

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Bahan Ajar**

###### **a. Pengertian Bahan Ajar**

Bahan ajar merupakan segala bahan (informasi, alat, dan teks) yang disusun secara sistematis, sehingga mampu mencapai kompetensi dan indikator pencapaian yang akan dikuasai siswa dalam proses belajar. Selanjutnya bahan ajar ini berisikan penjelasan materi pelajaran yang dibutuhkan siswa maupun guru contohnya, buku ajar, modul, bahan ajar *audio visual*, bahan ajar interaktif dan lain sebagainya (Prastowo, 2018:51).

Bahan ajar adalah materi pelajaran terdiri dari kognitif, afektif, dan psikomotorik yang harus dipelajari siswa untuk mencapai kompetensi dasar tertentu dengan disusun secara runtut dan terstruktur baik tertulis maupun tidak tertulis (Darmadi, 2010:212). Bahan ajar atau bahan pembelajaran (*learning materials*) bisa diartikan sebagai semua bentuk bahan pelajaran yang digunakan untuk media penyalur informasi atau ilmu dari guru kepada siswa dengan disusun secara teratur untuk mendukung terlaksananya pembelajaran secara efektif dan efisien (Ratumanan & Rosmiati, 2020:209).

Bahan ajar didefinisikan sebagai sekumpulan materi ajar yang disusun secara sistematis oleh guru dengan menampilkan konsep yang mengarahkan siswa untuk mencapai suatu kompetensi sesuai dengan

kurikulum yang berlaku (Magdalena dkk, 2020:214). Bahan ajar dapat berbentuk teks ataupun non teks yang diperlukan guru untuk perencanaan serta mengimplementasikan pembelajaran agar siswa lebih mudah dalam belajar sehingga tujuan yang telah direncanakan dapat tercapai secara maksimal serta suasana belajar dapat lebih menyenangkan (Sopiah dkk, 2019:52).

Berdasarkan pengertian para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah segala sesuatu dapat berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis yang dibuat oleh guru untuk memudahkan siswa dalam belajar sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

#### **b. Fungsi Bahan Ajar**

Sebuah bahan ajar memiliki fungsi yang berbeda baik untuk guru maupun siswa. Adapun fungsi bahan ajar bagi guru yaitu untuk membantu atau mempermudah guru dalam mengajar serta sebagai penilaian hasil belajar siswa. Sedangkan untuk siswa yaitu sebagai pedoman dalam pembelajaran serta pokok kompetensi materi yang harus dipelajari (Magdalena dkk, 2020:322).

Fauzan & Lubis (2020:110-111) mengatakan bahwa fungsi bahan ajar adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan efektifitas pembelajaran dengan membantu guru untuk menggunakan waktu secara lebih baik sehingga guru hanya menjadi seorang fasilitator.

- 2) Memberikan pembelajaran yang bersifat individual dengan pembelajaran berpusat pada siswa sehingga siswa dapat belajar sesuai kemampuannya.
- 3) Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pembelajaran dengan cara merancang program pembelajaran yang lebih sistematis serta sesuai dengan karakteristik siswa, dan memantapkan pembelajaran dengan sumber belajar yang memadai (konkret).
- 4) Memungkinkan belajar secara seketika (nyata) dengan memberikan pembelajaran yang lebih konkret dan pengetahuan yang bersifat langsung

Dapat disimpulkan bahwa fungsi bahan ajar sangatlah penting dalam proses belajar mengajar karena tanpa adanya bahan ajar maka pembelajaran tidak akan lengkap. Bahan ajar juga dapat berfungsi sebagai alat dalam membantu siswa dan guru selama proses pembelajaran, sebagai pelengkap dalam pembelajaran, dan siswa dapat belajar secara mandiri.

