

PENGEMBANGAN CERPEN TEMATIK TEMA *MENYAYANGI TUMBUHAN DAN HEWAN* MENGUNAKAN APLIKASI POWTOONBERBASIS VIDEO

Fatkhul Aziz
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Mubarak
fatkhul269@gmail.com

Abstrak : Media Pembelajaran sangat menentukan hasil dari sebuah proses pembelajaran, pemilihan media yang disesuaikan dengan materi pembelajaran merupakan point yang sangat penting dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media Cerpen Tematik, hal ini mengingat usia anak-anak yang masih sangat tertarik kepada gambar-gambar dibandingkan dengan media yang lain. Perkembangan teknologi sudah seharusnya digunakan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran di sekolah maupun di madrasah, karena dengan pemanfaatan teknologi yang tepat maka hasil dari pembelajaran akan sangat maksimal. Salah satu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah Aplikasi Powtoon. Aplikasi ini sangat membantu dalam pengembangan proses pembelajaran. Dalam penelitian ini dibahas langkah-langkah pengembangan media cerpen menggunakan aplikasi sehingga dapat menghasilkan media belajar yang baru. Peneliti menggunakan metode penelitian RnD atau Reseach And Development yang diharapkan dapat menghasilkan produk baru berupa media pembelajaran cerpen berbasis aplikasi.

Keywords : Cerpen, Powtoon berbasis Video

PENDAHULUAN

Pada kehidupan ini manusia membutuhkan pendidikan, hal tersebut karena Pendidikan adalah salah satu sektor pembangunan dalam usaha mendidik kehidupan bangsa untuk menghasilkan manusia yang berkualitas. Adanya pendidikan yang menjadi sektor

terpenting terhadap proses pembangunan karakter peserta didik. Pendidikan yang tidak hanya menjadi proses pembelajaran namun juga sebagai lembaga yang menciptakan bibit unggul generasi tanah air yang berkualitas. Pendidikan dan pengetahuan dalam islam sangat diperhatikan, Allah SWT Q.S Ar-Ra'd ayat 11:

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ قُلْ
وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۚ وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ (١١)

Artinya :“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya dan tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia.”¹

Berdasarkan ayat diatas, sejatinya seorang pendidik mempunyai usaha dalam mendidik siswanya agar tercapai tujuan pendidikan. Dalam mengajar, pendidik harus mempunyai keterampilan yang baik agar materi-materi yang disampaikan dapat diterima oleh peserta didik. Pendidikan menjadi sumber pengetahuan dan kegiatan pembelajaran yang umumnya diselenggarakan di sekolah.² Dalam upaya mengembangkan pendidikan di dunia ini, banyak sekali orang-orang kreatif yang berinovasi mendesain media pembelajaran. Dengan begitu, yang menjadi harapan adalah pembelajaran di sekolah-sekolah terlaksana dengan aktif dan mengikuti perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi yang terjadi di dunia ini sangat terlihat pada teknologi informasi dan komunikasi. Kegiatan mempublikasikan media dapat dengan mudah dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.³ Dengan memanfaatkan teknologi yang ada juga kita bisa mendukung proses belajar mengajar. Penggunaan teknologi informasi juga merupakan bagian yang tidak dapat dihilangkan pada masa seperti saat ini. Hal tersebut karena

¹Al-Qur'an [13]: 11.

²Yulia Desma dan Ervinalisa Novia, “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 Program Study Pendidikan Sejarah*, Batam: Volume. 2, Nomor.1 (2017), hlm.16

³Rohayati Nia, “Pengembangan Model Pembelajaran Menulis Cerpen Berbasis Android”, *Jurnal Literasi*, Ciamis: Universitas Galuh Ciamis, Volume.2, Nomor. 1 (April 2018), hlm. 66”

