pelajaran saja. Konten yang belum memadai untuk pembelajaran tematik pada media pembelajaran berbasis audio visual ini menyebabkan jarang penggunaannya media tersebut dalam pembelajaran tematik. Fakta yang ditemukan di lapangan yaitu di SD Negeri 218 Sarijadi, media pembelajaran berbasis audio visual atau video jarang sekali digunakan, salah satu penyebabnya adalah konten materi yang kurang mendukung dalam pembelajaran tematik dan kualitas teknis pada video kurang sesuai dengan keadaan dan kebutuhan di lapangan.

Adanya kurang kesesuaian pada media pembelajaran, menjadi motivasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang layak digunakan dalam pembelajaran tematik. Sesuai dengan pendapat Arsyad (2016, hlm. 101) dimana guru dapat mengembangkan sendiri media pembelajaran apabila media tersebut belum mendukung terhadap isi pembelajaran serta media yang sesuai pembelajaran belum tersedia. Namun dalam melakukan pengembangan media pembelajaran tentunya harus melewati serangkaian prosedur dan memperhatikan hal-hal apa saja dalam merancang dan mengembangkan media

pembelajaran. Berdasarkan pendapat Susilana dan Riyana (2009, hlm. 28) dalam mengembangkan media terdapat perencanaan yang dilakukan sebagai bentuk desain media pembelajaran seperti identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa, perumusan tujuan instruksional, merumuskan materi, membuat alat ukur keberhasilan seperti tes atau soal terkait materi yang sesuai dengan tujuan instruksional, membuat naskah media, merumuskan instrumen, tes, atau revisi terhadap media. Melalui serangkaian perancangan tersebut dapat menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas. Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2016, hlm. 219) menilai kualitas media dari segi isi dan tujuan, kualitas instruksional, serta kualitas teknis.

Dalam proses pengembangan media pembelajaran tentunya harus melalui prosedur atau tahapan yang sistematis ketika sudah mengetahui apa saja yang harus direncanakan. Terdapat salah satu model yang dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran yaitu model ADDIE merupakan model yang paling umum digunakan dalam desain instruksional sebagai panduan menghasilkan desain yang efektif, dimana ADDIE sendiri merupakan sebuah akronim yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* Sciandra (2010, hlm. 2). Berdasarkan pendapat Aldoobie (2015, hlm. 68) dimana model ADDIE dapat membantu dalam mendesain instruksional maupun produk pembelajaran seperti media secara efektif dan efisien. Moradmand dkk. (2014, hlm. 39) berpendapat bahwa model ADDIE merupakan model desain instruksional yang sistematis dimana model tersebut bersifat dinamis dan fleksibel yang dapat digunakan untuk membangun pembelajaran yang efektif dan perangkat pembelajaran. Dari dua pendapat tersebut, dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran dapat menggunakan

model ADDIE sebagai prosedur karena model tersebut dapat menghasilkan sebuah desain yang efektif dan efisien sehingga desain media pembelajaran yang dikembangkan menghasilkan produk pembelajaran atau media yang layak digunakan dalam pembelajaran.

Terdapat aplikasi yang dapat membantu peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis audio visual yang telah ada yaitu dengan *Powtoon* khususnya pada Tema 7 Benda, Hewan, dan Tanaman di Sekitarku. *Powtoon* merupakan *software* animasi berbasis web yang didirikan pada tahun 2012 oleh Ilya Spitalnik (*Co-Founder and CEO*), Daniel Zaturansky (*Co-Founder and COO*), Sven Hoffman (*Co-Founder and CTO*), Oren Mashkovski (*Co-Founder and Director*) (Wikipedia

<https://en.wikipedia.org/wiki/Powtoon>).

*Powtoon* sangat mendukung pengembangan media pembelajaran seperti media pembelajaran berbasis audio visual dalam bentuk *video slide*.

Berdasarkan masalah yang telah disebutkan, maka rumusan masalah secara umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimana desain dan pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan *Powtoon* untuk pembelajaran tematik kelas I Sekolah Dasar?” Adapun rumusan masalah secara khusus dalam penelitian ini yaitu: (1) desain media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan *Powtoon* untuk pembelajaran tematik kelas I Sekolah Dasar; (2) pengembangan media pembelajaran menggunakan *Powtoon* untuk pembelajaran tematik kelas I Sekolah Dasar; (3) penilaian dari ahli media terhadap desain media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan *Powtoon* untuk pembelajaran tematik kelas 1 Sekolah Dasar; (4) penilaian dari ahli materi terhadap konten materi media

pembelajaran berbasis audio visual menggunakan *Powtoon* untuk pembelajaran tematik kelas 1 Sekolah Dasar; (5) respons guru terhadap media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan *Powtoon* untuk pembelajaran tematik kelas 1 Sekolah Dasar; (6) respons siswa terhadap media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan *Powtoon* untuk pembelajaran tematik kelas 1 Sekolah Dasar.

