



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Menggunakan Aplikasi Powtoon pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnnya Keberagaman di Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar

Rena Amalia¹, Umar Darwis²

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah, Indonesia
E-mail: renaamalia@umnaw.ac.id, umardarwis@umnaw.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-05-13 Revised: 2025-06-23 Published: 2025-07-11	This study aims to develop an audio-visual-based learning media using the Powtoon application for thematic learning on the topic The Beauty of Diversity in My Country for fourth-grade elementary school students. The research employs a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Validation results from material experts, media experts, and classroom teachers indicate that the learning media is highly feasible, with assessment scores exceeding 85%. Student responses toward the media were also very positive, showing high levels of engagement and understanding of the material presented. In addition, there was a noticeable improvement in students' learning outcomes after using the Powtoon media. Therefore, it can be concluded that Powtoon-based learning media is effective in increasing student interest and learning achievement and is suitable for implementation in thematic learning at the elementary school level.
Keywords: <i>Learning Media;</i> <i>Audio-Visual;</i> <i>Powtoon;</i> <i>Thematic Learning;</i> <i>Diversity.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-05-13 Direvisi: 2025-06-23 Dipublikasi: 2025-07-11	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan aplikasi Powtoon pada pembelajaran tematik tema Indahnnya Keberagaman di Negeriku untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru kelas menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak digunakan dengan persentase penilaian di atas 85%. Respon siswa terhadap penggunaan media juga sangat positif, ditunjukkan dengan tingkat ketertarikan dan pemahaman yang tinggi terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media Powtoon. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Powtoon efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa serta layak untuk diterapkan dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar.
Kata kunci: <i>Media Pembelajaran;</i> <i>Audio Visual;</i> <i>Powtoon;</i> <i>Pembelajaran Tematik;</i> <i>Keberagaman.</i>	

I. PENDAHULUAN

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada Pasal 1 ayat 1 dijelaskan bahwa pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan aktif dalam mengembangkan potensinya. Tujuannya adalah agar mereka memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2023).

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat memberikan pengaruh signifikan, baik secara langsung maupun tidak

langsung, terhadap kehidupan manusia (Anjarsari dkk., 2020). Salah satu bidang yang terdampak adalah pendidikan (Kotimah, 2024). Perubahan dalam dunia pendidikan dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan mutu dan cakupan pendidikan. Untuk mencapai kualitas tersebut, dibutuhkan inovasi dalam pengembangan kurikulum, modifikasi dalam metode pembelajaran, serta penyediaan sarana dan prasarana yang memadai (Lestari dkk., 2018). Dalam upaya menciptakan pembelajaran yang inovatif, pendidik diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan kreatif (Maulidah dkk., 2021). Pendidikan memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Bagi individu, pendidikan berfungsi sebagai alat untuk meraih kehidupan yang lebih baik di masa depan, baik untuk dirinya sendiri maupun bagi orang lain (Fitriyani, 2020).

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk karakter dan kemampuan dasar peserta didik (Putri dkk., 2022). Salah satu pendekatan yang diterapkan pada jenjang ini adalah pembelajaran tematik, yang mengintegrasikan berbagai mata pelajaran ke dalam satu tema yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa (Meianti, 2018).

Dalam Kurikulum 2013, salah satu tema yang diangkat adalah "*Indahnya Keragaman di Negeriku*", yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai toleransi, semangat persatuan, serta penghargaan terhadap keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Namun, dalam praktiknya, penerapan pembelajaran tematik di lapangan masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu permasalahan utama adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di tingkat sekolah dasar. Guru cenderung menggunakan metode yang monoton, seperti mengandalkan buku teks dan ceramah, yang kurang mampu membangkitkan minat belajar siswa. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang aktif dan terasa membosankan, sehingga tujuan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya sulit untuk dicapai secara optimal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan inovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran yang selaras dengan gaya belajar peserta didik. Media berbasis audio visual menjadi salah satu solusi yang efektif karena menggabungkan elemen suara dan gambar bergerak, sehingga mampu menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam hal ini adalah aplikasi *Powtoon*, yang memungkinkan guru menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk animasi menarik dan interaktif.