teknologi informasi dan komunikasi dapat menarik minat siswa dalam proses belajar.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang megaitkan beberapa mata pelajaran secara terpadu untuk dapat melatih siswa memaknai pengalaman-pengalaman yang terjadi dalam kehidupan. Pada pembelajaran tematik, siswa diajarkan untuk bisa memadukan antara pengetahuan dengan pengalaman yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Mengutip dari panduan KTSP 2007, Kadir dan Hanun Asrohah menjelaskan bahwa ada beberapa hal positif yang akan diperoleh dari pembelajaran tematik, seperti lebih mudah menarik perhatian siswa untuk mengembangkan pengetahuan siswa lebih dari satu pelajaran, mengembangkan kopetensi dasar dengan cara mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman kegiatan sehari-hari dan penerapkan pembelajaran tematik dapat menghemat waktu karena dari beberapa mata pelajaran dipaparkan sekaligus dalam satu tema.⁴ Dari beberapa hal positif yang ada, pembelajaran tematik digunakan disekolah-sekolah untuk dapat melatih kemampuan siswa untuk kreatif dalam mengikuti kegiatan belajar sekaligus dengan menerapkan pengetahuan secara langsung. Pembelajaran tematik dapat dilakukan oleh guru untuk melatih kemampuan siswa dalam pembelajaran tematik menggunakan media. Ada banyak sekali media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penggunaan mediapun tidak dapat dilakukan sembarangan, guru harus kreatif dalam mencari atau membuat media pembelajaran agar guru dapat dengan tepat dan menghidupkan suasana pembelajaran.⁵ Cerpen merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menghidupkan suasana kelas serta melatih kemampuan menulis dan membaca anak. Dalam penggunaan media pada umumnya yaitu berbasis teks cerpen sederhana.⁶ Berbeda dengan penggunaan media cerpen umumnya, melihat situasi dan kondisi Covid-19 peneliti menginovasikan cerpen dalam bentuk tematik atau saling berkaitan antara beberapa mata pelajaran serta menampilkan

⁴Kadir dan Asrohah Hanun, "*Pembelajaran Tematik*". (Jakarta: PT Rajagrafindo, 2014), hlm. 7.

⁵Ernalida et al., "Powtoon: Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Sebagai Upaya Dalam Menciptakan Pembelajaran Yang Menarik Dan Kreatif" Volume.5, Nomor.2 (November 2018): 133.

⁶Eka Septianingrum, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menulis Cerpen Menggunakan Program Adobe Flash Untuk Siswa SMA*, (Dalam Skripsi) Universitas Negeri Semarang ,2017, hlm 2.

cerita pendek menggunakan aplikasi *powtoon* untuk dapat menarik siswa. Penggunaan aplikasi *powtoon* berbasis video ini menarik peneliti untuk membuktikan bahwa siswa dapat dengan senang hati tetap semangat belajar di rumah.

Aplikasi *powtoon* merupakan *software* online tergolong dalam multimedia interaktif yang digunakan untuk memaparkan pembelajaran dengan dukungan fitur-fitur, animasi menarik serta kebebasan untuk pengguna menciptakan hasil akhir dari aplikasi ini berupa video yang dapat digunakan oleh siswa sebagai media pembelajaran.⁷ Berkenaan dengan unsur-unsur yang terdapat dalam pembelajaran guna mendukung kegiatan belajar, maka dibutuhkan suatu alat atau media sebagai sarana pendukung. Selain transformasi belajar secara tatap muka. Penggunaan media merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan. Kedudukan alat bantu memiliki peranan yang penting karena dapat membantu proses belajar siswa. Berdasarkan pra survei yang peneliti lakukan di SD Al-Qur'an Roudlotut Tholibin, melalui wawancara dengan Ibu Rahayu Hidayah, S.Pd.I, M.Pd selaku guru kelas 3 (tiga), beliau mengatakan bahwa pada kegiatan pembelajaran biasanya hanya media dan metode sederhana serta apa adanya saja yang digunakan. Dimasa seperti sekarang ini, guru di SD Al-Qur'an Roudlotut Tholibin menggunakan media berupa aplikasi *Whatsapp* untuk melaksanakan pembelajaran baik itu pelajaran tematik ataupun mata pelajaran selain tematik.⁸

Kajian Teori

1. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah salah satu bentuk pembelajaran yang memadukan beberapa materi dalam satu tema. Pembelajaran tematik ini melibatkan siswa dalam kegiatan untuk lebih berperan aktif dan menciptakan serta memecahkan masalah sesuai kebutuhan. Siswa dituntut untuk memenuhi kriteria penilaian keterampilan, pengetahuan dan

⁷Marta Dwi Pangestu Dkk, "Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon Pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebijakan Moneter Untuk Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Singosari. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Volume. 11, Nomor. 1 (2018), Hlm.73"

⁸Wawancara dengan Ibu Rahayu Hidayah, (Guru Kelas 3 SD Al-Qur'an Roudlotut Tholibin Metro), September 11, 2020.

sikap dalam kegiatan penggunaan tema.⁹ Dalam pengertian lain, pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggabungkan pelajaran-pelajaran dalam satu konsep untuk mengikat materi pelajaran yang ada, serta berkaitan dengan kegiatan nyata dalam kehidupan sehari-hari siswa sehingga dapat bermakna bagi siswa tersebut.¹⁰ Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu pada jenjang Sekolah Dasar (SD) dan diterapkan pada kelas rendah yang didasarkan pada tema-tema tertentu.

