

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata "media" berasal dari kata Latin "*medius*", yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Jadi, media adalah alat yang mengirim atau menyampaikan pesan kepada siswa dalam proses pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar, media sering disebut sebagai alat yang sangat berharga bagi peserta didik dan pendidik.¹

Pembelajaran merupakan sebuah pendidikan, siswa, dan materi pendidikan berkomunikasi melalui proses ini. Tanpa metode penyampaian pesan kepada pengajar, siswa, dan materi pembelajaran, komunikasi tidak akan mengalir dengan baik. Pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik merupakan pembelajaran yang ada dalam kurikulum yang diberikan kepada pendidik dalam proses pembelajaran di sekolah. Dalam pembelajaran ini harus memanfaatkan media yang dapat dipelajari oleh pendidik sebelum memasuki pembelajaran secara berlangsung di dalam kelas. Jadi, untuk mengaktifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar, pendidik harus memahami bagaimana memilih media yang tepat.²

Media pembelajaran adalah alat, fasilitas, atau perantara yang menghubungkan atau mendistribusikan sarana penyampaian pesan untuk merangsang gagasan, perasaan, dan tindakan siswa, dan menjadikannya pusat perhatian mereka selama proses belajar mengajar. Adanya media pembelajaran ini yang bisa merangsang pemikiran peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar maka pendidik bisa mewujudkan secara nyata media yang harus di terapkan dalam kegiatan pembelajaran. Media

¹ Teni Nurrita, *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Misykat , vol.03, No.01, 2018, 173. <https://pps.iiq.ac.id/jurnal/index.php/MISYKAT/article/view/52> Diakses pada tanggal 25 April 2021.

² Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif* (Universitas Muhammadiyah Sidoharjo: UMSIDA Press, 2019), 45-46. <http://eprints.umsida.ac.id/6674/>

pembelajaran, sebagaimana didefinisikan oleh banyak definisi di atas, adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk menawarkan kontak antara siswa dan pendidik untuk mendukung semua metode untuk mengaktifkan proses belajar di kelas. Maka dari itu, media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa alat atau bahan pembelajaran yang dapat digunakan untuk apa saja yang dapat menyalurkan atau mengirim pesan guna membangkitkan perhatian, minat, gagasan dan untuk mencapai tujuan pembelajaran, perlu menjaga perasaan siswa selama kegiatan belajar mengajar.³

b. Fungsi Media Pembelajaran

1) Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif ini dapat di artikan bahwa kemampuan dalam media untuk mewakili item atau peristiwa melalui berbagai skenario, keadaan, tujuan, dan sasaran. Pendidik menggunakan modifikasi ini untuk menggambarkan objek yang terlalu besar, terlalu kecil, atau terlalu berbahaya. Mereka juga menggunakannya ketika pendidik kesulitan mengakses karena lokasi dan posisinya terlalu jauh, dan prosedurnya terlalu lama untuk diamati dalam waktu singkat. Karena proses metamorfosis kupu-kupu tidak mungkin terlihat selama proses pembelajaran, maka diperlukan media yang dapat menyampaikan informasi tersebut, seperti skema, gambar, film, dan sebagainya.

2) Fungsi Fiksatif (Daya Tangkap atau Rekam)

Fungsi fiksatif mengacu pada kapasitas media untuk mengumpulkan, melestarikan, dan menampilkan kembali item yang telah terjadi selama periode waktu yang lama. Fitur ini berkaitan dengan kemampuan untuk merekam (*record*) media pada suatu peristiwa atau objek dan menyimpannya tanpa batas waktu sehingga dapat diputar kembali kapan pun diperlukan. Kejadian yang terekam akan mudah dipahami oleh siswa. Tujuan ini juga dapat ditangani dengan memungkinkan pengguna untuk menyimpan file data dengan aman. Berkas tersebut boleh dipamerkan lagi,

³ Cahyadi Ani, *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar* (Banjarmasin: Laksita Indonesia, 2019), 2-3.

seperti saat bencana Tsunami di Aceh terjadi pada Desember 2004, agar generasi mendatang bisa melihatnya. Tujuan dari media ini adalah untuk menggambarkan hal dan peristiwa yang terjadi di tempat-tempat yang sulit dijangkau, seperti penipisan lapisan ozon di atmosfer. Media teks, model, visual, audio, dan video semuanya dapat digunakan untuk memvisualisasikan item-item tersebut. Selain itu, media mungkin menampilkan objek yang terlalu besar dan terlalu kecil.

3) Fungsi Distributif

Fungsi ini meruntuhkan sekat-sekat ruang dan waktu, serta keterbatasan indera manusia, dalam dua cara. Misalnya, media memiliki peran distribusi, seperti televisi, yang memberikan informasi, hiburan, dan berbagai pengetahuan yang dapat diakses secara visual dan audio.

4) Fungsi Psikologis

Fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi psikomotor, dan fungsi motivasi termasuk di antara fungsi psikologis.

a) Fungsi Afektif

Fungsi ini ada kaitanya dengan psikologi peserta didik. Pendidik mampu menyediakan media yang bisa menunjukkan minat dan membentuk sikap peserta didik terhadap stimulus yang diberikan. Hal ini dimungkinkan untuk meningkatkan keterlibatan dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan adanya penggunaan media pembelajaran, terlihat dari reaksi mereka terhadap pembelajaran yang mereka ikuti. Dengan memberi umpan balik atau *feedback* dalam kegiatan pembelajaran, media pembelajaran dapat memicu reaksi siswa.

b) Fungsi Kognitif

Yaitu memberi siswa informasi dan pemahaman baru tentang suatu topik yang hampir setiap media pembelajaran mempunyai komponen kognitif. Media visual, seperti buku, modul, dan foto, media pendengaran, seperti radio dan *tape recorder*, dan media audio-visual, misalnya video

dan film, adalah contohnya. Kegiatan lain juga bisa memberikan pengetahuannya seperti halnya darmawisata, peserta didik dapat belajar melalui pengalaman secara langsung selama mengikuti darmawisata dan hasilnya bisa di sampaikan kepada pendidik.

c) Fungsi Psikomotorik

Kemampuan psikomotor adalah kemampuan yang terkait dengan kinerja fisik atau pekerjaan seseorang. Peran ini sangat penting karena jika seorang siswa hanya memiliki kemampuan teoritis tetapi tidak memiliki semangat keahlian, ia akan berjuang. Maka dari itu kemampuan psikomotorik ini dapat memanfaatkan media sesuai ketrampilan yang diharapkan pada peserta didik guna untuk melatih jiwa psikomotor bagi pendidik.

d) Fungsi Motivasi

Memori siswa dipengaruhi oleh bagaimana mereka berinteraksi. Sedangkan pemanfaatan media visual tanpa komunikasi verbal dalam proses belajar mengajar, daya belajar siswa adalah 72%; ketika hanya menggunakan komunikasi verbal saja dan tidak ada media lain, daya ingat siswa 70% dalam 3 jam, sedangkan jika keduanya diterapkan baik, secara komunikasi verbal maupun media daya ingatnya 85%. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa dengan memanfaatkan media pembelajaran, daya ingat siswa bisa meningkat, serta fokus perhatian dan motivasi mereka terhadap materi pembelajaran dapat ditingkatkan.⁴

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran dapat mendorong interaksi antara pengajar dan siswa dalam rangka meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Selain itu terdapat manfaat dari penggunaan media pembelajaran yang harus diketahui yaitu :

- 1) Pengajaran materi pelajaran dapat disatukan.

