

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS POWTOON PADA TEMA 1
SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 1 MANUSIA DAN LINGKUNGAN DI KELAS V
SEKOLAH DASAR**

Mifta Tri Rizki Andani¹, Yenny Puspita², Maharani Oktavia³
^{1,2,3}PGSD, FKIP, Universitas PGRI Palembang
¹miftatrizkiandani@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to lead to the development of multimedia-based powtoon learning theme 1 subtheme valid 2 practical on Human and Environmental materials in V primary school class. Research and Development was developed using the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) and data collection techniques used in the form of pickets, observations, and data collection techniques. Documentation The data analysis techniques is carried out by conducting validation analysis using a validation spreadsheet, by 3 experts who assess in terms of material, media and language. Meanwhile, for practicality analysis by using student response sheet by 15 students, namely 6 students in the One-to-One method and 9 students in the Small Group method. The results of the analysis obtained from the development of powtoon-based multimedia on theme 1 subtheme 2 of study 1 were stated "Very Valid" based on the results of assessments by experts, namely media experts at 93,3%, from material experts at 93,3% and 82%, respectively. Linguists of 82% and for the practicality of powtoon-based multimedia on theme 1 subtheme 2 human and environmental studies were declared "Very Practical" based on results on the one-to-one method of 88,3% and the small group method of 89,1%.

Keywords: *powtoon, thematic, ADDIE-based multimedia development*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan pengembangan multimedia berbasis *powtoon* pembelajaran tematik tema 1 subtema 2 yang valid dan praktis pada materi Manusia dan Lingkungan di kelas V SD. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa angket, observasi, dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan melakukan analisis kevalidan dengan menggunakan lembar angket validasi, oleh 3 pakar ahli yang menilai dari segi materi, media dan bahasa. Sedangkan, untuk analisis kepraktisan dengan menggunakan lembar respon peserta didik oleh 15 peserta didik yakni 6 peserta didik pada metode *One-to-One* dan 9 peserta didik pada metode *Small Group*. Hasil analisis yang didapatkan dari Pengembangan multimedia berbasis *powtoon* pada tema 1 subtema 2 pembelajaran 1 dinyatakan "Sangat Valid" berdasarkan hasil penilaian dari para ahli, yaitu ahli media sebesar 93,3%, dari ahli materi sebesar 93,3% dan 82%, ahli bahasa sebesar 82%. Dan untuk kepraktisan Multimedia Berbasis *Powtoon* Pada Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 Manusia dan Lingkungan dinyatakan "Sangat Praktis" berdasarkan hasil pada metode satu-

satu (*One-to-one*) sebesar 88,3% serta metode kelompok kecil (*Small Group*) sebesar 89,1%.

Kata Kunci: pengembangan multimedia berbasis *powtoon*, tematik, ADDIE

A. Pendahuluan

Perkembangan di dunia pendidikan begitu pesat khususnya dalam kegiatan pembelajaran yang semakin meningkat dengan memanfaatkan teknologi yang semakin canggih. Pemanfaatan teknologi saat ini sangat untuk dilakukan oleh pendidik, karena pendidik memiliki peran yang sangat penting di dalam dunia pendidikan (Fajri et al., 2022, h. 2). Sedangkan Menurut (Dora & Idris, 2019, h. 1) pendidikan adalah suatu cara yang dilakukan serta dilangsungkan manusia untuk memiliki ilmu dalam kehidupan sebagai bekal untuk di masa yang akan datang serta mampu untuk menyelesaikan masalah di kehidupan sehari – hari.

Pendidik pada saat ini dituntut untuk mampu memakai fasilitas teknologi dan memanfaatkan teknologi saat ini agar dapat bisa meningkatkan mutu pendidikan Pada saat ini permasalahan yang sedang banyak di hadapi oleh para pendidik yang ada di Indonesia adalah minimnya ketersediaan platform dan *software* pembelajaran

pembelajaran tematik di kelas V dalam bentuk multimedia. Dalam hal ini pendidik dalam pembelajaran tematik masih banyak yang memakai media cetak seperti buku paket, buku tema, modul.