b. Ciri-Ciri Pembelajaran Tematik

Ada beberapa hal yang mencirikan pembelajaran tematik, diantaranya yaitu:

- 1) Dalam kegiatan pembelajaran guru berperan sebagai fasilitator, yaitu memberikan arahan kepada siswa. Untuk kegiatan pembelajaran lainnya siswa menjadi pusat utama atau subjek.
- 2) Pembelajaran tematik memberikan pengalaman nyata pada siswa, sehingga siswa dapat menerapkan pada kegiatan sehari-hari.
- 3) Pembelajaran dilakukan dengan tema, maksudnya yaitu menggabungkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema atau konsep.
- 4) Pencapaian hasil pembelajaran tematik bersifat meluas mulai dari penerapan yang bisa dilakukan dalam kehidupan sehari-hari, mengasah kemampuan serta minat belajar siswa.

c. Manfaat dan Tujuan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki manfaat dalam pelaksanaannya, antara lain yaitu:

⁹Moh Muklis, "Pembelajaran Tematik", *Jurnal Fenomena*. Volume. 4, Nomor. 1 (2012), Hlm. 66.

¹⁰Masrurotul Mahmudah, Ngali Zainal Makmun, and Mai Zuniati, *Strategi Pembelajaran Terpadu Dan Tematik SD/MI, Pertama* (Malang: CV. Pustaka Learning Center, 2020), 12.

- 1) Pembelajaran tematik dapat menumbuhkan bahkan meningkatkan keterampilan, baik itu dalam berkomunikasi, toleransi dalam bersosial.
- 2) Mampu meningkatkan pemahaman konseptual.
- 3) Mampu meningkatkan keakraban antar siswa.
- 4) Mampu meningkatkan kekreatifan dan profesionalisme guru dan siswa.
- 5) Hasil dari pembelajaran lebih berkesan dan bermakna karena dilakukan sesuai kemampuan dan keinginan siswa.

Selain memiliki manfaat, pembelajaran tematik memiliki beberapa tujuan, antara lain yaitu:

- 1) Siswa dapat menemukan, mengolah dan memanfaatkan informasi yang ada.
- 2) Mengembangkan kebiasaan baik dlm kehidupan sehari-hari siswa.
- 3) Meningkatkan semangat belajar siswa.
- 4) Mengetahui kemampuan dan keinginan siswa dalam melaksanakan pembelajaran.
- 5) Meningkatkan pemahaman konsep yang ada untuk dijadikan lebih baik.¹¹

2. Cerpen

Cerpen merupakan salah satu karya yang dapat diciptakan oleh siapapun, maka dari itu cerpen disebut sebagai karya yang produktif.¹² Terkait dengan media pembelajaran, cerpen dapat digunakan sebagai media dalam belajar, dengan adanya perkembangan zaman yang terus-menerus cerpen dapat diwujudkan bukan hanya dalam bentuk buku. Cerpen dapat diwujudkan dalam aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan untuk menulis cerpen ataupun menampilkan cerpen agar terlihat lebih kreatif dan lebih bisa menarik minat belajar siswa. Selain itu,

¹¹ Moh Muklis, "Pembelajaran Tematik", *Jurnal Fenomena*. 2012, Hlm.68.

¹² Main Sufanti, "Pemilihan Cerita Pendek Sebagai Materi Ajar Pembelajaran Sastra Oleh Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMA Di Surakarta", *Jurnal Penelitian Humaniora*, Volume. 19, Nomor. 1 (Februari 2018), Hlm 12.

cerpen juga merupakan karya tulis dalam bentuk prosa yang memiliki alur cerita lebih sederhana daripada novel.¹³ Berkaitan dengan hal tersebut, cerpen sering digunakan sebagai salah satu media pembelajaran. Lebih dominan sebagai media untuk melatih kemampuan menulis dan membaca siswa. Unsur-unsur yang terdapat pada cerpen antara lain yaitu:

a. Unsur Intrinsik

Ada beberapa hal yang terdapat dalam unsur intrinsik cerpen, antara lain yaitu:

- 1) Tema, dengan adanya tema kita bisa mengetahui dasar dari cerita yang akan ditulis dalam cerpen.
- 2) Tokoh, dalam cerita pasti ada orang-orang yang berperan, demikianlah yang disebut dengan tokoh.
- 3) Latar, bagian ini menjelaskan tentang tempat atau waktu dalam cerita.
- 4) Sudut pandang, merupakan penilaian tentang tokoh dalam cerita
- 5) Amanat, pesan yang terkandung dalam cerita.

b. Unsur Ekstrinsik

Selain unsur intrinsik, pada cerpen juga pada cerpen juga terdapat unsur ekstrinsik diantaranya yaitu nilai sosial dalam cerpen serta biografi penulis atau pengarang cerpen.¹⁴

3. *Powtoon*

a. Pengertian *Powtoon*

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas

¹³Anisa Ulfah, "Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Menulis Teks Cerpen," *Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, Volume 4, Nomor 1 (June 2017), Hlm 3.