⁴ Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar* (Banjarmasin: Laksita Indonesia, 2019), 19-25.

- 2) Dalam kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik dan jelas.
- 3) Pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan efisien.
- 4) Meningkatkan efektivitas hasil belajar siswa.
- 5) Penggunaan media di dalam kelas dapat menumbuhkan pandangan positif terhadap mata pelajaran dan proses pembelajaran.
- 6) Pendidik menjadi lebih inovatif dan produktif.⁵

Berikut ini adalah beberapa keunggulan media pembelajaran:

- 1) Media pembelajaran dapat memberikan penjelasan informasi, sehingga memudahkan dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran dapat membantu siswa menjadi lebih semangat belajar dengan cara meningkatkan dan mengarahkan perhatiannya.
- 3) Media pembelajaran dapat memberikan kemungkinan-kemungkinan pengalaman untuk belajar tentang peristiwa-peristiwa di sekitarnya
- 4) Media pembelajaran dapat melampaui batasan-batasan indera ruang dan waktu, serta dapat meningkatkannya interaksi secara langsung antara pendidik, masyarakat dan lingkungan.⁶

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

- 1) Teknologi Cetak
Penggunaan proses pencetakan mekanis atau fotografi disebut sebagai teknologi pencetakan untuk membuat atau mengkomunikasikan informasi. Buku dan sumber visual statis lainnya adalah contohnya.
- 2) Teknologi Audio-Visual
Teknologi audio-visual adalah metode membuat atau mendistribusikan konten yang menggunakan peralatan mekanik dan listrik untuk menyediakan komunikasi audio dan visual.

⁵ Isran Rasyid Karo-Karo S, Rohani, “*Manfaat Media Dalam Pembelajaran*”, Jurnal Axiom, Vol. VII, No. 1, 2018, 94. <http://jurnal.uinnsu.ac.id/index.php/axiom/article/download/1778/1411> . Diakses pada tanggal 13 Juni 2021.

⁶ Jennah Rodhatul, *Media Pembelajaran* (Palangka Raya: Antasari Press, 2009), 23-27.

- 3) Teknologi Berbasis Computer
Teknologi berbasis komputer adalah metode pembuatan atau pengiriman material yang mengandalkan *micro-processor*.
- 4) Teknologi Gabungan
Teknologi gabungan adalah metode untuk membuat dan menyampaikan konten yang menggabungkan banyak jenis media yang dikendalikan komputer.⁷

2. Media Audiovisual

a. Pengertian Media Audiovisual

Media Audiovisual merupakan media yang dihasilkan sendiri yang memadukan audio dan gambar, seperti slide yang di kombinasikan dengan kaset audio. Media ini juga sering di terapkan dalam dunia pendidikan, media yang sangat unik karena memiliki dua unsur kegunaan yaitu memiliki komponen suara dan visual yang dapat dilihat dan dipindahkan juga disertakan. Rekaman video, slide, suara, dan media lainnya adalah contohnya. Media audiovisual memainkan peran penting dalam proses pendidikan, terutama dalam hal pembelajaran. Pendidik dan siswa sama-sama mengandalkan media audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar selama proses pembelajaran. Karena materi audiovisual datang dalam bentuk suara atau visual, siswa dihadapkan pada berbagai macam rangsangan (stimuli). Audiovisual dapat meningkatkan lingkungan belajar dengan mendorong siswa untuk mengeksplorasi, bereksperimen, dan mengembangkan kebiasaan bicara dan kognitif.

Dapat disimpulkan bahwa komponen suara dan gambar digabungkan dalam media audiovisual. Siswa dapat menggunakan materi audiovisual untuk merangsang proses berpikir mereka, membangun imajinasi yang lebih

⁷ Porwono joni, Sri Yutmini dkk, *Pengetahuan Media Audio-Visual Pada Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan* (Pacitan: Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran), vol.2, No 2, 2014, 129-130. <https://media.neliti.com/media/publications/142050-ID-penggunaan-media-audio-visual-pada-mata.pdf> .Diakses pada tanggal 14 April 2021.

kreatif, dan menarik perhatian mereka pada pengajaran di kelas.⁸

b. Jenis-jenis Media Audio-visual

Ada dua macam jenis media Audio-visual yaitu: Media Audio-visual Gerak dan Media Audio-visual diam.

- 1) Media audio-visual gerak, seperti film, kaset video, televisi, dan gambar bergerak, adalah media yang selaras dengan perkembangan zaman atau terobosan teknis dan ilmiah karena media gerak mencakup penglihatan, pendengaran, dan gerak bergerak.
- 2) Media audio-visual diam, seperti slide suara dan film suara, menampilkan suara dan gambar dalam keheningan. Media audio-visual diam menawarkan berbagai manfaat, antara lain kemudahan bagi pendidik untuk membuat gambar, kemampuan untuk menyesuaikan pesan teks dengan bahan ajar, dan kemampuan untuk mengubah tampilan gambar dan kata-kata dengan apa yang diharapkan pendidik berdasarkan tujuan pembelajaran.⁹

c. Fungsi Media Audiovisual

Berikut ini adalah beberapa peran media audiovisual:

- 1) Media dapat memasok berbagai rangsangan ke otak siswa, memungkinkan mereka untuk mengembangkan otak mereka secara maksimal.
- 2) Media memiliki kemampuan untuk mengatasi kurangnya pengalaman siswa.
- 3) Media memiliki kemampuan untuk melampaui ruang kelas.
- 4) Media memiliki kemampuan untuk berkomunikasi secara langsung dengan siswa dan lingkungan.
- 5) Media memiliki kemampuan untuk menciptakan keseragaman pengamatan.

⁸ Joni porwono, Sri Yutmini dkk, *Pengetahuan Media Audio-Visual Pada Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan* (Pacitan: Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran), 129-130.

⁹ Ismiati, *Peningkatan Kecerdasan Natural Anak Melalui Media Audiovisual*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak. Vol. 1, No, 1, 2017, 96-100. <http://jurnal.stkipan-nur.ac.id/index.php/jipa/article/download/24/22> Diakses pada tanggal 05 Juni 2021.