Menurut (Ilahi & Desyandri, 2020) *Powtoon* merupakan sebuah aplikasi atau perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karena dilengkapi dengan berbagai fitur animasi, seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, efek transisi, serta pengaturan waktu (timeline). Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk mengubah gaya penulisan, menambahkan animasi bergerak, suara, dan berbagai pilihan warna yang menarik. Keunggulan tersebut mampu menarik perhatian siswa selama proses belajar, memudahkan guru dalam menyampaikan materi, serta membantu peserta didik dalam memahami pelajaran dengan lebih baik.

Guru dapat menggunakan aplikasi *Powtoon* untuk membuat video pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Penggunaannya cukup mudah, dengan berbagai pilihan animasi yang menarik dan audio yang mampu meningkatkan fokus siswa terhadap materi yang disampaikan (Apriliani dkk., 2021). Dengan demikian, tujuan pembelajaran dapat lebih mudah tercapai. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis *Powtoon* juga dapat menjadi solusi untuk mengatasi sikap pasif peserta didik (Wasono & Wibawa, 2024). Media ini mampu membangkitkan semangat belajar dan menciptakan interaksi langsung antara guru dan siswa, baik di dalam kelas maupun di luar kelas, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna (Puteri dkk., 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan aplikasi *Powtoon* pada pembelajaran tematik tema *Indahnya Keberagaman di Negeriku* untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* atau penelitian dan pengembangan, yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang layak digunakan berdasarkan penilaian dari para ahli. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis audio visual dengan menggunakan aplikasi *Powtoon*. Pemilihan metode ini didasarkan pada kebutuhan untuk menciptakan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, terutama dalam pembelajaran tematik.

Proses pengembangan produk dalam penelitian ini Model ADDIE dipilih karena langkah-langkahnya yang sistematis dan terstruktur, sehingga memudahkan peneliti dalam mengelola setiap tahapan pengembangan secara terarah dan berkesinambungan. Model ini terdiri dari lima tahapan utama, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Tahap pertama, yaitu analisis, dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik, kondisi pembelajaran di lapangan, serta materi ajar yang relevan dengan tema pembelajaran. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam merancang media yang sesuai dengan konteks pembelajaran yang dihadapi. Tahap kedua adalah perancangan, di mana peneliti menyusun skenario media

pembelajaran, menentukan tujuan pembelajaran, serta merancang tampilan dan alur penyampaian materi melalui *Powtoon*.

Setelah rancangan selesai, tahap selanjutnya adalah pengembangan. Pada tahap ini, peneliti mulai membuat media pembelajaran berbasis *Powtoon* sesuai dengan desain yang telah dirancang. Produk awal ini kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kualitas isi dan teknis dari media yang dikembangkan. Masukan dari para ahli digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk sebelum dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Tahap implementasi dilakukan dengan menguji coba media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui sejauh mana media yang dikembangkan dapat diterima oleh peserta didik dan guru, serta bagaimana efektivitasnya dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Tahap terakhir adalah evaluasi, yang dilakukan untuk menilai keseluruhan proses dan hasil dari pengembangan media pembelajaran. Evaluasi mencakup aspek kualitas media, respon peserta didik dan guru, serta ketercapaian tujuan pembelajaran. Melalui evaluasi ini, peneliti dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan media yang dikembangkan serta memberikan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut.

Dengan mengikuti tahapan dalam model ADDIE, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan aplikasi *Powtoon* pada pembelajaran tematik dengan tema *Indahnya Keberagaman di Negeriku* untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian terhadap kelayakan media dilakukan melalui validasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru kelas, serta melalui respon siswa terhadap penggunaan media.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, media pembelajaran memperoleh persentase 88%, yang termasuk dalam kategori "sangat layak". Validasi oleh ahli media memberikan hasil 90%, yang juga termasuk dalam kategori

"sangat layak". Selain itu, guru kelas IV yang menjadi pengguna langsung media ini memberikan penilaian sebesar 92%, menunjukkan bahwa media ini sangat mendukung pembelajaran dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di sekolah dasar.