### **c. Jenis-Jenis Bahan Ajar**

Bahan ajar dalam pembelajaran sangat banyak sekali jenisnya seperti bahan ajar cetak berupa buku, modul, *handout*, lkpd, dan lain-lain. Sedangkan bahan ajar non cetak seperti video animasi, rekaman, film, dan lain-lain. Ada juga bahan ajar bentuk interaktif atau berbasis web. Ratumanan & Rosmiati (2020:291-294) menyatakan bahwa bahan ajar dapat dibedakan atas berbagai kategori yaitu sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan aspek cetaknya, bahan ajar dapat dibedakan menjadi bahan ajar cetakan dan bahan ajar bukan cetakan serta kombinasi keduanya.
  - a) Bahan ajar cetakan dapat berbentuk buku ajar, modul, handout, diktat, lembar kegiatan peserta didik (LKPD), dan sebagainya.
  - b) Bahan ajar non cetak dapat berbentuk bahan audio seperti kaset audio, program radio, dan sebagainya serta bahan visual seperti kaset video materi presentasi.
  - c) Bahan ajar kombinasi dapat berbentuk video pembelajaran.
- 2) Dari aspek pendekatan pembelajaran, bahan ajar dapat dibedakan menjadi:
  - a) Bahan ajar untuk pembelajaran mandiri adalah bahan ajar yang dibuat oleh guru untuk siswa belajar secara mandiri dan guru hanya sebagai fasilitator yang merancang, menyiapkan bahan, memberi tugas siswa serta terkadang mendampingi siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran.
  - b) Bahan ajar untuk sistem tatap muka adalah bahan ajar yang dapat digunakan untuk pembelajaran tatap muka di kelas maupun di luar kelas seperti *handout*, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) tujuannya agar memudahkan peserta didik dalam belajar dan pembelajaran menjadi efektif serta efisien.
  - c) Bahan ajar untuk sistem pembelajaran kombinasi adalah bahan ajar yang digabungkan antara pembelajaran mandiri dan tatap muka

seperti materi presentasi menggunakan *powerpoint*, buku ajar, modul, dan lain sebagainya.

Magdalena, dkk (2020:312) menjelaskan bahwa bahan ajar berdasarkan bentuknya dibedakan menjadi empat, sebagai berikut:

1) Bahan Ajar Cetak

Merupakan sejumlah bahan yang dibuat oleh guru dalam bentuk tertulis, berfungsi untuk keperluan pembelajaran atau penyampaian informasi. Contohnya *handout*, buku, modul, LKS, *brosur*, *leaflet*, foto, gambar, model, maket.

2) Bahan Ajar Dengar (Audio)

Merupakan bahan media *audio* atau suara yang dihantarkan oleh gelombang udara dan dapat didengar oleh telinga manusia. Contohnya kaset, radio, rekaman suara, dan lain-lain.

3) Bahan Ajar Pandang Dengar (*Audio Visual*)

Bahan ajar *audiovisual* adalah media yang mengkombinasikan antara indra penglihatan dan pendengaran. Bahan ajar ini memiliki unsur suara dan gambar. Contohnya VCD, film, video animasi, dan sebagainya. Materi visual dapat merangsang indra penglihatan sedangkan materi auditif dapat merangsang indra pendengaran. Fungsi media *audiovisual* yaitu dapat meningkatkan ingatan siswa dalam menyerap materi pelajaran dan memberikan pembelajaran yang baru bagi siswa. Karakteristik bahan ajar ini yaitu bersifat linier (dari tradisional ke modern), menyajikan visual yang dinamis (bergerak),

dapat memberi gambaran fisik dari sesuatu yang abstrak serta dapat diputar berulang.

#### 4) Bahan Ajar Berbasis Web/*Multimedia Interaktif*

Merupakan pembelajaran berbasis komputer dan web atau dapat diartikan sebagai media kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video).

Dari penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar terdiri dari bahan ajar cetak (bahan ajar bentuk tertulis yang dapat membantu siswa dalam belajar), bahan ajar audio (bahan ajar yang dapat di dengar oleh telinga manusia, berfungsi untuk meningkatkan daya ingat siswa dalam memahami materi pembelajaran), bahan ajar *audio visual* (bahan ajar bentuk kombinasi antara audio/suara dengan gambar, bisa berupa video pembelajaran), dan bahan ajar berbasis web (bahan ajar ini sangat cocok digunakan pada masa pandemi seperti siswa dapat belajar tanpa harus datang ke sekolah karena materi bisa di bagikan melalui *online/daring*)

#### **d. Kriteria Bahan Ajar yang Baik**

Penyusunan bahan ajar harus memenuhi beberapa kriteria agar bahan ajar tersebut dapat dikatakan baik. Hal ini sejalan dengan Fauzan & Lubis (2020:109) yang menyatakan bahwa kriteria bahan ajar yang baik sebagai berikut:

- 1) Sesuai dengan topik yang dibahas (kompetensi dasar dan indikator).
- 2) Membuat intisari atau informasi pendukung untuk memahami materi yang dibahas, dapat menggunakan buku pegangan guru dan siswa.