- 6) Siswa dapat mengembangkan minat dan aspirasi baru sebagai hasil dari paparan media.
- 7) Media dapat membantu anak belajar dengan memotivasi dan merangsang mereka.
- 8) Media dapat memberikan perspektif yang berharga ke dalam pengalaman fisik atau abstrak.
- 9) Media dapat membantu anak belajar lebih mandiri dan memberikan sumber daya yang mereka butuhkan untuk belajar sebagaimana dimaksud.
- 10) Media dapat membantu manusia membedakan dan memahami dengan lebih baik hal-hal, kegiatan, dan simbol-simbol yang ada di lingkungan, baik alam maupun buatan.
- 11) Meningkatnya kesadaran akan lingkungan di sekitar kita dapat meningkatkan dampak sosialisasi.
- 12) Media dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan mereka untuk mengekspresikan diri.¹⁰

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Audiovisual

Adapun manfaat Media Audiovisual diantaranya yaitu:

- 1) Media film dapat digunakan untuk menjelaskan metode, seperti penciptaan keterampilan manual.
- 2) Memiliki kemampuan untuk menciptakan ilusi ruang dan waktu.
- 3) Ini adalah representasi tiga dimensi.
- 4) Dalam bentuk ekspresi murni, suara yang diciptakan dapat menimbulkan aktualitas dalam gambar.
- 5) Dapat mendengar suara aslinya saat melihat gambar dengan jelas.
- 6) Warna dan tampilan dalam film dan video dapat meningkatkan kejernihan saat dilihat.
- 7) Memiliki kemampuan menjelaskan teori sains atau animasi.

¹⁰ Hayati najmi, M. yusuf ahmad, dkk, “Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dengan Minat Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Bangkinang Kota” , Jurnal Al-hikmah, Vol. 14, No. 2, 2017, 165. <http://journal.uir.ac.id/index.php/alhikmah/article/download/1027/638/> Diakses pada tanggal 07 Juni 2021.

Sedangkan kekurangan Media Audiovisual yaitu:

- 1) Pernyataan yang diucapkan pada saat film diputar tidak dapat diselingi dengan film suara; mengganggu pertunjukan akan mengganggu fokus siswa.
- 2) Peserta didik tidak akan memahami pemutaran video atau yang lain ketika jangka waktu di percepat
- 3) Biaya proses pembuatannya cukup mahal
- 4) Membutuhkan waktu yang banyak dalam proses pembelajaran.¹¹

3. Media *Powtoon*

a. Pengertian Media *Powtoon*

Media pembelajaran *Powtoon* adalah platform pembelajaran yang berbasis audio dan video. Media *Powtoon*, menurut Mafita Sari dan Suci Rohayati, merupakan layanan internet dengan karakteristik animasi yang menarik untuk menyampaikan pesan dalam bentuk film. Media ini salah satu media alternatif yang mengingat kemajuan teknis baru-baru ini, untuk itu media digunakan sebagai media pembelajaran interaktif pada pelajaran yang di anggap sulit pada peserta didik, sehingga dengan dukungan media tersebut maka pembelajaran yang awalnya sulit menjadi mudah dan menyenangkan karena di kombinasikan antara audio dan visual.¹²

Powtoon adalah program pembuatan video yang dapat dilihat secara online dan mencakup fitur-fitur seperti kartun animasi, efek transisi, font yang bervariasi, dan pengaturan garis waktu yang sederhana. *Powtoon* juga menawarkan beberapa animasi indah yang dapat digunakan

¹¹ Andyani Novita, Kundharu Saddhono dkk, *Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Dengan Menggunakan Media Audiovisual Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama*. (FKIP Universitas Sebelas Maret), Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya, Vol .4, No.2, 2016, 164-165. https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/bhs_indonesia/article/view/9994 Diakses Pada Tanggal 07 Juni 2021.

¹² Ariyanto Rio, Sri Kantun, dkk, “ *Penggunaan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku – Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia* “, Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial, Vol. 12, No. 1, 2018, 123. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPE/article/download/7622/5416> Diakses pada tanggal 14 April 2021.

untuk menyampaikan informasi materi pembelajaran dalam bentuk film. Meskipun media *Powtoon* dapat menjadi alternatif perkembangan teknologi untuk diterapkan pada materi pembelajaran yang dianggap sulit oleh siswa menjadi lebih menyenangkan dan menarik karena menggunakan unsur suara dan gambar, namun media pembelajaran yang menggunakan software *Powtoon* masih jarang digunakan dalam dunia pendidikan. Selain itu, Media *Powtoon* mudah digunakan karena produk akhir berupa film, dan program *Powtoon* memiliki berbagai kemungkinan animasi, sehingga pendidik hanya perlu memilih tanpa harus membuat animasi lebih menarik.

Materi pembelajaran yang dibuat oleh *Powtoon* menggunakan metode saintifik dan memasukkan pertanyaan-pertanyaan dalam video pembelajaran. Pertanyaan ini mendorong siswa untuk berpartisipasi penuh dalam kegiatan belajar mengajar. Selain visual, animasi, teks bergerak, musik, dan rekaman suara, Media *Powtoon* ini menjelaskan materi pada media pembelajaran.¹³ Apabila dimanfaatkan untuk meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran Audiovisual *Powtoon* sebagai media pembelajaran sangat tepat digunakan. Karena film animasi *Powtoon* ini memiliki berbagai karakteristik animasi yang sangat menarik, termasuk animasi kartun dan tulisan tangan, efek transisi dramatis, dan pengaturan timeline langsung. Selain itu, media *Powtoon* mendukung transmisi media ilmu dengan cara yang menyenangkan, memastikan bahwa siswa tidak bosan dengan informasi yang diberikan oleh instruktur.¹⁴

Dapat disimpulkan bahwa Media *Powtoon* merupakan Media interaktif pada perkembangan teknologi

¹³ Masita Maya Fardany, Retno Mustika Dewi, “ *Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Ekonomi*”, JUPE, Vol. 08, No. 03, 2020, 102-103. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jupe/article/view/36356> Diakses pada tanggal 14 April 2021.

¹⁴ Nina Fitriyani, “ *Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar*”, Jurnal Tunas Bangsa, Vol. 6, No.1, 2019, 106-107. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/950> Diakses pada tanggal 09-juni 2021.

saat ini sebagai alat peraga berupa software video animasi yang menampilkan animasi bergerak dan musik kepada siswa. Jika diterapkan pada anak-anak yang masih belum mengetahui kekhasan aplikasi, Media *Powtoon* bisa dibilang cukup menarik. Oleh karena itu, pendidik harus mengenal dan memanfaatkan program *Powtoon* untuk menerapkannya dalam pembelajaran di kelas dan untuk membuat anak senang ketika ada elemen menarik yang menarik perhatian mereka.

b. Manfaat Media *Powtoon*

Media *powtoon* memberikan berbagai keunggulan yang dapat membantu sekolah dalam pembelajaran, antara lain:

- 1) Pembelajaran menjadi lebih efektif
- 2) Berpotensi mendongkrak prestasi siswa
- 3) Berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 4) Kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 5) Meningkatkan pembelajaran dengan membuatnya lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.
- 6) Dapat membantu pendidik memberikan materi pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi, karena ada berbagai aspek yang dapat digunakan untuk meningkatkan daya tarik media yang beragam.¹⁵

c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Powtoon*

Pembuatan Media Audiovisual dengan *Powtoon* memiliki berbagai keunggulan, antara lain:

- 1) Sangat mudah digunakan, dengan akses melalui situs web www.powtoon.com dan tidak perlu mengunduh aplikasi.
- 2) Media *Powtoon* ini terdapat pilihan *template background* yang mempermudah untuk menggunakannya.
- 3) Tampilan yang menarik, dinamis dan interaktif.