Kemajuan teknologi semakin mempermudah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, termasuk meningkatkan media pembelajaran (Janattaka, & Tiyana, 2022, h. 2). Penggunaan media pembelajaran juga bermanfaat untuk pembelajaran di sekolah dasar yang sistem pembelajarannya berbasis pembelajaran tematik. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini dapat dijadikan sebagai solusi pada penentuan media pada saat akan dilaksanakan pembelajaran. Pengembangan adalah sebagai proses perubahan yang menghasilkan atau membuat suatu bahan pembelajaran yang nantinya akan digunakan untuk membantu pembelajaran serta menjelaskan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata dengan adanya

rancangan pembangan (Syafliin et al., 2022, h. 1).

Powtoon adalah Sebuah aplikasi berbasis *web online*, *Powtoon* memungkinkan penggunaanya untuk membuat presentasi animasi yang sangat menarik. Diantaranya adalah animasi tangan, animasi kartun, efek transisi yang lebih hidup, dan pengaturan timeline yang mudah (Anjarsari et al., 2020). Sedangkan menurut (Raihanati et al., 2020) penggunaan media *powtoon* bisa memperjelas dan mempermudah saat penyampaian konsep pembelajaran yang membutuhkan visualisasi.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan pada kelas V SDN 18 Muara Sugihan Banyuasin, dengan nilai rata-rata adalah 70. Penggunaan kurikulum di sekolah ini masih menerapkan kurikulum 2013 atau K13. Dari 22 peserta didik, sebanyak 11 peserta didik yang masih belum memenuhi nilai KKM, sedangkan 11 peserta didik lainnya sudah memenuhi nilai KKM. Berdasarkan permasalahan di atas diperoleh masih ada peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKM.

Faktor penyebab terjadinya permasalahan di atas adalah pada kegiatan belajar mengajar pembelajaran di kelas hanya menggunakan metode ceramah, pembelajaran hanya fokus menggunakan papan tulis, buku cetak seperti buku paket, buku tematik. Yang terakhir disebabkan oleh pendidik masih kurang mampu membuat dan mengembangkan *software* pembelajaran multimedia yang bisa membuat peserta didik tidak hanya memperhatikan media atau objeknya saja, tetapi juga dituntut untuk ikut berinteraksi selama mengikuti pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar di kelas. Guna untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Pada saat ini pendidikan di Indonesia sudah mengikuti perkembangan IPTEK. Masih pada tahap revolusi industri 4.0. dan sekarang sudah menjadi era *society* 5.0. Seperti yang disampaikan oleh (Rahmawan & Effendi, 2022), Era *society* 5.0. atau era masyarakat 5.0 merupakan sebuah era dimana masyarakatnya hidup di era industri 4.0. Era industri 4.0 merupakan sebuah era dimana aktivitas masyarakatnya saling terhubung

dengan internet, dimana manusia hidup di sebuah era yang sangat canggih (Khairi et al., 2022). Era *society 5.0* merupakan sebuah masa yang berpusat pada manusia dan berlandaskan pada teknologi. Oleh karena itu, kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) atau *AI* akan sepenuhnya didedikasikan untuk meningkatkan kemampuan manusia dalam menemukan dan membuka berbagai peluang yang dimiliki oleh manusia baik dari segi ekonomi, maupun pendidikan (Savitri, 2019).

Sedangkan menurut (Surani, 2019), revolusi industri 4.0. memberikan pengaruh terhadap pendidikan di Indonesia dapat dilihat dari pemanfaatan teknologi digital pada proses pembelajaran. Penerapan pembelajaran jarak jauh yang tidak dibatasi ruang dan waktu dapat diterapkan seiring penggunaan teknologi tersebut (Suradika et al., 2020, h. 4). Selain itu, kurikulum yang digunakan di sekolah dasar ini adalah kurikulum 2013 atau K13 dan belum sepenuhnya menerapkan kurikulum merdeka belajar. Hal ini disebabkan oleh kondisi sekolah yang mengharuskan penerapan kurikulum

merdeka belajar ini lakukan secara bertahap.