¹⁴Josilia Lotto Limbong, "Kemampuan Menentukan Unsur Intrinsik Cerpen Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Sisw Kelas VIII SMP Negeri 10 Kota Palopo," *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa Dan Sastra*, Volume. 2, Nomor 1 (2019), hlm. 15.

dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran atau pelatihan. Dalam hal ini *powtoon* termasuk media.

Powtoon merupakan sebuah aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk membuat siswa lebih mudah dalam memahami pelajaran.¹⁵ Dalam proses pembelajaran, *powtoon* digunakan sebagai media untuk presentasi. Hal tersebut karena banyaknya fitur dan animasi yang dapat ditemukan dalam aplikasi yang dapat membantu pengguna dalam proses pembuatan video agar lebih dapat menarik dan menggugah semangat belajar siswa.

b. Kelebihan Dan Kekurangan *Powtoon*

Segala sesuatu pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu pula dengan *powtoon*. Berikut ini merupakan kelebihan dan kekurangan *powtoon* antara lain:

1) Kelebihan *Powtoon*

Powtoon merupakan aplikasi yang penggunaannya praktis, kolaboratif, inovatif, variatif dan memotivasi. Dapat dijelaskan bahwa kelebihan aplikasi *powtoon* yaitu bisa digunakan oleh siapapun. Hal tersebut karena keberagaman animasi yang tersedia dalam aplikasi sehingga menarik perhatian siswa untuk memperhatikan animasi-animasi yang ada.

2) Kekurangan *Powtoon*

Ketergantungan pada ketersediaan dukungan sarana teknologi, harus menyesuaikan kondisi yang ada serta membutuhkan dukungan sumber daya manusia untuk pengoperasiannya.¹⁶

c. Langkah-Langkah Membuat atau Mengaktifkan *Powtoon*

¹⁵Rio Ariyanto, Sri Kantun, and Sukidin, "Penggunaan Media *Powtoon* Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia", *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Volume. 12, Nomor. 1 (2018), hlm.123.

¹⁶Henu Jatiningtias, "Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Materi Penyimpangan Sosial Di SMP Negeri 15 Semarang", (Dalam Skripsi), Universitas Negeri Semarang, 2017, Hlm. 37.

Dalam menggunakan aplikasi *powtoon* ada beberapa hal yang perlu diketahui untuk dapat mewujudkan hasil seperti yang diharapkan. Hal-hal tersebut antara lain:

- 1) Karena *powtoon* merupakan aplikasi online, maka untuk membuka *powtoon* terlebih dahulu membuka *google* dan ketik “*powtoon*” dikolom pencarian.
- 2) Setelah itu, masukkan akun untuk dapat menggunakan *powtoon*. Perlu diketahui bahwa masuk ke aplikasi *powtoon* dapat dilakukan dengan akun *google*, *email*, atau *facebook*.

d. Menu-Menu *Powtoon*

Setelah masuk ke aplikasi *powtoon*, penggunaan dapat dilakukan dengan menerapkan menu-menu yang ada pada sebelah kanan aplikasi. Menu-menu tersebut diantaranya yaitu *scenes* (pemilihan tema yang disediakan *powtoon*), *background* (menyesuaikan latar belakang tampilan sesuai yang diinginkan), *teks* (digunakan untuk menuliskan teks sesuai kebutuhan), *characters* (berisikan karakter-karakter pilihan yang disediakan *powtoon*), *props* (digunakan ketika akan menambahkan properti, seperti api atau properti lainnya), *shapes* (terdapat bentuk-bentuk yang disediakan oleh *powtoon* untuk digunakan, menu *shapes* dalam *powtoon* tidak jauh berbeda dengan *shapes* yang terdapat pada *microsoft word*), *image* (selain menggunakan fitur-fitur yang terdapat pada *powtoon*, pengguna juga dapat menambahkan gambar sesuai kebutuhan dengan mengklik menu *image*), *videos* (menu yang digunakan untuk menambahkan video), *sound* (digunakan untuk menambahkan suara pada produk, baik itu musik yang telah disediakan *powtoon* ataupun musik unggahan sesuai kebutuhan). Pada sebelah kiri ada slide seperti menggunakan *Powerpoint* (PPT) yang dapat dikurang atau ditambah sesuai kebutuhan.