Adapun tujuan penelitian secara umum adalah mendeskripsikan desain dan pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan *Powtoon* untuk pembelajaran tematik kelas I Sekolah Dasar. Tujuan penelitian ini secara khusus adalah: (1) mendeskripsikan desain media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan *Powtoon* untuk pembelajaran tematik kelas I Sekolah Dasar; (2) mendeskripsikan pengembangan desain media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan *Powtoon* untuk pembelajaran tematik kelas I Sekolah Dasar; (3) mendeskripsikan penilaian dari ahli media mengenai desain media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan *Powtoon* untuk pembelajaran tematik kelas 1 Sekolah Dasar; (4) mendeskripsikan penilaian dari ahli materi mengenai konten materi media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan *Powtoon* untuk pembelajaran tematik kelas 1 Sekolah Dasar; (5) mendeskripsikan respons guru terhadap media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan *Powtoon* untuk pembelajaran tematik kelas 1 Sekolah Dasar; (6) mendeskripsikan respons siswa terhadap media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan *Powtoon* untuk pembelajaran tematik kelas 1 Sekolah Dasar.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design and Development (D&D)*. Menurut Rich dan Klein (2009, hlm. 1) penelitian D&D bertujuan menciptakan produk, alat instruksional maupun non-instruksional baik model baru atau menyempurnakan pengembangannya. Terdapat enam prosedur utama dalam metode D&D menurut Peffers (dalam Ellis & Levy, 2010, hlm 111) yaitu identifikasi masalah, mendeskripsikan tujuan, desain dan pengembangan, uji coba produk, evaluasi hasil uji coba, serta mengkomunikasikan hasil uji coba.

Model yang digunakan dalam tahap desain dan pengembangan adalah model ADDIE yang mengacu kepada pendapat Gagne (dalam Ellis dan Levy, 2010, hlm. 112) dan Sciandra (2010, hlm. 2) yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE)* yang diintegrasikan dengan enam prosedur D&D menurut Peffers.

Berkenaan dengan metode penelitian yang digunakan, partisipan dalam penelitian ini meliputi ahli media, ahli materi, satu orang guru dan 24 siswa kelas 1 sekolah dasar sebagai pengguna. Pemilihan sampel didasarkan pada sampel purposif dimana sampel diambil oleh peneliti apabila peneliti memiliki alasan-alasan khusus tertentu berkenaan dengan sampel yang akan diambil (Setyosari, 2010, hlm. 192). Lokasi penelitian dilakukan di Universitas Pendidikan Indonesia dan SD Negeri 218 Sarijadi. Secara keseluruhan penelitian berlangsung kurang lebih selama tiga bulan yang dimulai dari April-Juni 2018.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media pembelajaran, angket penilaian dengan skala Likert untuk memperoleh data dari ahli dan pengguna, serta *work log* yang berupa

dokumentasi selama melakukan desain dan pengembangan.

Analisis data dilakukan terhadap angket yang kemudian dianalisis menggunakan rumus pengukuran skala Likert untuk memperoleh interpretasi skor.

Selanjutnya data atau informasi yang diperoleh direduksi dengan merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, yang kemudian data disajikan diorganisasi agar mudah dipahami, serta penarikan kesimpulan dari keseluruhan data sebagai temuan penelitian (Sugiyono, 2017).

**Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert**

Skala	Tingkat Pencapaian	Interpretasi
5	81% - 100%	Sangat Baik (SB)
4	61% - 80%	Baik (B)
3	41% - 60%	Cukup (C)
2	21% - 40%	Kurang (K)
1	0% - 20%	Sangat Kurang (SK)

Riduwan (2012, hlm. 15)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain dan pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan *Powtoon* menggunakan metode penelitian *Design and Development (D&D)* yang terdiri dari enam prosedur dengan mengimplementasikan model ADDIE ke dalam tahapan ketiga dalam prosedur D&D menurut Peffers yaitu desain dan pengembangan. Implementasi model ADDIE dalam mengembangkan media pembelajaran bertujuan sebagai prosedur dalam mendesain dan mengembangkan media pembelajaran secara sistematis agar menghasilkan desain yang efektif dan efisien, sesuai dengan yang

dikemukakan oleh Moradmand, dkk. (2014, hlm. 39).