Media pembelajaran yang berbasis teknologi diperlukannya menggunakan multimedia berbasis *powtoon* untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dipilihnya multimedia berbasis *powtoon* ini guna untuk meningkatkan minat belajar pada peserta didik. Menurut Diah & Nita, (2018) multimedia merupakan media yang menggabungkan teks, grafik, audio, gambar, gambar bergerak atau video animasi yang memakai link atau tool sehingga memungkinkan pengguna melakukan navigasi, komunikasi, berinteraksi dan berkreasi.

Penelitian sebelumnya tentang penggunaan media pembelajaran berupa multimedia yang sudah dilakukan oleh, (Annisa et al., 2022) dengan judul "*Pengembangan Multimedia Berbasis Powtoon Materi Bangun Ruang Kelas V SD Negeri Condongcatur*" yang dilakukan pada tingkat Sekolah Dasar dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Selanjutnya terdapat penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Ilahi & Desyandri, 2020) dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Tematik*

Terpadu Berbasis Powtoon Di Kelas III Sekolah Dasar” yang dilaksanakan pada tingkat Sekolah Dasar dinyatakan bahwa media ini sangat layak dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Selain itu, terdapat penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Putra, & Wahyu, 2021) dengan judul “*Pengembangan Multimedia Sistem Tata Surya Pada Muatan IPA Kelas VI*” yang dilaksanakan pada tingkat Sekolah Dasar dinyatakan bahwa media ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran tematik.

Meskipun telah banyak penelitian terdahulu tentang multimedia tetapi masih belum banyak yang menggunakan media *powtoon* sebagai media pembelajaran. Perbedaannya lainnya terletak pada materi yang digunakan, dikarenakan belum ada yang menggunakan materi Tematik tentang Tema 1 Subtema 2 “Manusia dan Lingkungan” Pembelajaran 1 yang bisa meningkatkan minat belajar peserta didik melalui multimedia berbasis *powtoon* sehingga penelitian ini perlu untuk dilaksanakan karena penelitian

ini lebih berfokus pada materi tema 1 subtema 2 materi “Manusia dan Lingkungan” pembelajaran 1 melalui media pembelajaran multimedia berbasis *powtoon*. Dengan mengembangkan multimedia berbasis *powtoon* pada tema 1 subtema 2 manusia dan lingkungan pembelajaran 1 diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2021). Pengembangan pada penelitian ini difokuskan pada pengembangan multimedia berbasis *powtoon* Tema 1 Subtema 2 “Manusia dan Lingkungan” Pembelajaran 1 Di kelas V Sekolah Dasar.

Prosedur pengembangan multimedia berbasis *powtoon* yang dikembangkan oleh ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu :

a. *Analyze* (analisis)

Analisis kebutuhan, tahap awal yang dilakukan peneliti pada proses pengembangan adalah mengidentifikasi kebutuhan peserta didik saat melakukan observasi peneliti mengamati proses pembelajaran yang berlangsung. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 18 Muara Sugihan Banyuasin. Dari hasil observasi pada saat pelajaran, masih ada beberapa peserta didik yang masih di bawah nilai minimum rata-rata. Hal seperti ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor di antaranya kegiatan belajar mengajar dikelas pembelajaran hanya fokus menggunakan metode ceramah, pembelajaran hanya fokus menggunakan buku tematik, buku cetak seperti buku paket dan papan tulis, sehingga membuat minat belajar pada peserta didik menjadi menurun. Yang terakhir, disebabkan oleh ketika dalam proses pembelajaran yang berlangsung pendidik masih jarang menerapkan penggunaan media

yang berbasis teknologi sehingga hal ini membuat peserta didik pada minat belajar peserta didik menjadi kurang. Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sangat minim, ketika pendidik mengajukan pertanyaan hanya ada beberapa peserta didik yang menjawab pertanyaan, dan juga apabila pendidik memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tidak ada satupun peserta didik yang mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan tema pelajaran yang diajarkan pendidik. Pendidik belum pernah menggunakan multimedia berbasis *powtoon*. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran multimedia bisa dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran khususnya Tema 1 Subtema 2 Manusia dan Lingkungan Pembelajaran 1 Di kelas V Sekolah Dasar.