e. Langkah-Langkah Pembuatan Produk

Pada tahap pembuatan cerpen tematik tema *menyayangi tumbuhan dan hewan* berbasis video *powtoon*, langkah-langkah yang dilakukan peneliti yaitu

- 1) membuat cerpen tematik

- 2) setelah itu dilanjutkan dengan membuka aplikasi *powtoon* untuk mendesain produk. Pada pendesainan, peneliti memadukan animasi atau gambar-gambar yang sesuai dengan cerpen tematik yang telah dibuat.
- 3) Setelah desain produk selesai dibuat, produk kemudian validasi oleh 2 validator materi dan 2 validator media. Setelah hasil validasi dari para validator tadi keluar dan menunjukkan bahwa desain produk layak untuk produk tersebut dijadikan media.
- 4) langkah selanjutnya yaitu mengunggah produk ke *youtube*, hal tersebut untuk memudahkan peneliti dalam melaksanakan penelitian.

f. Langkah-Langkah Penerapan Produk

Setelah produk cerpen tematik tema *menyayangi tumbuhan dan hewan* berbasis video *powtoon* divalidasi oleh beberapa validator dan di *upload* ke *youtube*, langkah-langkah penerapan produk yang telah selesai yaitu dengan membagikan *link* kepada siswa kelas 3 SD Al-Qur'an Roudlotut Tholibin. Untuk kemudian diintruksikan kepada siswa agar menonton video pembelajaran didampingi oleh orang tua.

g. Langkah-Langkah Kegiatan Evaluasi Dari Penerapan Produk

Setelah *link* video pembelajaran dibuka dan ditonton oleh siswa, untuk kegiatan evaluasi dilakukan peneliti dengan langkah-langkah yaitu mengintruksikan siswa untuk menjawab soal evaluasi yang ada dalam video pembelajaran serta mengisi angket penilaian siswa.

4. Video

Asal kata *video* adalah kata *vidi* atau *visum* yang berarti melihat atau penglihatan.¹⁷ Dengan adanya video dapat menjadikan media pembelajaran lebih bermakna. Video adalah salah satu media pembelajaran yang dapat memberikan informasi dalam bentuk gambar bergerak serta suara sehingga siswa bisa membayangkan seakan-akan siswa sedang berada pada situasi seperti yang ada pada

¹⁷Muhibuddin Fadhli, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, Volume. 3, Nomor. 1 (January 2015): hlm. 26.

video.¹⁸Dari pemaparan di atas dapat dijelaskan bahwa video merupakan bahan ajar dalam bentuk audiovisual, dapat dikatakan demikian karena bahan ajar berupa video dapat berguna untuk mendukung proses pembelajaran agar lebih efektif, hal tersebut dapat dikatakan demikian karena video dapat diputar sesuai kebutuhan, mulai dari detik awal ataupun detik-detik seterusnya.

Video dapat diinovasi dengan fitur-fitur menarik untuk bisa menjadi media pembelajaran yang berkuaitas. Animasi merupakan fitur yang memiliki keunggulan sehingga dapat lebih bisa memberikan penjelasan tentang sebuah kejadian.¹⁹

5. Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan tema *menyayangi tumbuhan dan hewan*. Tema ini merupakan tema 2 pada kelas 3. Dalam tema ini ada 4 subtema antara lain yaitu:

- a. Subtema 1, *Manfaat Tumbuhan Bagi Kehidupan Sehari-hari*.
- b. Subtema 2, *Manfaat Hewan Bagi Kehidupan Sehari-hari*.
- c. Subtema 3, *Menyayangi Tumbuhan*.
- d. Subtema 4, *Menyayangi Hewan*.

Dalam mengembangkan cerpen tematik menggunakan aplikasi *powtoon* yang akan menjadi produk penelitian, peneliti menggunakan animasi-animasi yang terdapat pada *powtoon*. Dari cerita yang dibuat, peneliti menggunakan animasi manusia, tumbuhan, hewan dan lingkungan. Penjelasannya sebagai berikut:

- 1) Manusia, dalam cerita manusia berperan sebagai tokoh-tokoh yang bercerita ataupun yang diceritakan, baik laki-laki ataupun perempuan.
- 2) Tumbuhan, pada cerpen tematik berbasis video ini animasi yang peneliti gunakan yaitu tanaman jeruk dan bunga-bunga hias.