¹⁵ Zulfah Anggita, “ *Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19*”, Jurnal Bahasa Sastra dan Pengajaran, Vol. 7, No. 2, 2020, 47-50. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/konfiks/article/view/4538/0> Diakses pada tanggal 09 Juni 2021.

- 4) Media *Powtoon* ini dapat digabungkan antara video gambar dan audio.¹⁶
- 5) *Powtoon* dapat digunakan secara mandiri dimana saja dan kapan saja.
- 6) Video yang disajikan tidak harus panjang untuk menjaga motivasi pengguna.
- 7) Materi disampaikan secara interaktif dan dengan cara yang dapat dipahami oleh siswa.
- 8) Program yang digunakan untuk membuat *Powtoon* multimedia interaktif sangat menarik, menghasilkan produk dengan foto, animasi, film, suara, dan musik berkualitas tinggi.

Selain memiliki kelebihan, *Powtoon* memiliki kekurangan tertentu, antara lain:

- 1) Video yang dibuat menggunakan program *Powtoon* harus melalui beberapa langkah yang sedikit sulit sebelum dirilis.
- 2) Alat utama untuk menggunakan media *Powtoon* ini adalah laptop, maka diperlukan alat pembantu seperti diperlukannya LCD proyektor dan speaker agar dapat mencapai hasil yang sesuai dengan harapan.¹⁷

d. Rancangan atau *Design Media Powtoon*

Tahab *design* ini sangat penting untuk merancang suatu model maupun media pembelajaran dengan merancang kegiatan belajar mengajar, agar sesuai dengan tahap desain rancangan. Tujuan *design* ini yaitu agar peserta didik dapat tertarik dengan media *powtoon*, sehingga peserta didik merasa memahami materi yang mudah tersampaikan. *Design media powtoon* ini sesuai dengan materi KI dan KD yang telah dipilih.

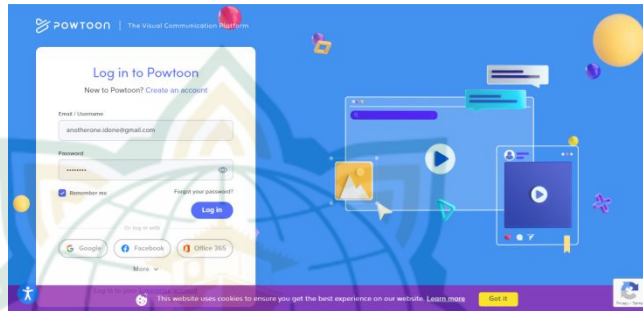
¹⁶ Nina Fitriyani, “*Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar*”, Jurnal Tunas Bangsa, Vol. 6, No.1, 2019, 107. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/download/950/888> . Diakses pada tanggal 13 Juni 2021.

¹⁷ Desma Yulia, Novia Ervianalisa, “ *Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa IIS Kelas X Di SMA Negeri 17 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018*”, Jurnal Progam Studi Pendidikan Sejarah, Vol. 2, No. 1, 2017, 18. <https://journal.unrika.ac.id/index.php/journalhistoria/article/view/1583> Diakses pada tanggal 14 April 2021.

Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan pada tahap *design* khususnya pada penelitian media pembelajaran *Powtoon* sebagai berikut.¹⁸

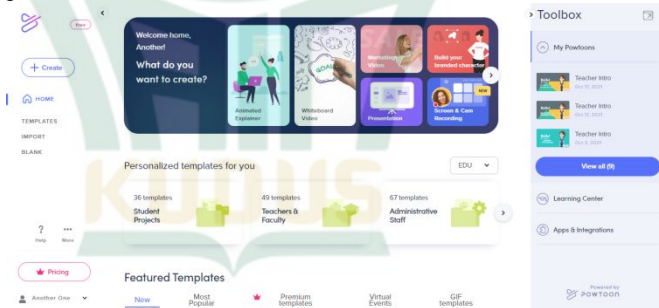
1) Mempersiapkan Aplikasi *Powtoon*

Hal pertama yang perlu dilakukan adalah mencari situs web (*chrome* atau *firefox*) dengan link www.powtoon.com.



Gambar 2.1
Login Akun *Powtoon*

Berikut adalah tampilan setelah memiliki akun *powtoon*



Gambar 2.2
Masuk Akun *Powtoon*

2) Materi Perubahan Wujud Benda

Materi perubahan wujud benda yang akan disampaikan juga harus berpedoman pada Kompetensi

¹⁸ Oktavia Dhiya Rofifah, *Design media pembelajaran berbasis powtoon dalam teks iklan untuk siswa kelas VIII SMP*, Jurnal Genre, Vol.3 No.2, 2021, 87-88. <http://journal2.uad.ac.id/index.php/genre/article/view/4464>. Diakses pada tanggal 15 Agustus 2022.

Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang telah ditetapkan. Materi perubahan wujud benda sesuai dengan KD 3.1 dan 4.1 yang ditemukan dalam buku guru dan buku siswa.

3) Pembuatan Media Pembelajaran

Tahap pembuatan media pembelajaran telah dilakukan dengan konsep yang telah disiapkan sebelumnya. Adapun konsep yang telah disiapkan yakni sebagai berikut.

- a) Pada bagian awal media pembelajaran *powtoon* guru menyampaikan tentang KI, KD dan Tujuan Pembelajaran yang berlandaskan pada buku guru dan buku siswa. Khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia Tema 3 Subtema 3.
- b) Setelah ditayangkan mengenai perubahan wujud benda selanjutnya menyampaikan materi pengertian perubahan wujud benda
- c) Selanjutnya yaitu tampilan contoh macam-macam perubahan wujud benda.
- d) Langkah terakhir yaitu ucapakan terimakasih.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar diartikan sebagai perubahan tingkah laku siswa yang terjadi sebagai hasil dari pengajaran dan pengalaman yang aktif. Signifikansi hasil belajar, yaitu aktivitas pembelajaran menyebabkan perubahan pada komponen kognitif, emosional, dan psikomotorik siswa, dapat disimpulkan dari pengetahuan ini. Perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai hasil dari belajarnya disebut sebagai hasil belajar sebagai akibat dari kegiatan belajar dari segi unsur kognitif, emosional, dan psikomotorik. Selanjutnya, hasil belajar mengacu pada kinerja siswa dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah, yang ditentukan oleh nilai ujian dalam berbagai mata pelajaran.¹⁹

Untuk mencari tahu hasil belajar, terutama melalui evaluasi, dapat dikatakan efektif. Proses penggunaan informasi dalam kegiatan pembelajaran untuk menciptakan penilaian yang baik tentang apakah suatu program kegiatan

¹⁹ Ahmad Susanto, “*Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*”, (Jakarta: KENCANA, 2013), 5.

telah memenuhi persyaratan siswa disebut sebagai evaluasi. Selanjutnya dengan melakukan penilaian ini dapat dimanfaatkan sebagai umpan balik atau sarana untuk menentukan tingkat pemahaman siswa terhadap proses pembelajaran. Kapasitas siswa untuk berpartisipasi di kelas tidak hanya dinilai dari sikap kognitifnya, tetapi juga dari sikap emosional dan psikomotoriknya.²⁰

Jadi, evaluasi hasil belajar mencakup segala sesuatu yang diperoleh siswa di kelas, termasuk informasi, sikap, dan kemampuan yang terkait dengan mata pelajaran yang mereka pelajari.

b. Macam-macam Hasil Belajar

Hasil belajar memiliki tiga macam yaitu:

1) **Ketrampilan dan kebiasaan**

Ini dapat dianggap sebagai mekanisme untuk memperoleh, mempertahankan, dan mengekspresikan pengetahuan. Agar siswa memahami cara mengatasi kesulitan dalam perolehan kemampuan belajar, dan agar siswa memahami cara belajar yang paling efektif melalui proses.