b. *Design* (desain)

Berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan pendidik dan

peserta didik tersebut bisa dipakai peneliti sebagai landasan untuk merancang media yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan multimedia berbasis *powtoon*. Pada tahap desain peneliti menyiapkan konsep produk yang akan dikembangkan seperti penyusunan materi dan naskah, pengumpulan animasi (gambar dan desain), *font*, teks tulisan, musik dan *storyboard*.

c. *Development* (pengembangan)

Tahap ketiga penelitian ini adalah tahap *development* (pengembangan). Peneliti mulai mengembangkan produk dengan membuat rancangan produk menjadi bentuk yang nyata. Pada tahap ini peneliti merealisasikan dari tahapan desain yang telah dibuat sebelumnya, kemudian peneliti mengaplikasikan desain *storyboard* yang telah dibuat ke dalam komputer di mulai dengan pemilihan warna, menentukan ukuran tulisan dan bentuk *font*, penentuan dan peletakan bentuk

animasi, isi materi, dan musik. Pada tahap *development* ini sebelum melakukan implementasi dilakukan juga validasi oleh tim ahli untuk mengetahui media pembelajaran yang dikembangkan layak atau tidak. Uji validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

d. *Implementation* (implementasi)

Tahap keempat penelitian adalah tahap *implementation* (implementasi). Pada tahap ini peneliti melakukan implementasi penggunaan produk multimedia berbasis *powtoon* yang telah divalidasi pada tahap sebelumnya. Implementasi dilakukan dengan uji coba penggunaan produk multimedia berbasis *powtoon*. Media yang telah direvisi dan diperbaiki selanjutnya bisa diterapkan pada kelas uji coba dan perangkat pembelajaran yang telah disusun. Implementasi produk berupa multimedia berbasis *powtoon* yang telah melewati tahap revisi desain.

Metode satu-satu (*One-to-*

One) sebanyak 6 peserta didik yang mewakili tingkat kemampuan, tinggi, sedang dan rendah. Kemudian pada metode kelompok kecil (*small group*) sebanyak 9 orang peserta didik yang mewakili tingkat kemampuan, tinggi, sedang dan rendah dimana merupakan keseluruhan jumlah peserta didik satu kelas V SD Negeri 18 Muara Sugihan adalah 22 peserta didik.

e. Evaluasi

Evaluasi dilakukan berdasarkan tujuan pengembangan produk yang telah ditetapkan dan hasil dari implementasi yang dilakukan. Evaluasi berasal dari hasil analisis data penilaian yang didapatkan dari masukan, kritik dan saran para ahli media, ahli bahasa, ahli materi dan respon peserta didik yang dilibatkan pada tahap implementasi. Angket tersebut mengukur penilaian responden menggunakan sistem *rating scale* 1-5 Hasil evaluasi ini menjadi dasar untuk mengukur kevalidan dan kepraktisan

produk yang telah dikembangkan

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu Multimedia berbasis *Powtoon* Pada Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 Manusia Dan Lingkungan di SD Negeri 18 Muara Sugihan Banyuasin. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Devolepment*) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahapan analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang dihasilkan (Sugiyono, 2021).

Menurut (Rahayu dkk., 2022:2) Multimedia pembelajaran adalah media didgital yang mengintegrasikan berbagai aspek media seperti teks, gambar, suara atau audio, animasi, video menjadi satu kesatuan. Multimedia dapat menarik minat dan merangsang peserta didik memahami materi