¹⁸Andi Prastowo, "Pengembangan Bahan Ajar Tematik", (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group 2014), Hlm.341.

¹⁹Yani Wulandari, Yayat Ruhiat, and Lukman Nulhakim, "Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V," *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, Volume. 8, Nomor. 2 (2020), hlm. 270.

- 3) Hewan, animasi hewan yang digunakan oleh peneliti yaitu ayam. Ayam dipilih oleh peneliti untuk digunakan dalam cerpennya karena sesuai dengan subtema ayam memiliki manfaat bagi kehidupan dan dapat dipelihara atau disayangi.
- 4) Lingkungan, pada cerpen tematik berbasis video ini, *beaground* lingkungan banyak digunakan.

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang diambil adalah penelitian pengembangan (*development*). Metode penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang dipergunakan untuk menciptakan suatu produk tertentu, melalui proses uji keefektifan produk tersebut.²⁰ Pengembangan secara sistematis merupakan pembentukan melalui tahapan yang menuju pada titik sasaran yang di inginkan. Penelitian pengembangan juga diartikan sebagai proses yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk-produk. Penelitian ini biasa disebut *Research Based Development* (R&D), seringkali digunakan karena adanya kesenjangan dalam penelitian pendidikan yang menghasilkan produk, sehingga dapat dikembangkan dalam pembelajaran secara efektif. Metode penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode penghasil sebuah produk, dengan cara diuji keefektifan produk sehingga pemanfaatan produk tersebut dapat berfungsi untuk khalayak umum.

Dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah langkah atau prosedur yang dilakukan dengan membuat, mendesain, merancang, dan menyempurnakan sebuah produk yang selaras dengan kriteria dan pedoman dari produk yang sudah dibuat. Yang bertujuan dapat menghasilkan sebuah produk dengan melewati berbagai proses pengembangan dan perubahan yang terjadi sesuai waktu penggarapan produk tersebut. Sehingga peneliti melakukan penelitian berjenis *RnD* dalam penggarapan tugas akhirnya.

Peneliti melakukan penelitian dengan tujuan untuk mendesain cerpen tematik menggunakan aplikasi *powtoon*, dengan harapan produk tersebut nantinya dapat membantu dalam proses pembelajaran dengan baik dan peserta didik tidak mengalami bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

²⁰Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Rnd", (April 2016), Hlm 297.

1. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berikut beberapa tujuan penelitian terkait judul skripsi yaitu:

- a. Untuk mengembangkan cerpen tematik menggunakan aplikasi *powtoon* berbasis *video*.
- b. Untuk mengetahui kelayakan cerpen tematik menggunakan aplikasi *powtoon* berbasis *video*.
- c. Untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap cerpen tematik menggunakan aplikasi *powtoon* berbasis *video*.

2. Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*. Tidak semua prosedur *borg and gold* digunakan dalam penelitian ini. Peneliti hanya akan melakukan beberapa tahapan, diantaranya yaitu sebagai berikut:

a. Potensi dan Masalah

Penelitian dan pengembangan dapat dilakukan karena adanya potensi masalah. Potensi masalah peneliti yang ketahui dari hasil wawancara dan dokumentasi dengan guru kelas 3 SD Al-Qur'an Roudlotut Tholibin serta kegiatan pembelajaran daring siswa melalui group *whatsapp*.

b. Pengumpulan Data

Setelah peneliti mengetahui potensi masalah yang terjadi, Pada tahap pengumpulan data, peneliti selanjutnya mengumpulkan informasi yang dapat digunakan atau dilakukan sebagai bahan untuk merancang produk, mulai dari informasi tentang sekolah, siswa, materi yang berkaitan dengan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan silabus, hal demikian perlu dilakukan dengan harapan agar produk yang dihasilkan dapat mengatasi masalah yang terjadi.

c. Desain Produk

Pada tahap ini, peneliti mulai merancang cerpen tematik dengan mengacu pada RPP dan silabus, menyiapkan gambar-gambar yang nantinya akan berlanjut ke pendesainan menggunakan aplikasi *powtoon*.

d. Validasi Desain

Kegiatan validasi desain ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi yang mengetahui tentang produk yang akan divalidkan, yang mana nantinya para ahli dapat mengetahui bagaimana progres peneliti dalam menyiapkan produk.