### **Desain Media Pembelajaran Menggunakan *POWTOON* untuk Pembelajaran Tematik Kelas I Sekolah Dasar**

Desain media pembelajaran berbasis audio visual yang dikembangkan berdasarkan pada dua komponen utama, yaitu desain audio dan desain visual. Disesuaikan dengan model tahapan ADDIE, maka sebelum mendesain media pembelajaran diperlukan analisis terlebih dahulu. Dimana komponen yang dianalisis adalah analisis konten atau materi pembelajaran, analisis pengguna yang meliputi guru dan siswa, dan analisis perangkat yang digunakan sesuai dengan pendapat Alman dkk mengenai tahapan analisis mengenai desain media (2012, hlm. 3). Berikut ini merupakan hasil analisis terhadap komponen-komponen yang akan didesain dalam media pembelajaran:

**Tabel 2. Hasil Tahapan Analisis dan Desain**

No	Tahapan	Temuan
1	Analisis	<ul style="list-style-type: none"> <li>- KD dan materi pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKN, dan Matematika</li> <li>- Karakteristik siswa dan guru kelas 1 SD di SD Negeri 218 Sarijadi</li> <li>- Perangkat keras dan perangkat lunak untuk mengembangkan media</li> </ul>
2	Desain	<ul style="list-style-type: none"> <li>- GBPM</li> <li>- Naskah Audio</li> <li>- <i>Storyboard</i></li> </ul>

Dalam tahapan analisis terdiri dari tiga aspek yang dianalisis yaitu konten, pengguna dan perangkat. Pada analisis konten didapatkan Kompetensi Dasar dan materi pembelajaran dari mata pelajaran yang saling berkaitan sehingga membentuk sebuah tema baru yang akan digunakan dalam media pembelajaran. Mata pelajaran yang dipilih diantaranya adalah Bahasa Indonesia dengan KD 3.6 dan 4.6 dengan materi pembelajaran Benda Hidup dan Benda Tak Hidup; PPKN dengan KD 3.2 dan 4.2 dengan materi pembelajaran Aturan Merawat Hewan; Matematika dengan KD 3.2 dan 4.2 dengan materi pembelajaran Bilangan dua angka dan nilai tempat. Berdasarkan analisis pengguna yang terdiri dari guru dan siswa kelas I SD dapat mengetahui karakteristik sasaran dari pengembangan media seperti usia, jumlah siswa, perilaku saat pembelajaran baik guru dan siswa yang menentukan ke arah mana produk media pembelajaran yang dihasilkan. Adanya analisis perangkat berguna untuk mengetahui peralatan yang digunakan dalam mengembangkan media baik perangkat keras seperti laptop dan telepon genggam maupun perangkat lunak yang digunakan dalam proses pengembangan seperti *Powtoon*, *voice recorder*, dan *Youtube*.

Tahapan selanjutnya setelah proses analisis adalah tahapan mendesain materi. Materi yang didapatkan melalui analisis konten dituangkan ke dalam GBPM (Garis Besar Program Media) dimana adanya GBPM ini merupakan rancangan materi yang dibuat untuk media pembelajaran dan dijadikan pedoman oleh pengembang media dalam penulisan naskah program media (Susilana dan Riyana, 2009, hlm. 36). GBPM berisikan identitas berupa mata pelajaran, topik, deskripsi topik, media, judul media, penulis, penelaah materi, dan penelaah media. GBPM sebagai panduan naskah program media, menjadi

acuan dalam membuat naskah audio sesuai dengan materi yang tertuang dalam GBPM dan karakteristik pengguna siswa. Setelah desain materi dalam bentuk GBPM dan naskah audio dibuat, kedua desain tersebut dituangkan ke dalam *storyboard*. Adanya *storyboard* adalah sebagai desain visual dari unsur audio dan visual. Dapat disimpulkan bahwa desain media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan *Powtoon* berupa desain materi yang tertuang dalam GBPM, naskah audio sebagai desain audio, serta *storyboard* sebagai desain visual dari komponen materi dan audio.