Respon peserta didik terhadap penggunaan media *Powtoon* juga sangat positif. Berdasarkan pengisian angket oleh siswa setelah pembelajaran berlangsung, diperoleh hasil 95%, yang menunjukkan bahwa media tersebut menarik perhatian siswa, mudah dipahami, serta mampu meningkatkan minat belajar mereka terhadap materi yang disampaikan.

Efektivitas media juga ditunjukkan dari hasil belajar siswa. Setelah menggunakan media *Powtoon*, terjadi peningkatan skor rata-rata kelas dibandingkan dengan hasil sebelum penggunaan media. Hal ini menunjukkan bahwa media *Powtoon* tidak hanya layak secara konten dan tampilan, tetapi juga efektif dalam membantu pemahaman siswa terhadap materi tema keberagaman, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan aplikasi *Powtoon* dalam pembelajaran tematik tema *Indahnya Keberagaman di Negeriku* kelas IV sekolah dasar berhasil memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas. Media ini dapat dijadikan alternatif yang tepat untuk mendukung inovasi pembelajaran tematik di tingkat sekolah dasar.

B. Pembahasan

Hasil analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan efektivitas dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, yang kemudian menjadi dasar dalam melakukan revisi terhadap produk. Media pembelajaran merupakan sarana penting dalam proses belajar mengajar karena mampu merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik sehingga tercipta interaksi yang efektif antara guru dan siswa. Pembelajaran yang berkualitas tidak hanya bergantung pada kurikulum dan teori, tetapi juga ditentukan oleh kemampuan guru dalam mengelola kelas, kesiapan peserta didik, serta dukungan sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dari berbagai sumber, diperoleh data yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan aplikasi *Powtoon* dinilai sangat layak digunakan dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. Misalnya, penelitian oleh (Lestari dkk., 2018) menunjukkan bahwa media *Powtoon* mendapat penilaian sebesar 96% dari ahli media, 96% dari ahli materi, 96% dari guru, dan 98,5% dari peserta didik, yang seluruhnya masuk dalam kategori "layak digunakan".

Penelitian (Muklis, 2023) juga mendukung temuan tersebut. Hasil validasi dari ahli media I memperoleh 86%, ahli media II memperoleh 82%, serta ahli materi memperoleh 85%, yang semuanya masuk dalam kategori "sangat layak". Sementara itu, respon peserta didik memperoleh nilai rata-rata 96,7%, yang juga termasuk dalam kategori "sangat layak". Selanjutnya, Raodatul Jannah, dkk (2022) melaporkan bahwa hasil validasi dari ahli materi memperoleh 83,3%, ahli media 89,2%, dan respon peserta didik 82,2%, seluruhnya berada dalam kategori "sangat valid" dan "sangat praktis". Bahkan, hasil belajar peserta didik mencapai 90%, sehingga media pembelajaran ini juga dinyatakan "efektif".

Penelitian (Harahap dkk., 2023) memperkuat hasil tersebut dengan melakukan pre-test dan post-test terhadap siswa. Hasil pre-test menunjukkan bahwa hanya 3 dari 24 siswa yang mencapai KKM. Namun setelah menggunakan media *Powtoon*, semua siswa dinyatakan tuntas dengan rata-rata skor 88,125%, sehingga media ini dinyatakan "efektif" dalam meningkatkan hasil belajar.

Sementara itu, penelitian oleh (Sunaiyah dkk., 2024) juga menunjukkan hasil serupa. Validasi oleh ahli media memperoleh 89%, ahli materi 81%, dan ahli bahasa 88%, yang semuanya termasuk kategori "sangat layak". Hal ini menunjukkan bahwa media *Powtoon* dinilai sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran tematik, khususnya tema "Pahlawanku" untuk siswa kelas IV.