PEMBAHASAN

Penelitian ini memiliki dua tujuan pengembangan yaitu, ingin mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran *powtoon* berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi dan respon siswa.

Langkah awal yang dilakukan dalam merencanakan produk adalah melakukan analisis kebutuhan di SD Al-Qur'an Roudlotut Tholibin Metro untuk mengetahui informasi yang ada dengan melakukan wawancara dengan guru kelas. Hasil dari wawancara yaitu proses pembelajaran daring dilaksanakan melalui salah satu aplikasi yang banyak digunakan oleh banyak orang yaitu *whatsapp*. Terkait dengan media pembelajaran yang guru gunakan untuk mendukung terselenggaranya pembelajaran daring yaitu hanya LKS tematik. Walaupun guru menggunakan media lain yaitu hanya berupa gambar atau video yang guru dapatkan dari internet. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, langkah yang dilakukan adalah mengumpulkan referensi pendukung untuk membuat produk berupa cerpen tematik tema *menyayangi tumbuhan dan hewan* menggunakan aplikasi *powtoon* berbasis video. Tahapan yang dilakukan oleh peneliti yaitu menyusun kata-kata menjadi cerpen tematik, kemudian dilanjutkan dengan mendesain tampilan awal *powtoon*.

Kendala yang dialami ketika mendesain produk yaitu, pada tahap pendesainan peneliti harus menyesuaikan gambar atau animasi dengan cerpen tematik. Musik yang digunakan juga harus dibedakan, yakni antara musik cerpen dengan soal evaluasi, sedangkan dalam satu video hanya bisa memuat satu jenis musik pengiring. Untuk itu peneliti membuat video terpisah-pisah dengan musik pengiring yang berbeda-beda, kemudian dibantu dengan aplikasi *inshot* untuk menggabungkan. Disisi lain, dalam proses mendesain, terkadang aplikasi tiba-tiba eror karena sinyal tidak mendukung, namun peneliti tidak khawatir karena desain yang sudah dibuat otomatis tersimpan pada aplikasi *powtoon*. Pada penelitian ini, ketercapaian kelayakan cerpen tematik menggunakan aplikasi *powtoon* berbasis video dibuktikan melalui penilaian dari ahli media dan ahli materi yang masing-masing dua validator serta angket siswa. Hasilnya, cerpen

tematik menggunakan aplikasi *powtoon* berbasis video layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Pengembangan cerpen tematik tema *menyayangi tumbuhan dan hewan* menggunakan aplikasi *powtoon* berbasis video hanya sampai pada penelitian kelayakan produk yang dilakukan oleh para ahli dan 16 siswa. Artinya, untuk uji efektifitas belum dilakukan oleh peneliti mengingat keterbatasan waktu untuk melakukan uji keefektifan produk tersebut.

1. Kelebihan dan Kekurangan

Adapun kelebihan dari cerpen tematik menggunakan aplikasi *powtoon* berbasis video adalah sebagai berikut:

- a. Cerpen tematik menggunakan aplikasi *powtoon* berbasis video yang sudah dikembangkan oleh peneliti dapat menumbuhkan atau meningkatkan semangat belajar siswa, walaupun pembelajaran dilaksanakan daring.
- b. Dilihat dari penampilan, cerpen tematik menggunakan aplikasi *powtoon* berbasis video disajikan dengan konsep warna, gambar dan animasi yang menarik dan juga disertai musik pengiring agar cerpen tematik dan soal evaluasi lebih fleksibel untuk dijadikan sebagai media pembelajaran daring.
- c. Video cerpen tematik tema *menyayangi tumbuhan dan hewan* menggunakan aplikasi *powtoon* ini dapat diakses di *youtube*, hal ini memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran daring.

Kekurangan cerpen tematik menggunakan aplikasi *powtoon* berbasis video adalah sebagai berikut:

- a. Durasi maksimal dalam satu video pada aplikasi *powtoon* hanya tiga menit, sedangkan durasi yang peneliti butuhkan dalam videonya lebih dari tiga menit.
- b. Aplikasi *powtoon* tidak dapat memuat teks terlalu banyak.

Dengan adanya beberapa kekurangan, video cerpen tematik peneliti buat terpisah-pisah persubtema, kemudian digabungkan dengan bantuan menggunakan aplikasi lain yaitu *inshot*. Hal tersebut dilakukan sebagai solusi peneliti untuk menangani kekurangan produk yang peneliti buat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang cerpen tematik tema *menyayangi tumbuhan dan hewan* berbasis video *powtoon* yang telah dilakukan, peneliti memiliki kesimpulandan saran sebagai berikut

1. Kesimpulan

Pengembangan cerpen tematik tema *menyayangi tumbuhan dan hewan* menggunakan aplikasi *powtoon* berbasis video dilakukan sesuai dengan langkah-langkah Borg and Gall yang dibatasi sampai tujuh tahap yaitu, potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk dan revisi produk. Hasil akhir yang diperoleh berupa video cerpen tematik sebagai media pembelajaran yang didesain menggunakan aplikasi *powtoon*.