### **Pengembangan Desain Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Menggunakan *Powtoon* untuk Pembelajaran Tematik Kelas I Sekolah Dasar**

Melalui tahap desain yang telah dilakukan dengan menyusun GBPM dan membuat *storyboard*, maka selanjutnya adalah tahap membuat desain tersebut menjadi sebuah media pembelajaran yang utuh yang dimana merupakan tahap proses pengembangan desain media pembelajaran. Pada tahapan ADDIE pengembangan desain media termasuk ke dalam tahap *Development*. Pengembangan dimulai dari mengembangkan naskah audio menjadi audio sesungguhnya dengan melakukan perekaman menggunakan aplikasi *Voice Recorder* pada *smartphone*. Setelah audio sesungguhnya telah terbentuk, selanjutnya adalah menyatukan kesemua komponen yang telah disusun dalam *storyboard* yang dikembangkan ke dalam *storyboard Powtoon* untuk membuat media pembelajaran berbasis audio visual dalam bentuk *Video Slide*.

Dalam melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan *Powtoon* terdiri dari beberapa langkah setelah tersusunya materi dan komponen gambar pada *storyboard Powtoon* yaitu: (1)

menambahkan media audio yang telah dibuat dengan disesuaikan pada setiap *slide*-nya; (2) pengaturan *timeline* agar objek munculnya gambar dan tulisan sesuai dengan yang diinginkan; (3) yang terakhir adalah *export* untuk memperoleh hasil pengembangan media pembelajaran dalam bentuk sesungguhnya.

Hasil dari pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual salah satunya adalah *Video Slide* dimana adanya *slide* ditambah dengan suara dan gambar yang terpisah (Wati, 2016, hlm. 49). Berikut ini merupakan hasil pengembangan desain media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan *Powtoon* dalam bentuk tampilan awal yang disajikan dalam beberapa perangkat seperti *handphone*, *personal computer* atau laptop, dan tablet:



**Gambar 1. Tampilan Desain Produk Media Pembelajaran Pada Perangkat**

*Video slide* tersebut kemudian diuji kelayakannya dari segi kualitas teknis dan pembelajarannya melalui *expert review* ahli media dan ahli materi, serta diuji cobakan kepada guru dan siswa untuk memperoleh respons berupa penilaian terhadap segi desain media dan materi secara keseluruhan.

### **Penilaian Ahli Media Mengenai Desain Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Menggunakan *Powtoon* untuk Pembelajaran Tematik Kelas I Sekolah Dasar**

Penilaian dari ahli media merupakan tahapan *Implementation* dalam model ADDIE atau termasuk ke dalam tahap uji coba produk berdasarkan metode penelitian *D&D*. Penilaian oleh ahli media dilakukan dengan *expert review* melalui angket terhadap kelayakan desain media pembelajaran yang telah dikembangkan. Berikut ini merupakan hasil *expert review* dari ahli media:

**Tabel 3. Penilaian Ahli Media**

No.	Aspek	Presentase	Interpretasi
1.	Kualitas Teknis	100%	Sangat Baik (SB)
2.	Kualitas Desain	92%	Sangat Baik (SB)
Rata-rata		96%	Sangat Baik (SB)

Berdasarkan tabel tersebut, kualitas teknis yang difokuskan kepada kebergunaan (*usability*) dalam pembelajaran memiliki kualitas yang sangat baik dengan perolehan skor 100%. Dimana kualitas teknis tersebut sangat baik dalam membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, mempermudah siswa memahami materi pembelajaran, mempermudah proses pembelajaran dan fleksibilitas penggunaannya sangat baik. Adapun kualitas desain memiliki kualitas yang sangat baik dilihat dari aspek keterbacaan, kualitas tampilan/tayangan, dan kualitas pengelolaan program. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan ahli media bahwa desain media pembelajaran menggunakan *Powtoon* untuk pembelajaran tematik kelas I Sekolah Dasar laik digunakan serta tidak adanya revisi atau perbaikan terhadap desain, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran dan riset selanjutnya.

#### **Penilaian Ahli Materi Mengenai Konten Materi Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Menggunakan**

#### ***Powtoon* untuk Pembelajaran Tematik Kelas I Sekolah Dasar**

Penilaian terhadap konten materi media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan *Powtoon* untuk pembelajaran tematik kelas 1 Sekolah Dasar dilakukan melalui *expert review* oleh ahli materi.