2) **Pengetahuan dan pengertian**

Hal ini dimungkinkan untuk dilihat sebagai proses memasukkan pengetahuan ke dalam otak manusia, yang kemudian dicerna, dipahami, dan digunakan.

3) **Sikap dan cita-cita**

Dapat dilihat sebagai kecenderungan untuk bertindak atau bertindak atas objek tujuan.²¹

c. Kriteria atau Indikator Hasil Belajar

Mengetahui kerangka indikator dan bagaimana mengaitkannya dengan jenis pencapaian yang akan dinilai dan dikomunikasikan adalah langkah pertama dalam memperoleh metrik dan data hasil belajar siswa. Menurut

²⁰ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: KENCANA, 2013), 6.

²¹ Tria Melvin, Surdin, *Hubungan Antara Disiplin Belajar Di Sekolah Dengan Hasil Belajar Geografi Pada Siswa Kelas X SMA NEGERI 10 KENDARI*, Jurnal Penelitian Pendidikan Geografi, Vo.1, No.1, 2017, 4. <http://ojs.uho.ac.id/index.php/ppg/article/view/2415/1783> Diakses pada tanggal 10 Juni 2021.

Benjamin S. Bloom, indikator belajar dipisahkan menjadi tiga domain: kognitif, emosional, dan psikomotorik.²²

Tabel 2.1
Jenis dan Indikator Hasil Belajar²³

No	Ranah	Indikator
1	Ranah Kognitif	
	a. Menghafal (<i>Remember</i>)	Mengingat dan mengenali
	b. Memahami (<i>Understand</i>)	Menafsirkan, mencontohkan, mengklarifikasikan dan menyimpulkan
	c. Mengaplikasikan (<i>Applying</i>)	Menjalankan dan mengimplementasikan
	d. Menganalisis (<i>Analyzing</i>)	Menguraikan dan mengorganisasi
	e. Mengevaluasi (<i>Evaluating</i>)	Memeriksa, dan mengkritik
	f. Membuat (<i>Create</i>)	Merumuskan, merencanakan dan memproduksi.
2	Ranah Afektif	
	a. Menerima (<i>Receiving</i>)	Dengan hormat mendengarkan orang lain, memperhatikan instruktur, dan menunjukkan minat.
	b. Menanggapi (<i>Responding</i>)	Merespon, melaksanakan, dan berpartisipasi
	c. Menilai (<i>valuing</i>)	Menghargai, mengusulkan, dan menentukan pilihan yang tepat.
	d. Mengorganisasikan (<i>Organization</i>)	Memprioritaskan, minat dan keyakinan.
	e. Menghayati nilai atau memiliki karakter	Menunjukkan komitmen, dan membiasakan.

²² Didi Nur Jamaluddin, *Pengetahuan Evaluasi Pembelajaran Edisi Kajian Kurikulum 2013 dan Taksonomi Bloom Revisi*, (Kudus: IAIN KUDUS, 2018), 38.

²³ Didi Nur Jamaluddin, *Pengembangan Evaluasi pembelajaran Edisi Kajian Kurikulum 2013 dan Taksonomi Bloom Revisi*, 31-48.

No	Ranah	Indikator
3	Ranah Psikomotorik	
	a. Mengamati	Memperhatikan, mengobservasi
	b. Mempersiapkan	Menyusun, merencanakan, merangkai
	c. Mempraktikan	Mencoba, mengikuti, menerapkan
	d. Mekanisme	Melakukan dengan penuh percaya diri, melakukan dengan terampil
	e. Memodifikasi	Menciptakan, menyesuaikan, mengkreasikan.

Hasil belajar dapat berkembang menjadi tiga dimensi, sesuai tabel di atas, diantaranya: ranah kognitif, ranah emotif, dan ranah psikomotor.

d. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ada dua aspek yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor siswa dan lingkungan siswa. *Yang pertama* adalah siswa, yang ditentukan oleh kapasitas mereka untuk berpikir atau perilaku intelektual, serta dorongan, minat, dan persiapan fisik dan spiritual mereka. *Kedua*, lingkungan yang meliputi gedung dan prasarana, kompetensi pendidik, kreativitas pendidik, bahan ajar, keluarga, dan lingkungan merupakan kategori.²⁴ Hasil belajar siswa, atau efek interaksi antara berbagai unsur yang mempengaruhi, baik pengaruh internal maupun eksternal, termasuk dalam faktor lingkungan. Kedua unsur tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah pengaruh yang mempengaruhi kemampuan anak-anak untuk belajar karena itu berasal dari dalam diri mereka. Kecerdasan, rasa ingin tahu dan perhatian, dorongan untuk belajar, keuletan, sikap, kebiasaan belajar, dan kondisi kesehatan jasmani merupakan unsur-unsur internal.

²⁴ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 12.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat yang kesemuanya berdampak pada hasil belajar anak. Keadaan keluarga yang hancur juga terpengaruh oleh peserta didik, kurangnya rasa perhatian orangtua kepada peserta didik, serta perilaku orangtua dalam keseharian yang kurang baik juga terpengaruh terhadap peserta didik.

Faktor eksternal juga sangat berperan terutama bagi pendidik, karena pendidik sangat penting dalam proses belajar peserta didik. Sehingga peran pendidik sangat berguna bagi peserta didik, tidak dapat digantikan oleh teknologi lain seperti televisi, radio, atau komputer, terutama di tingkat sekolah dasar. Karena murid adalah makhluk yang sedang tumbuh yang membutuhkan pengawasan dan bantuan orang dewasa.²⁵

5. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran Tematik adalah pembelajaran yang diselenggarakan di sekitar tema tertentu. Pembelajaran tematik juga dikombinasikan dengan pembelajaran terpadu, yang menggunakan tema untuk menghubungkan beberapa mata pelajaran untuk menawarkan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Tema adalah ide atau konsep menyeluruh yang menghubungkan semua mata pelajaran. Pembelajaran tematik memperluas dan memperdalam implementasi kurikulum, memberi siswa beberapa kesempatan untuk menghasilkan ide atau memahami dinamika.²⁶

Tema tersebut diproyeksikan memberikan beberapa manfaat, antara lain:

- 1) Siswa merasa lebih mudah untuk berkonsentrasi pada satu topik.