Kelayakan cerpen tematik tema *menyayangi tumbuhan dan hewan* menggunakan aplikasi *powtoon* berbasis video berdasarkan penilaian dari ahli materi mendapatkan skor 91,25%, dan penlaian dari ahli media mendapatkan skor 96,66%, pada ujicoba yang dilakukan pada kelas 3 SD Al-Qur'an Roudlotut Tholibin mendapat skor 88,5% dengan kategori sangat baik. Sehingga, berdasarkan hasil penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa video cerpen tematik sangat layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

2. Saran

- a. Bagi guru, guru dapat menggunakan cerpen tematik berbasis video *powtoon* secara lebih lanjut dengan tema atau materi yang berbeda dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi siswa, dapat memanfaatkan cerpen tematik berbasis video *powtoon* untuk mempelajari materi secara mandiri.
- c. Bagi sekolah, dengan adanya kemajuan teknologi dalam pendidikan, sekolah diharapkan untuk mengoptimalkan media pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas yang dimiliki.
- d. Bagi peneliti lain, dapat mengembangkan media pembelajaran dengan materi, konsep pendekatan yang berbeda, dan menguji keefektifan produk agar menghasilkan media yang lebih bervariasi dan efektif digunakan oleh siswa, guru atau khalayak

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an [13]: 11.

Ernalida et al., "Powtoon: Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Sebagai Upaya Dalam Menciptakan Pembelajaran Yang Menarik Dan Kreatif" Volume.5, Nomor.2 (November 2018)

Kadir dan Asrohah Hanun, "*Pembelajaran Tematik*". (Jakarta: PT Rajagrafindo, 2014)

Rohayati Nia, "Pengembangan Model Pembelajaran Menulis Cerpen Berbasis Android", *Jurnal Literasi*, Ciamis: Universitas Galuh Ciamis, Volume.2, Nomor. 1 (April 2018),

Yulia Desma dan Ervinalisa Novia, "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 Program Study Pendidikan Sejarah*, Batam: Volume. 2, Nomor.1 (2017),

Marta Dwi Pangestu Dkk, "Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon Pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebijakan Moneter Untuk Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Singosari. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Volume. 11, Nomor. 1 (2018),

Wawancara dengan Ibu Rahayu Hidayah, (Guru Kelas 3 SD Al-Qur'an Roudlotut Tholibin Metro), September 11, 2020.

Masrurotul Mahmudah, Ngali Zainal Makmun, and Mai Zuniati, *Strategi Pembelajaran Terpadu Dan Tematik SD/MI*, Pertama (Malang: CV. Pustaka Learning Center, 2020)

Moh Muklis, "Pembelajaran Tematik", *Jurnal Fenomena*. 2012,

.Main Sufanti, "Pemilihan Cerita Pendek Sebagai Materi Ajar Pembelajaran Sastra Oleh Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMA Di Surakarta", *Jurnal Penelitian Humaniora*, Volume. 19, Nomor. 1 (Februari 2018),

.Anisa Ulfah, "Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Menulis Teks Cerpen," *Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra* , Volume 4, Nomor 1 (June 2017),

- Josilia Lotto Limbong, “Kemampuan Menentukan Unsur Intrinsik Cerpen Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Siswa Kelas VIII SMP Negeri 10 Kota Palopo,” *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa Dan Sastra*, Volume. 2, Nomor 1 (2019),
- .Rio Ariyanto, Sri Kantun, and Sukidin, “Penggunaan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia” , *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Volume. 12, Nomor. 1 (2018),
- Henu Jatiningtias, "Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Materi Penyimpangan Sosial Di SMP Negeri 15 Semarang", (Dalam Skripsi), Universitas Negeri Semarang , 2017,
- Muhibuddin Fadhli, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar” , *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, Volume. 3, Nomor. 1 (January 2015)
- Andi Prastowo, "Pengembangan Bahan Ajar Tematik", (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group 2014),
- Yani Wulandari, Yayat Ruhiat, and Lukman Nulhakim, “Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V,” *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, Volume. 8, Nomor. 2 (2020),
- Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Rnd", (April 2016),