- 3) Disampaikan dalam bentuk kemasan, bahasa yang singkat, padat, dan jelas.
- 4) Gunakan contoh ilustrasi yang relevan dan menarik agar memudahkan siswa dalam memahami isi materi.
- 5) Sebaiknya diberikan sebelum pembelajaran dimulai agar dapat dipelajari terlebih dahulu oleh siswa.
- 6) Bahan ajar berisikan materi yang dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa.

Sebagaimana penjelasan Ariyani & Wangid (2016:126) bahwa kriteria penilaian bahan ajar hendaknya memenuhi aspek sebagai berikut:

- 1) Aspek kelayakan isi meliputi kesesuaian dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, perkembangan anak, kebutuhan bahan ajar, kebenaran materi pembelajaran, memiliki manfaat untuk menambah wawasan, dan kesesuaian dengan moral serta nilai-nilai sosial.
- 2) Aspek kebahasaan meliputi keterbacaan, kejelasan informasi, kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia, pemanfaatan bahasa secara efektif dan efisien (jelas singkat).
- 3) Aspek penyajian meliputi kejelasan tujuan (kompetensi dasar dan indikator) yang ingin dicapai, urutan sajian (mudah ke sulit), pemberian motivasi serta stimulus yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, dan kelengkapan informasi yang disajikan.
- 4) Aspek kegrafikan meliputi menggunakan *font* (jenis dan ukuran), *layout* (tata letak), ilustrasi (gambar/foto), dan desain tampilan.

Bahan ajar yang telah memenuhi aspek diatas dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Jadi berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang baik harus sesuai dengan topik yang dibahas, dapat memenuhi kebutuhan siswa, sebisa mungkin disesuaikan dengan karakteristik siswa, mudah dipahami oleh siswa, serta penyusunan bahan ajar haruslah jelas, runtut, dan lengkap.

#### **e. Penyusunan Bahan Ajar**

Bahan ajar disusun berdasarkan tujuan atau sasaran pembelajaran yang hendak dicapai. Panen dan Purwanto (dalam Magdalena, dkk, 2020:324) menyebutkan bahwa penyusunan bahan ajar secara umum dibedakan menjadi tiga yaitu sebagai berikut:

- 1) Bahan ajar tulisan sendiri adalah bahan yang dibuat atau dirancang secara langsung oleh guru dengan melihat kebutuhan siswa serta didasarkan pada analisis kurikulum yang berlaku, rencana pembelajaran, dan silabus yang telah dibuat.
- 2) Bahan ajar hasil kemasan informasi atau teks (*Text Transformation*) adalah bahan ajar yang sudah ada sebelumnya kemudian dikemas lagi secara lebih modern dalam segi materi tetapi maknanya masih sesuai dengan aslinya seperti boleh ditambahkan indikator pencapaian yang lebih luas dan latihan soal.
- 3) Penataan informasi (kompilasi) dapat dilakukan dengan mengambil materi dari buku, jurnal, majalah, artikel, koran, dan lain sebagainya. Proses ini disebut pengembangan bahan ajar melalui penataan informasi (kompilasi) akan tetapi tidak merubah materi yakni hanya di fotokopi

secara langsung dan pilah-pilah sesuai dengan kompetensi dasar atau silabus selanjutnya disusun sehingga menjadi bahan ajar yang masuk dalam kriteria bahan ajar yang baik.

Bahan ajar yang baik menurut Sopiah dkk (2019: 53) “meliputi beberapa hal dalam penyusunannya yaitu analisis Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), indikator, materi ajar, kegiatan pembelajaran, dan menyusun bahan ajar itu sendiri”.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam penyusunan bahan ajar harus selalu memperhatikan karakteristik peserta didik, serta susunlah bahan ajar dengan sebaik mungkin agar siswa lebih mudah dalam memahami materi dan lebih semangat dalam belajar.

## **2. Tematik**

### **a. Pengertian Pembelajaran Tematik**

Menurut Prastowo (2019:4-5) mengemukakan bahwa pembelajaran tematik ialah model pembelajaran menggunakan pendekatan berbasis tema yang dekat dengan kehidupan peserta didik sehingga proses belajar mengajar lebih bermakna dibenak siswa.