²⁵ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 13.

²⁶ Sun Haji, “*Pembelajaran Tematik Yang Ideal Di SD/MI*”, Dosen Tetap STITNU Al Hikmah Mojokerto, Vol. III, No.1, 2015, 60. <http://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/modeling/article/download/47/47/> Diakses pada tanggal 10 Juni 2021.

- 2) Siswa dapat mempelajari dan membangun beberapa kemampuan inti lintas disiplin ilmu yang merupakan bagian dari tema yang sama.
- 3) Lebih mudah bagi siswa untuk memahami dan mengeksplorasi sesuatu, serta mengingatnya.
- 4) Keterampilan dasar siswa dapat ditingkatkan secara memadai dengan menghubungkan disiplin ilmu lain dengan pengalaman pribadi mereka
- 5) Karena konten disediakan dalam konteks mata pelajaran yang sangat jelas, siswa mampu memahami dan mengalami signifikansi manfaat belajar.
- 6) Siswa lebih termotivasi untuk belajar karena mereka mampu berkomunikasi dalam kehidupan nyata dan membangun keterampilan dalam satu tema pelajaran sambil mempelajari mata pelajaran lain.
- 7) Pendidik menghemat waktu karena mata kuliah yang disajikan secara tematik dapat disiapkan terlebih dahulu dan disampaikan dalam dua atau tiga pertemuan, sehingga memberikan waktu luang untuk kegiatan remedial, pemantapan, dan pengayaan.²⁷

Jadi, pembelajaran tematik adalah jenis pembelajaran terpadu atau terintegrasi di mana topik berfungsi sebagai penekanan utama dan digabungkan dengan konten dari kursus lain dan dalam satu pertemuan untuk menawarkan siswa dengan pengalaman yang bermakna.

b. Tujuan Pembelajaran Tematik

Dalam mengembangkan pembelajaran tematik, diharapkan siswa akan memperoleh manfaat sebagai berikut selain menyelesaikan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan:

- 1) Memperoleh pemahaman yang lebih besar dari konsep-konsep yang dipelajari.
- 2) Meningkatkan kemampuan, menemukan, mengolah, dan menerapkan pengetahuan
- 3) Mengembangkan sikap yang baik, kebiasaan yang baik, dan cita-cita luhur yang diperlukan dalam kehidupan.

²⁷ Retno Widyaningrum, “*Model Pembelajaran Tematik Di MI/SD*”, Tarbiyah STAIN Ponorogo, Jurnal Cendekia, Vol. 10, No.1, 2012, 109. <https://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/cendekia/article/view/405> Diakses pada tanggal 10 Juni 2021.

- 4) Meningkatkan dan memperluas kemampuan sosial
- 5) Meningkatkan kegairahan dalam pembelajaran
- 6) Memilih kegiatan sesuai dengan minat dan kebutuhan.

c. Manfaat Pembelajaran Tematik

Siswa dan pendidik mendapat manfaat dari pembelajaran tema dalam berbagai cara, termasuk:

- 1) Tergantung pada tingkat perkembangan intelektual, pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman konseptual mereka tentang realitas.
- 2) Melalui rangkaian prosedur kegiatan pembelajaran, pembelajaran tematik dapat menyelidiki informasi.
- 3) Pembelajaran tematik dapat membantu siswa memperkuat hubungan satu sama lain.
- 4) Pembelajaran tematik membantu instruktur menjadi lebih profesional.
- 5) Menyenangkan karena berpusat pada kebutuhan dan minat anak.
- 6) Karena konsekuensi belajar yang berkesan dan bermakna, mereka akan bertahan lebih lama.
- 7) Di tempat kerja, latih keterampilan sosial seperti toleransi, komunikasi, dan keterbukaan terhadap perspektif orang lain.²⁸

d. Ciri-ciri Pembelajaran Tematik

Berikut ini adalah beberapa ciri pembelajaran tema:

- 1) Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat dan kebutuhan perkembangan siswa.
- 2) Kegiatan yang dipilih untuk melaksanakan pembelajaran tematik didasarkan pada kebutuhan dan minat siswa.
- 3) Kegiatan pembelajaran akan lebih relevan dan berkesan bagi siswa, sehingga terjadi peningkatan retensi informasi.
- 4) Membantu mengembangkan ketrampilan berfikir dan berproses dalam pembelajaran peserta didik
- 5) Mengembangkan sikap psikomotorik atau ketrampilan peserta didik dalam kehidupan di lingkungan masyarakat.²⁹

²⁸ Muhamad Muklis, “Pembelajaran Tematik”, Jurnal Fenomena, Vol. IV, No. 1, 2012, 69. <https://journal.iain-samarinda.ac.id/index.php/fenomena/article/viewFile/279/224> Diakses pada tanggal 10 Juni 2021.

e. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Berikut ini adalah ciri-ciri dari pembelajaran tematik sebagai model pembelajaran:

- 1) Berfokus pada pelajar
Siswa adalah topik dan tujuan pengajaran dalam pembelajaran tematik.
- 2) Berikan siswa pengalaman langsung
Siswa akan memahami konsep yang diajarkan dan menghubungkannya dengan ide-ide lain yang telah mereka pelajari melalui pengalaman praktis.
- 3) Pemisahan antar mata pelajaran tidak begitu kelihatan
Perbedaan antara disiplin dalam pembelajaran tema tidak selalu jelas atau nyata. Hal ini terjadi karena pembelajaran difokuskan pada pembahasan topik-topik yang relevan dengan kehidupan siswa.
- 4) Dalam satu kelas, konsep-konsep dari banyak topik dibahas.

Dalam dua sampai tiga pertemuan, pembelajaran tema diberikan dalam format tematik. Ini karena ini adalah upaya untuk memberikan pemahaman yang komprehensif kepada siswa tentang topik-topik ini.

- 5) Bersifat luwes atau fleksibel
Pembelajaran tematik adalah jenis pembelajaran yang fleksibel dimana seorang guru dapat menghubungkan bahan ajar suatu topik dengan kehidupan siswanya dan lingkungan.
- 6) Hasil belajar dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.

Pembelajaran tematik berfokus pada bagaimana semua kegiatan ini difokuskan untuk memenuhi kebutuhan dan minat keterampilan siswa, bukan pada input, proses, output, dan hasil.³⁰

f. Langkah-langkah Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki beberapa langkah-langkah untuk menerapkan tahap yang harus di lalui dalam

²⁹ Retno Widyaningrum, *Model Pembelajaran Tematik di SD/MI*, 110.

³⁰ Muhammad Shaleh Assingily, Uni Sahara Br. Barus, “*Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dasar (METODOLOGI DALAM ISLAM)*”, *Jurnal Nizhamiyah* , Vol. IX, No. 2, 2019, 22-23. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/nizhamiyah/article/view/548> Diakses pada tanggal 10 Juni 2021.

prosedur perencanaan pembelajaran tematik, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian.