pembelajaran pada dengan baik. Penggunaan multimedia dalam kegiatan pembelajaran pada peserta didik sekolah dasar sangat diperlukan. Hal ini dikarenakan peserta didik pada tingkat sekolah dasar masih berfikir secara konkrit, belum mampu berfikir secara abstrak. Media pembelajaran berupa video mampu mengubah materi yang bersifat abstrak (tidak beraturan) menjadi lebih beraturan karena pada usia sekolah dasar peserta didik masih berpikir pada tahap operasional konkret (tahap perkembangan anak yang ditandai dengan kemampuan berfikir logis), serta dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses belajar (Wulandari dkk., 2020 : 270). *Powtoon* adalah salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dengan adanya animasi yang tersedia di dalam videonya sehingga peneliti berharap bahwa dalam kegiatan pembelajaran peserta didik tidak mudah bosan saat pembelajaran berlangsung. Video animasi ini memiliki sifat yang menarik untuk siswa dan memiliki warna-warna yang beragam sehingga membuat siswa menjadi senang terhadap media tersebut,

serta dapat membangkitkan minat baru pada siswa.

Hasil Penelitian (Ginting, N, 2022) yang menyatakan bahwa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Powtoon* peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran dan lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari pengembangan Multimedia berbasis *Powtoon* Pada Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 Manusia dan Lingkungan di Sekolah Dasar.

Untuk mengetahui kevalidan produk yang dikembangkan dilihat dari validasi produk yang dilakukan oleh para ahli atau validator, yang terdiri ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Hasil dari validasi ahli media memperoleh skor 93,3% penilaian ahli materi memperoleh skor 93,3%, dan 82% kemudian penilaian ahli bahasa memperoleh skor 82%, dapat dikategorikan bahwa "Sangat Valid" sesuai dengan kriteria presentase kevalidan yaitu 80- 100% dengan kategori sangat valid.

Untuk mengetahui kepraktisan produk peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan metode *One-to-One* (satu-satu) dan metode *Small Group* (kelompok kecil). Pada pelaksanaan metode *One-to-One* (satu-satu) yaitu dengan cara melibatkan 6 orang peserta didik untuk dijadikan Subjek terhadap produk multimedia berbasis *powtoon*, kemudian setelah melakukan penelitian peserta didik diberikan angket respon peserta didik untuk diisi sebagai tanggapan atau respon peserta didik untuk produk yang di kembangkan. Hasil dari tanggapan peserta didik pada metode *One-to-One* adalah dengan nilai rata-rata 44,1 dan dengan presentase 88,3% sehingga dapat di kategorikan "Sangat Praktis" sesuai dengan dengan kriteria presentase kepraktisan yaitu 80-100% dengan kategori sangat praktis.

Sedangkan, pada metode *Small Group* (kelompok kecil) penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dari produk yang dikembangkan yaitu berupa multimedia berbasis *powtoon*. Penelitian dilakukan dengan cara

peserta didik menonton dan mengamati media yang telah peneliti kembangkan kemudian peneliti memberikan angket respon peserta didik kemudian peserta didik mengisi angket tersebut dan subjek yang digunakan pada tahap uji coba kelompok kecil yaitu berjumlah 9 orang peserta didik dan nilai yang di peroleh yaitu dengan nilai rata-rata 44,5 dengan presentase 89,1% sehingga dapat di kategorikan "Sangat Praktis" sesuai dengan kriteria presentase kepraktisan yaitu 80-100 % dengan kategori sangat praktis.

Setelah melakukan penelitian menggunakan metode *One-to-One* (satu-satu) metode *Small Group* (kelompok kecil) dalam mengembangkan produk akan terdapat beberapa kekurangan dan kelebihan. Kekurangan dari multimedia berbasis *powtoon* adalah perlu adanya kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai dalam membuat Multimedia berbasis *Powtoon* Pada Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 Manusia dan Lingkungan, serta perlu adanya jaringan atau sinyal yang kuat dalam proses pembuatan

Multimedia berbasis *Powtoon* Pada Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 Manusia dan Lingkungan di karenakan dalam proses pembuatannya menggunakan web yaitu web *powtoon*, dan dalam pengamplikasian Multimedia berbasis *Powtoon* Pada Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 Manusia Dan Lingkungan ketika di kelas di perlukan menggunakan proyektor, karena peserta didik tidak diwajibkan membawa *gadget* atau HP ke sekolah.