Menurut Aziz (2020:39) menyatakan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu pada jenjang sekolah dasar yang diterapkan untuk kelas rendah-tinggi, didasarkan pada tema-tema tertentu sehingga dapat memperoleh pengalaman belajar secara langsung serta dapat meningkatkan minat belajar siswa. Sedangkan Ananda & Fadhilaturrahmi (2018:20) mengatakan bahwa pembelajaran tematik

merupakan pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan yang tertuang dalam tema.

Berdasarkan definisi diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran tematik adalah suatu bentuk pembelajaran yang mengaitkan beberapa materi kemudian dituangkan dalam satu tema yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Pengimplementasian pembelajaran tematik bisa terlaksana secara maksimal apabila ketersediaan sumber bahan ajar memadai, keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran, dan hasil akhir bukan pada hasil yang memuaskan tetapi lebih kepada proses pembelajarannya.

#### **b. Tujuan Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik bertujuan untuk sistem pembelajaran yang lebih memusatkan kepada siswa (*student centered*), pemahaman setiap konsepnya dipelajari secara lebih bermakna, dan menggunakan tema yang dekat dengan kehidupan siswa.

Prastowo (2019:5-6) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran tematik yaitu:

- 1) Siswa lebih sederhana dalam memahami materi karena disajikan dalam satu tema yang dekat dengan siswa.
- 2) Kompetensi dasar yang dikembangkan sudah dapat mengaitkan antara topik materi dengan pengalaman siswa disituasi dunia nyata.
- 3) Penangkapan materi jelas dan menyeluruh.
- 4) Menghemat waktu pendidik.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran tematik adalah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik pembahasan, memahami materi secara menyeluruh, dan menghemat waktu guru dalam proses belajar mengajar.

### **c. Karakteristik Pembelajaran Tematik**

Karakteristik pembelajaran tematik menurut Prastowo (2019:51) sebagai berikut:

1. Pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*).
2. Menekankan pembentukan pemahaman dan kebermanaan.
3. Belajar dari pengalaman atau memberikan pengalaman secara langsung (nyata).
4. Lebih memperhatikan proses dari pada hasil.
5. Mata pelajarannya disatukan dalam satu tema bukan berdiri sendiri.
6. Pemisah aspek tidak begitu jelas.
7. Menyajikan konsep dari berbagai aspek.
8. Bersifat fleksibel.
9. Hasil belajar sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.
10. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain.

Aziz (2020:39) berpendapat bahwa pembelajaran tematik memiliki ciri-ciri berpusat pada siswa, memberikan pengalaman nyata pada siswa seperti menggunakan tema-tema yang dekat dengan kehidupan siswa, guru berperan sebagai fasilitator, pembelajarannya menggabungkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema, dan pencapaian hasil belajar bersifat meluas.

Menurut Ariyani & Wangid (2016:126), materi pada pembelajaran tematik haruslah memenuhi beberapa aspek sebagai berikut:

- 1) Aspek kelayakan isi meliputi kesesuaian dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, perkembangan anak, kebutuhan bahan ajar, kebenaran materi pembelajaran, memiliki manfaat untuk menambah wawasan, keruntutan materi, dan pemberian evaluasi.
- 2) Aspek kebahasaan meliputi keterbacaan, kejelasan informasi, kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia, pemanfaatan bahasa secara efektif dan efisien (jelas singkat).
- 3) Aspek penyajian meliputi kejelasan tujuan (kompetensi dasar dan indikator) yang ingin dicapai, urutan sajian (mudah ke sulit), pemberian motivasi serta stimulus yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, dan kelengkapan informasi yang disajikan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik memiliki karakteristik berpusat pada siswa, lebih mengutamakan proses dari pada hasil, pembelajaran menggunakan tema, dan sistem pembelajarannya dilakukan dengan belajar sambil bermain serta menyenangkan.

### 3. Aplikasi *Powtoon*

#### a. Pengertian *Powtoon*

*Powtoon* merupakan program aplikasi bersifat online atau disambungkan dengan jaringan internet, berfungsi sebagai pembuat video presentasi yang lebih menarik serta digunakan sebagai media pembelajaran audio visual. *Powtoon* ini dapat menampilkan tulisan (teks), gambar-gambar menarik, audio (suara), dan animasi yang mampu membuat daya tarik untuk siswa (Ponza, dkk, 2018:11-16).