1) Tahap perencanaan

Perencanaan pembelajaran tematik pada hakikatnya adalah seperangkat rencana yang memuat materi dan kegiatan pembelajaran secara menyeluruh dan sistematis yang akan digunakan sebagai petunjuk bagi pendidik dalam mengolah kegiatan belajar mengajar. Berikut ini adalah bagaimana pembelajaran tema harus direncanakan:

a) Pemilihan tema dan unit-unit tema

Tenaga pengajar, terutama pendidik (pengajar kelas atau guru lapangan), dan siswa, dapat memilih tema ini. Biasanya, instruktur memilih tema umum, dan siswa memutuskan unit tema setelah banyak perdebatan. Pendidik memilih tema inti dengan mengacu pada tujuan kurikulum dan informasi tentang mata pelajaran masing-masing disiplin ilmu. Pemilihan tema juga dapat didasarkan pada pertimbangan lain, seperti: tema yang dipilih merupakan kesepakatan antar siswa, misalnya dari bacaan buku, pengalaman, minat, dan isu-isu masyarakat terkini dengan mengingatkan siswa akan ketersediaan fasilitas dan sumber belajar berbasis pada tingkat perkembangan mereka.

(1) Tema utama unit tema

Siswa dapat menghasilkan topik, yang dapat disusun atau dibawa oleh instruktur sebagai tema dasar, dan kemudian siswa dapat membuat pelajaran tema mereka sendiri.

(2) Lakukan sesi *brainstorming*

Metode *brainstorming* ini dapat membantu Anda menemukan topik mendasar dan kemudian membangunnya menjadi unit tema. Jaringan dibangun ketika tema dasar dan unit tema dipilih.³¹

³¹ Muhammad Muklis, *Pembelajaran Tematik*, 71.

b) Langkah perencanaan aktivitas

Pemilihan sumber, pemilihan kegiatan, dan perencanaan penilaian adalah semua tahapan dalam proses perencanaan kegiatan. Hal-hal berikut ini termasuk dalam evaluasi pembelajaran tema:

- (1) Penilaian yang benar
- (2) Tujuan evaluasi adalah proses dan hasil belajar siswa
- (3) Aspek yang dikaji meliputi kognitif, emosional, dan psikomotor
- (4) Prosedur evaluasi yang digunakan adalah:

Observasi (hasil belajar siswa diamati, pendidik dan siswa diwawancarai menggunakan aturan wawancara, evaluasi siswa, jurnal siswa, portofolio, dan ujian prestasi belajar yang digunakan) (buku atau dibuat oleh pendidik)

c) Kontrak belajar

Dalam kesepakatan antara pendidik dan peserta didik, kontrak belajar ini akan memberikan arahan dan kegiatan bagi peserta didik.

2) Tahap Pelaksanaan

Dari segi tahap implementasi, pembelajaran tema dapat diterapkan dengan cara sebagai berikut:³²

a) Kegiatan pembukaan

Yaitu kegiatan pemanasan apresiasi latihan ini dilakukan untuk mempelajari pengalaman siswa dengan topik yang akan disajikan. Pendidik juga harus mampu memfasilitasi suatu kegiatan yang melibatkan siswa dalam topik yang disajikan. Mendongeng, menari, musik, dan atletik hanyalah beberapa contoh.

b) Kegiatan inti

Yaitu kegiatan yang di fokuskan untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan membaca, menulis, dan matematika. Pembelajaran menekankan pencapaian indikator yang dimaksudkan untuk menghindari kejenuhan siswa di kelas awal terhadap perilaku dasar dalam kegiatan inti ini. Bagi siswa, strategi belajar terbaik

³² Muhammad Muklis, *Pembelajaran Tematik*, 72.

adalah belajar sambil bermain atau belajar yang menyenangkan.

c) Penutup

Yaitu kegiatan yang dilakukan dengan mengungkapkan hasil pembelajaran dengan mempertanyakan isi yang diberikan dalam kegiatan inti untuk kedua kalinya. Pendidik juga harus mampu mendekatkan hasil belajar dengan memasukkan tema-tema moral ke dalam setiap konten pembelajaran.

3) Tahap Penilaian (Evaluasi)

Merupakan usaha untuk memperoleh informasi yang bervariasi secara teratur, berkesinambungan, dan lengkap baik dari segi proses maupun hasil belajar yang menyangkut proses dan akibat pertumbuhan dan perkembangan. Jadi, penilaian pembelajaran tema didasarkan pada dua faktor: penilaian proses kegiatan dan evaluasi hasil kegiatan.³³ Dengan menyelesaikan penilaian, pendidik harus dapat:

- a) Menentukan apakah indikasi yang telah ditentukan telah terpenuhi atau belum.
- b) Memperoleh umpan balik untuk menentukan hambatan belajar serta efisiensi belajar.
- c) Mendapatkan gambaran yang jelas tentang bagaimana pengetahuan, kemampuan, dan sikap siswa berkembang.
- d) Sebagai acuan untuk membuat rencana tindak lanjut (remedial, pengayaan dan penguatan).

g. Prinsip-prinsip Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah metode pembelajaran yang menggabungkan keterampilan dari beberapa topik menjadi satu tema. Sangat penting untuk memperhatikan konsep-konsep pembelajaran berikut saat menerapkannya secara tematis:

- 1) Siswa diperingatkan dan diberitahu.
- 2) Pendidik sebagai sumber belajar
- 3) Beralih dari pembelajaran berbasis kompetensi ke pembelajaran berbasis konten.

³³ Muhammad Muklis, *Pembelajaran Tematik*, 73.

- 4) Transisi dari pembelajaran parsial ke pembelajaran terintegrasi
- 5) Pembelajaran terjadi di kelas, di rumah, dan di masyarakat.
- 6) Pembelajaran yang mendemonstrasikan nilai-nilai melalui contoh
- 7) Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran
- 8) Peningkatan dan keseimbangan antara ketrampilan fisik dan ketrampilan mental.³⁴

h. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik

Kelebihan dan kekurangan pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

- 1) Pengalaman dan kegiatan belajar bagi siswa harus sesuai dengan tahap perkembangannya.
- 2) Pemilihan kegiatan didasarkan pada kebutuhan dan minat anak-anak.
- 3) Kegiatan belajar akan memiliki tujuan yang lebih besar.
- 4) Selama proses pembelajaran tema, kemampuan berpikir siswa meningkat.
- 5) Kegiatan belajar mengajar bersifat praktis dengan memperhatikan lingkungan sekitar siswa.
- 6) Keterampilan sosial siswa akan lebih berkembang dan optimal.

Adapun kekurangan pembelajaran tematik yaitu:

- 1) Dari perspektif pendidik, pembelajaran tematik menuntut kehadiran pendidik dengan pengetahuan dan wawasan yang luas, kreativitas yang tinggi, kemampuan yang luas, kepercayaan diri dan akademisi yang kuat, serta keberanian untuk mengemas dan menciptakan informasi.
- 2) Pembelajaran tematik dipandang dari sudut pandang siswa, yaitu pembelajaran yang memungkinkan siswa mengembangkan kreativitas akademiknya sekaligus menuntut kemampuan belajar siswa secara relatif, baik dari segi intelektualitas maupun kreatifitasnya.