**Tabel 3. Penilaian Ahli Materi**

No.	Aspek	Presentase	Interpretasi
1.	Isi/Materi	96%	Sangat Baik (SB)
2.	Pembelajaran	100%	Sangat Baik (SB)
Rata-rata		96%	Sangat Baik (SB)

Penilaian pada aspek isi/materi yang terdapat pada media pembelajaran terdiri dari ketepatan materi dengan silabus, kesesuaian dengan kompetensi dasar, kesesuaian topik dengan materi, penggunaan bahasa, serta urutan penyajian materi. Kualitas isi/materi dalam desain media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan *Powtoon* dinyatakan sangat baik. Aspek pembelajarannya pun sangat baik dilihat dari penilaian terhadap beberapa indikator seperti memberikan kesempatan belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksional, kualitas sosial interaksi instruksionalnya, dampak bagi siswa, dan bagi guru serta dalam pembelajarannya. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan ahli materi dimana media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan *Powtoon* untuk pembelajaran tematik kelas 1 sekolah dasar yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan laik digunakan dalam pembelajaran. Terdapat masukan dari ahli materi agar media tersebut terdapat keberlanjutannya. Masukan dari ahli materi tersebut menjadi evaluasi bagi pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yakni membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) minimal dengan menggunakan media pembelajaran yang peneliti kembangkan.



Hanya saja untuk pelaksanaannya dapat dilakukan oleh peneliti selanjutnya.

**Responss Guru Mengenai Konten Materi Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Menggunakan Powtoon untuk Pembelajaran Tematik Kelas I Sekolah Dasar**

Penilaian dari guru sebagai pengguna sangat diperlukan dalam mengetahui respons kualitas media pembelajaran yang peneliti kembangkan dari sisi pengguna. Penilaian dilakukan oleh satu orang guru kelas I Sekolah Dasar dari SD Negeri 218 Sarijadi dengan mengisi angket respons guru. Berikut ini merupakan respons guru dengan melakukan penilaian terhadap media:

**Tabel 4. Respons Guru Terhadap Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon**

No.	Aspek	Presentase	Interpretasi
1.	Isi/ Materi	92%	Sangat Baik (SB)
2.	Kualitas Media	100%	Sangat Baik (SB)
Rata-rata		96%	Sangat Baik (SB)

Respons guru terhadap kualitas isi/materi dalam media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan Powtoon dinilai sangat baik. Aspek yang dinilai dikhususkan kepada aspek isi/materi dan aspek kualitas media secara keseluruhan yang di dalam setiap aspek memiliki indikator penilaian. Indikator ketepatan terdiri dari materi sesuai dengan silabus, materi sesuai dengan kompetensi dasar, urutan penyajian materi, serta bahasa sesuai dengan karakteristik siswa. Dalam indikator kelengkapan, lebih ditekankan kepada adanya contoh sesuai materi yang dijelaskan. Pada indikator minat/perhatian, guru menilai apakah materi yang disampaikan secara

keseluruhan dapat menarik minat belajar siswa dan perhatian siswa.

Kualitas media yang dinilai terdiri dari kebergunaan yang mencakup media pembelajaran (video) mudah digunakan, fleksibilitas penggunaan dan memudahkan pembelajaran. Untuk kualitas tampilan penilaian mencakup dari segi desain, audio, dan visual. Respons guru terhadap kualitas media dinilai sangat baik. Adapun yang disampaikan oleh guru bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan Powtoon dalam pembelajaran sangat baik sekali, karena dapat menunjang ke dalam KBM. Berdasarkan pengamatan guru, ketika media yang dikembangkan diuji coba kepada siswa, siswa sangat antusias dan memungkinkan berdampak pada materi pembelajaran dapat tuntas dan tercapai dengan baik oleh siswa.

**Responss Siswa Materi Mengenai Konten Materi Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Menggunakan Powtoon untuk Pembelajaran Tematik Kelas I Sekolah Dasar**

Penilaian dilakukan oleh siswa kelas 1 SD Negeri 28 Sarijadi. Berikut adalah respons siswa terhadap media pembelajaran yang peneliti kembangkan menggunakan Powtoon dengan melakukan penilaian:

**Tabel 5. Respons Siswa Terhadap Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon**

No.	Aspek	Presentase	Interpretasi
1.	Isi/ Materi	98%	Sangat Baik (SB)
2.	Kualitas Media	99%	Sangat Baik (SB)
Rata-rata		98,5%	Sangat Baik (SB)

Penilaian oleh siswa didapatkan melalui pengisian angket oleh siswa

dengan dibimbing oleh guru dan peneliti, sehingga tanggapan yang diberikan secara objektif dan tanpa adanya tekanan. Penilaian dilakukan terhadap dua aspek yaitu isi/materi dan kualitas media secara keseluruhan. Setiap aspek tersebut memiliki indikator penilaian yang disesuaikan dengan siswa, sehingga siswa mudah memahami dan dapat memberikan penilaian.