Aplikasi *powtoon* didefinisikan sebagai layanan online untuk membuat sebuah video animasi yang menarik. Pada aplikasi tersebut dapat memuat animasi tulis tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup. Hasil akhir dari aplikasi ini berupa video yang digunakan siswa sebagai sumber belajar untuk meningkatkan motivasi sehingga hasil belajar dapat meningkat (Pangestu & Wafa, 2018:73).

*Powtoon* diartikan sebagai suatu perangkat lunak pengolah media presentasi animasi yang diakses secara online melalui situs [www.powtoon.com](http://www.powtoon.com) dan biasanya digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi dengan model pembelajaran berbasis animasi menggunakan tampilan lebih menarik perhatian siswa (Fajar, 2017:105).

Menurut Ramadhan (2016) media *powtoon* mencakup beberapa aspek yaitu sebagai berikut:

- a) Aspek kualitas isi materi mencakup kebenaran isi materi, ketepatan materi, kesesuaian dengan kompetensi dasar dan indikator,

keseimbangan materi, kesesuaian dengan detail tingkatan, dan kejelasan informasi.

- b) Aspek format video meliputi kesesuaian dengan kurikulum 2013, volume suara jelas, jenis dan ukuran huruf sesuai, pemilihan warna menarik, dan gambar pada video menarik.
- c) Aspek bahasa meliputi bahasa mudah dipahami dan penggunaan struktur kalimat sesuai kaidah yang baik dan benar.
- d) Aspek desain meliputi desain tampilan video menarik dan penyajian yang sistematis.
- e) Aspek pembelajaran meliputi kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, sesuai dengan aktivitas pembelajaran, sesuai dengan penilaian dalam pembelajaran, dan sesuai dengan karakter siswa.
- f) Aspek umpan balik dan adaptasi meliputi konten adaptasi atau umpan balik dapat digerakkan oleh siswa.
- g) Aspek motivasi meliputi kemampuan memotivasi dan menarik perhatian banyak siswa.
- h) Aspek desain presentasi meliputi desain multimedia (visual dan audio) mampu membantu dalam meningkatkan pembelajaran.
- i) Aspek kegunaan media meliputi navigasi mudah digunakan dan kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran.
- j) Aspek kemudahan akses meliputi desain dari kontrol dan format penyajian mengakomodasi berbagai siswa.

Dari beberapa pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa *powtoon* ialah perangkat lunak berbentuk video online atau media online dengan

memiliki banyak fitur seperti animasi kartun, tulis tangan, dan transisi yang dapat diakses melalui [www.powtoon.com](http://www.powtoon.com). *Powtoon* tersebut dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi, serta minat belajar siswa sehingga hasil belajar dapat meningkat.

#### **b. Kelebihan dan Kelemahan Aplikasi *Powtoon***

Berikut ini merupakan kelebihan dan kekurangan *powtoon* antara lain:

##### a) Kelebihan *Powtoon*

*Powtoon* merupakan aplikasi yang penggunaannya praktis, kolaboratif, inovatif, variatif dan memotivasi (Aziz, 2020:42). Selain itu, aplikasi *powtoon* mudah digunakan dan hasil akhirnya berupa video animasi yang menarik minat siswa sekolah dasar. *Powtoon* ini dilengkapi dengan pilihan animasi yang sudah ada di aplikasi tersebut, sehingga kita tidak perlu membuatnya secara manual (Ponza, dkk, 2018:11).

##### b) Kekurangan *Powtoon*

Kekurangannya yaitu aplikasi ini diperlukan akses internet, durasi terbatas, penyimpanan memerlukan akses internet dengan kecepatan stabil, *powtoon* yang tidak berbayar hanya dapat mengeksplor file ke *youtube*, bila ingin menyimpannya dapat mendownload file melalui *youtube* (Fitriyani, 2019:107). Selain itu, pembuatan video sedikit rumit serta dalam penerapannya di kelas memerlukan laptop dan lcd untuk penayangan videonya (Pangestu & Wafa, 2018:78).