Dari keseluruhan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Powtoon* dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar sangat layak, efektif, dan menarik. Media ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah melalui animasi yang interaktif, tetapi juga mampu

meningkatkan minat belajar dan pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan aplikasi *Powtoon* pada pembelajaran tematik tema *Indahnya Keberagaman di Negeriku* untuk siswa kelas IV sekolah dasar layak dan efektif digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran. Media ini berhasil memenuhi kriteria kelayakan isi dan tampilan berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, ahli media, serta guru kelas dengan kategori "sangat layak".

Selain itu, respon peserta didik terhadap media pembelajaran ini sangat positif, menunjukkan bahwa media *Powtoon* mampu menarik perhatian, memudahkan pemahaman materi, dan meningkatkan minat belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media ini juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Powtoon* memiliki tingkat efektivitas yang tinggi dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran *Powtoon* dapat menjadi solusi inovatif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran tematik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar guru lebih aktif menggunakan media pembelajaran audio visual seperti *Powtoon* untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif. Sekolah juga diharapkan mendukung penggunaan media ini dengan menyediakan fasilitas pendukung dan pelatihan bagi guru. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media serupa pada materi dan jenjang yang berbeda untuk melihat efektivitas yang lebih luas. Sementara itu, peserta didik diharapkan lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

DAFTAR RUJUKAN

Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan Media Audiovisual *Powtoon* pada Pembelajaran Matematika

- untuk Siswa Sekolah Dasar. *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v5i2.2084>
- Apriliani, M. A., Maksum, A., Wardhani, P. A., Yuniar, S., & Setyowati, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), Article 2. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.129-145>
- Fitriyani, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1). <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/950>
- Harahap, A. Y., Simanungkalit, E., Sembiring, M. M., Mailani, E., Rozi, F., Faisal, F., & Handayani, D. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Powtoon Pada Tema 7 Subtema 2 di Kelas V SDN 101610 Purbabangun T.A 2022/2023. *Journal of Student Development Information System (JoSDIS)*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.36987/josdis.v3i2.4628>
- Ilahi, L. R., & Desyandri, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Powtoon di kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), Article 2.
- Kotimah, E. K. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Audiovisual Berupa Video Animasi Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran Ipa. *Katera : Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(1), Article 1.
- Lestari, N. D., Hermawan, R., & Heryanto, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Untuk Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(3), Article 3. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v3i3.20748>
- Maulidah, S., Nulhakim, L., & Hendrapipta, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Menggunakan Powtoon. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(7), Article 7.
- Meianti, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Powtoon Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Promosi Produk Kelas X Pemasaran Smk Negeri Mojoagung. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 6(2). <https://doi.org/10.26740/jptn.v6n2.p%p>
- Muklis, Z. (2023). *Pengembangan Video Animasi (Powtoon) Berbasis Nilai Karakter dalam Pembelajaran IPS Di SMP Negeri 9 Metro* [Undergraduate, IAIN Metro]. <https://repository.metrouniv.ac.id/id/epri nt/8929/>
- Puteri, A. N., Patras, Y. E., & Destiana, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Powtoon Pada Tema Kayanya Negeriku Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam Di Indonesia Pembelajaran 3. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), Article 2.
- Putri, M. S., Tahir, M., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon pada Tema Lingkungan Bersih, Sehat dan Asri Semester II Kelas 1 di SDN 25 Ampenan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 236-242. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.454>
- Sunaiyah, Y., Jamaludin, U., & Pribadi, R. A. (2024). Development Of Powtoon Audio-Visual Learning Media On The Theme Of My Hero In Class Iv Of SDNegeri Serang 14. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), Article 2. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.15748>
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pub. L. No. 20 (2023).
- Wasono, E., & Wibawa, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pkn SD Berbasis Powtoon Untuk Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas IV. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(03), Article 03. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i03.16426>