Aspek isi/materi yang dinilai oleh siswa ditekankan kepada bagaimana penyampaian materi tersebut yang dirasakan oleh siswa. Indikator penilaian pada aspek/materi yang dinilai berdasarkan sudut pandang siswa adalah apakah materi yang disampaikan mudah dipahami, contoh yang diberikan jelas dan mudah dipahami, soal mudah dijawab, bahasa yang digunakan sederhana dan dapat dipahami, materi yang disampaikan dapat membantu siswa belajar, serta dapat membuat mereka belajar semangat.

Penilaian pada kualitas media difokuskan kepada unsur-unsur visual dan audio dalam media pembelajaran tersebut. Penilaian dari segi visual ditekankan kepada gambar, warna, dan tulisan seperti gambar menarik dan jelas, warna menarik, serta tulisan dapat dibaca. Untuk segi audio penilaian dilakukan terhadap suara, apakah suara baik itu narasi maupun musik dapat terdengar jelas, serta musik yang digunakan sebagai *background* menarik atau tidak.

Respons yang diberikan oleh siswa dengan melakukan penilaian terhadap isi/materi dan kualitas media adalah sangat baik dengan total nilai 98,5%. Adapun masukan dari siswa sebagai evaluasi untuk bahan pertimbangan melakukan revisi terhadap desain, yaitu ukuran gambar pada media dan ukuran tampilan video ketika ditayangkan.

## SIMPULAN

Dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna dibutuhkan serangkaian prosedur agar menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan. Melalui metode penelitian D&D dan menerapkan model ADDIE dalam mendesain dan mengembangkan media pembelajaran memperoleh hasil yang baik. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan dari ahli media dan ahli materi yakni desain media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan *Powtoon* untuk pembelajaran tematik kelas I Sekolah Dasar laik guna dalam pembelajaran yang dilihat dari aspek kualitas teknis, kualitas desain, aspek isi/materi, dan aspek pembelajaran.

Dari sisi pengguna yang terdiri dari guru dan siswa pun memperoleh respons yang sangat baik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Powtoon* untuk pembelajaran tematik kelas I Sekolah Dasar. Dimana penilaian dilakukan terhadap kualitas isi/materi dan kualitas media sesuai dengan sudut pandang guru dan sudut pandang siswa. Dapat disimpulkan dari sisi ahli materi, ahli media, guru, dan siswa kelas I Sekolah Dasar bahwa media pembelajaran menggunakan *Powtoon* untuk pembelajaran tematik kelas I Sekolah Dasar layak digunakan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aldoobie, N. (2015). ADDIE Model. *American International Journal of Contemporary Research*, 5(6), 68-72.
- Alman, S., dkk. (2012). *Designing Online Learning a Primer for Librarians*. California: ABC-CLIO, LLC.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Moradmand, N., dkk. (2014). The Design and Implementation of an Educational Multimedia

- Mathematics Software: Using ADDIE to Guide Instructional System Design. *The journal of Applied Instructional Design*, 4(1), 37-49.
- Ellis, T.J., & Levy, Y. (2010). "A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods". *Proceedings of Informing Science & IT Education Conference (InSITE)* (hlm. 107-118). USA: Nova Southern University.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). *Salinan Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hernawan, A.H., Asra, & Dewi, L. (2010). *Belajar dan Pembelajaran SD*. Bandung: UPI PRESS.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Moradmand, N., dkk. (2014). The Design and Implementation of an Educational Multimedia Mathematics Software: Using ADDIE to Guide Instructional System Design. *The journal of Applied Instructional Design*, 4(1), 37-49.
- Priyatna, A. (2013). *Pahami Gaya Belajar Anak! Memaksimalkan Potensi Anak dengan Modifikasi Gaya Belajar*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Richey, R.C., & Klein, J.D. (2009). *Design And Development Research Methods, Strategies, and Issues*. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Riduwan. (2012). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Setyosari, P. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunaengsih, C. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Mutu Pembelajaran pada Sekolah Dasar Terakreditasi "A". *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(2), 183-190.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sciandra, K. (2010). *Instructional Design Paper with Colaboration Form*. [Online]. Diakses dari [http://portofoliokimsciandra.wiki.westga.edu/file/view/7461\\_IDCo\\_mprasionPaper\\_kis.pdf](http://portofoliokimsciandra.wiki.westga.edu/file/view/7461_IDCo_mprasionPaper_kis.pdf)
- Wati, E.R. (2016). *Ragam media pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