Sedangkan kelebihan dari multimedia berbasis *powtoon* yaitu, Multimedia berbasis *Powtoon* Pada Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 Manusia dan Lingkungan terdapat animasi, musik atau suara, teks yang menampilkan penjelasan materi secara menarik memudahkan peserta didik dalam memahami materi, selain itu Multimedia berbasis *Powtoon* Pada Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 Manusia dan Lingkungan dapat digunakan dimana saja karena penggunaannya praktis bisa dibuka melalui *handphone*, laptop maupun komputer. Dan Multimedia berbasis *Powtoon* Pada Tema 1 Subtema

2 Pembelajaran 1 Manusia dan Lingkungan dapat membantu peserta didik untuk lebih semangat belajar dan dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik karena desain dan tampilan media yang menarik dan kreatif sehingga peserta didik tidak mudah bosan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan oleh peneliti terhadap pengembangan produk berupa Multimedia Berbasis *Powtoon* Pada Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 Manusia dan Lingkungan dapat disimpulkan bahwa pengembangan Multimedia Berbasis *Powtoon* menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dinyatakan "Sangat Valid" berdasarkan hasil penilaian dari para ahli, yaitu ahli media sebesar 93,3%, dari ahli materi sebesar 93,3% dan 82%, ahli bahasa sebesar 82%. Dan untuk kepraktisan produk Multimedia Berbasis *Powtoon* Pada Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 Manusia dan Lingkungan dinyatakan "Sangat Praktis" berdasarkan hasil pada

metode satu-satu (*One-to-one*) sebesar 88,3% serta metode kelompok kecil (*Small Group*) sebesar 89,1%.

DAFTAR PUSTAKA

- 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), 40–50.
- Annisa, F. C., Harsono, T. F., Ramadhani, D., & Prananto, I. W. (2022). Pengembangan Multimedia Berbasis Powtoon Materi Bangun Ruang Kelas V SD Negeri Condongcatur. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(1), 68-76.
- Diah, I., & Nita, S. (2018). Pembuatan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68–75.
- Dora, A., & Idris, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Materi Sejarah Penyebaran Islam di Kecamatan Sirah Pulau Padang. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 5(1), 45–53.
- Fajri, Z., Toba, R., Muali, C., Ulfah, M., & Zahro, F. (2022). The Implications of Naturalist Illustration Image Media on Early Childhood Learning Concentration and Motivation. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3278–3290.
- 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), 1058–1077.
- Janattaka, N., & Tiyana, F. A. D. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas 2 Di SDI Aisyiyah. *Arus Jurnal Pendidikan*, 2(2), 116-123.
- Khairi, A., Kohar, S., Widodo, H. K., Ghufron, M. A., Kamalludin, I., Prasetya, D., Prabowo, D. S., Setiawan, S., Syukron, A. A., & Anggraeni, D. (2022). *Teknologi pembelajaran: Konsep dan pengembangannya di era society 5.0*. Penerbit Nem.
- Rahmawan, A. Z., & Effendl, Z. (2022). Implementasi Society 5.0 dalam Kebijakan dan Strategi Pendidikan pada Pandemi Covid-19. *STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi Dan Model Pembelajaran*, 2(1), 34–43.
- Savitri, A. (2019). *Revolusi Industri 4.0: Mengubah Tantangan Menjadi Peluang di Era Disrupsi 4.0*. Penerbit Genesis.
- Sugiyono. (2021). *Buku Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2nd ed., Vol. 1). Alfabeta.
- Suradika, A., Gunadi, A. A., & Jaya, S. A. (2020). Penggunaan YouTube Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh pada Kelas III

Sekolah Dasar Islam An-Nizomiyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ, 2020.*

Surani, D. (2019). *Studi Literatur: Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pendidikan.* 2(1), 456–469.

Syaflin, S. L., Putri, A. J., & Junaidi, I. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Tema 9 Menjelajah Luar Angkasa Kelas VI Sekolah Dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, 2(3), 1230–1235.