³⁴ Faisal, Stelly Martha Lova, “Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar”, (Medan: CV. Harapan Cerdas, 2018), 24-25.

- 3) Pembelajaran tematik ditentukan oleh proses fasilitas dan sumber belajar, yaitu pembelajaran yang memerlukan banyak bahan bacaan atau sumber informasi.
- 4) Pembelajaran tematik berbasis kurikulum diartikan sebagai pembelajaran yang memerlukan kurikulum yang terbuka untuk dimodifikasi.
- 5) Sistem penilaian dan pengukuran mengungkapkan pembelajaran tematik, yaitu pembelajaran yang memerlukan sistem penilaian dan pengukuran yang terintegrasi (objek, indikator dan prosedur)
- 6) Pembelajaran tematik ditandai dengan penekanan pada proses pembelajaran, yaitu pembelajaran yang mengarah pada mengesampingkan satu atau lebih mata pelajaran sebagai prioritas.³⁵

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dari penelitian skripsi yang dilakukan oleh Ferdi Hidayat (2021) yang berjudul “*Upaya Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Penerapan Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon Pada Siswa SDN 65 Seluma*”. Penelitian terdahulu ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar melalui penerapan media pembelajaran audiovisual *powtoon*. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari kemampuan awal (*pre test*) hasil belajar siswa sebesar 46,1% dengan nilai rata-rata 67,1 sedangkan siklus I persentase diperoleh mencapai 65,4% dengan nilai rata-rata 72,3, kemudian di siklus II diperoleh mencapai 88,5 % dengan nilai rata-rata 76,9. Sehingga siklus I mencapai 3,3 dengan katagori (cukup) dan siklus II mencapai 4,1 dengan kategori (baik).³⁶ Dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan Media Pembelajaran Audiovisual *Powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar. Penelitian yang telah dilaksanakan

³⁵ Raisah Armayati Nasution, “*Implementasi Pembelajaran Tematik Dengan Tema Diri Sendiri Di TK A PAUD KHAIRIN KIDS MEDAN TEMBUNG*”, Jurnal Raudhah, Vol.7, No.1, 2019, 116. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah/article/view/472> Diakses pada tanggal 10 Juni 2021.

³⁶ Ferdi Hidayat, “*Upaya Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Penerapan Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon Pada Siswa SDN 65 Seluma*”, (skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institus Agama Islam Negeri Bengkulu, 2021).

Ferdi Hidayat terdapat persamaan dan perbedaan dengan yang akan penulis bahas. Persamaan tersebut adalah sama-sama membahas mengenai Media Pembelajaran Audiovisual *Powtoon* dan meningkatkan hasil belajar. Adapun perbedaannya yaitu subjeknya kelas V SDN sedangkan yang penulis ambil kelas III Sekolah Dasar, perbedaan lainnya mengenai penelitian dalam penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian lapangan atau metodologi kualitatif, sedangkan penelitian sebelumnya dilakukan dengan menggunakan penelitian tindakan kelas.

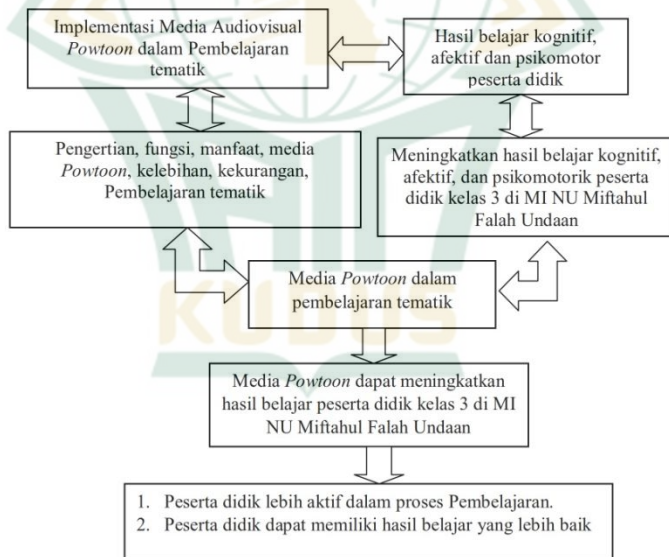
Kedua, skripsi yang disusun oleh Ulfa Arina (2019) yang berjudul “*Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Gerak Benda Melalui Media Powtoon Pada Siswa Kelas III MI Ma’arif Gedangan Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019*”. Tujuan dari penelitian sebelumnya adalah menggunakan Media *Powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar IPA. Berdasarkan temuan belajar dari keadaan awal, siswa yang tuntas sebanyak 22,6% naik menjadi 44% pada siklus I dan kembali menjadi 87,1% pada siklus II.³⁷ Dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan Media *Powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar IPA materi gerak benda. Ada persamaan dan perbedaan antara penelitian penulis dan yang dilakukan oleh Ulfa Arina. Persamaan tersebut adalah sama-sama membahas mengenai Media *Powtoon* dan subjeknya kelas III Sekolah Dasar. Adapun perbedaannya yaitu teknik penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan atau metodologi kualitatif, sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan penelitian tindakan kelas. Perbedaan lainnya adalah subjek foto, penelitian terdahulu fokus pada mata pelajaran IPA dan penulis mengambil pembelajaran tematik.

Ketiga, skripsi di susun oleh Lusi Karmilah (2019) yang berjudul “*Keefektifan Media Powtoon Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal*”. Berdasarkan analisis data hasil belajar yang diperoleh yaitu siswa menggunakan rumus *independent samples t test* bahwa nilai $4,905 > 2,011$, sedangkan data hasil belajar siswa menunjukkan bahwa nilai $3,257 > 2,011$, sehingga dapat

³⁷ Ulfa Arina, “*Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Gerak Benda Melalui Media Powtoon Pada Siswa Kelas III MI Ma’arif Gedangan Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019*”, (skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Krguruan Institut Agama Islam Negeri Salatiga, 2019).

disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat dan hasil belajar matematika materi statistik antara siswa kelas IV yang menggunakan Media *Powtoon* dengan yang menggunakan media konvensional (gambar). Adapun hasil uji keefektifan menggunakan *one samples t-test*, menunjukkan bahwa $7,808 > 1,714$, sedangkan data hasil belajar siswa menunjukkan bahwa $4,322 > 1,714$. Dari penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media *Powtoon* efektif terhadap minat dan hasil belajar siswa.³⁸ Penelitian yang telah dilaksanakan Lusi Karmilah ada persamaan dan perbedaan dengan apa yang akan penulis teliti. Persamaannya sama-sama membahas tentang Media *Powtoon* dan peningkatan hasil belajar siswa. Adapun perbedaannya adalah subjeknya kelas IV Sekolah Dasar, sedangkan yang penulis ambil kelas III Sekolah Dasar, perbedaan lainnya mengenai mata pelajaran yang diambil yaitu peneliti terdahulu mengambil Matematika dan penulis mengambil Pembelajaran tematik.

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2.3
Kerangka Berpikir

³⁸ Lusi Karmilah, “*Keefektifan Media Powtoon Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal*”, (skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, 2019).