### c. Langkah-Langkah Membuat Animasi *Powtoon*

Menurut Aziz (2020:43) mengatakan bahwa dalam menggunakan aplikasi *powtoon*, perlu diperhatikan langkah-langkah pembuatannya agar hasil belajar sesuai yang diharapkan. Langkah-langkah tersebut antara lain:

- 1) *Powtoon* merupakan aplikasi online, maka untuk membuka *powtoon* terlebih dahulu membuka google dan ketik “*www.powtoon.com*” dikolom pencarian.
- 2) Masukkan akun untuk dapat menggunakan *powtoon*. Perlu diketahui bahwa masuk ke aplikasi *powtoon* dapat dilakukan dengan akun *google, email, atau facebook*
- 3) Penggunaan dapat dilakukan dengan menerapkan menu-menu yang ada pada sebelah kanan aplikasi. Menu-menu tersebut diantaranya yaitu:
  - a) *Scenes* (pemilihan tema yang disediakan *powtoon*).
  - b) *Background* (menyesuaikan latar belakang tampilan sesuai yang diinginkan).
  - c) *Teks* (digunakan untuk menuliskan teks sesuai kebutuhan).
  - d) *Characters* (berisikan karakter-karakter pilihan yang disediakan *powtoon*).
  - e) *Props* (digunakan ketika akan menambahkan properti, seperti api atau properti lainnya).
  - f) *Shapes* (menu *shapes* dalam *powtoon* tidak jauh berbeda dengan *shapes* yang terdapat pada *microsoft word*).

- g) *Image* (pengguna dapat menambahkan gambar sesuai kebutuhan dengan mengklik menu image).
- h) *Videos* (menu yang digunakan untuk menambahkan video).
- i) *Sound* (digunakan untuk menambahkan suara pada produk baik itu musik yang telah disediakan powtoon ataupun musik unggahan sesuai kebutuhan).

#### **4. Tema 5 Cuaca, Subtema 4 Cuaca, Musim, dan Iklim**

Pada buku tematik terpadu kurikulum 2013 kelas 3 untuk SD/MI Revisi 2018 terdapat tema 5 cuaca, subtema 4 cuaca, musim, dan iklim, pembelajaran ke-2 mencakup mata pelajaran ppkn, bahasa Indonesia, dan pjok. Berikut ini kompetensi dasar dan indikator mata pelajarannya.

##### Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia

- 3.3 Menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/ atau eksplorasi lingkungan.
- 4.3 Menyajikan hasil penggalan informasi tentang konsep perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.

##### Indikator Bahasa Indonesia

- 1.3.1. Mengidentifikasi informasi yang berkaitan tentang cuaca, musim, dan iklim dengan tepat.
- 4.3.1 Menuliskan pokok- pokok informasi tentang tentang cuaca, musim, dan iklim dengan menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif.

## Kompetensi Dasar Ppkn

- 1.4 Mensyukuri makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.
- 2.4 Menampilkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.
- 3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.
- 4.5 Menyajikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan sekitar.

## Indikator Ppkn

- 1.4.1 Menerima keberagaman di lingkungan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.
- 1.4.2 Mengamalkan makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.
- 2.4.1 Menerapkan sikap kerjasama sebagai wujud bersatu dalam kehidupan sehari-hari.
- 1.4.1 Menjelaskan makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar dengan benar.
- 1.4.1 Membuat daftar sikap bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar dengan tepat.
- 1.4.2 Menceritakan pengalaman kebersatuan di lingkungan sekitar dengan benar.

## Kompetensi Dasar Pjok

- 3.5 Memahami kombinasi berbagai pola gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) dalam aktivitas senam lantai.
- 4.5 Mempraktikkan kombinasi berbagai pola gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) dalam aktivitas senam lantai.

## Indikator Pjok

- 3.5.1 Menjelaskan kombinasi gerakan tolakan dan berpindah dalam aktivitas melompat yang ada di kehidupan sehari-hari.
- 4.5.1 Mempraktikkan kombinasi gerak tolakan, melompat, dan mendarat dengan tepat dalam aktivitas yang ada di kehidupan sehari-hari.

(Kusumawati & Ariguntur, 2018)

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar tematik berbasis aplikasi *powtoon* merujuk pada empat jurnal yang relevan yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Powtoon* Untuk Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar oleh Lestari,dkk (2018). Penelitiannya menyimpulkan dari sisi ahli materi, media, guru, dan siswa sekolah dasar bahwa media pembelajaran menggunakan *powtoon* tematik layak digunakan.
2. Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar oleh Ponza, dkk (2018). Penelitiannya disimpulkan bahwa

hasil uji efektivitas pengembangan media tersebut terhadap prestasi belajar tematik siswa memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar.

3. Pengembangan Cerpen Tematik Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Menggunakan Aplikasi *Powtoon* Berbasis Video oleh Aziz, F. (2020). Penelitiannya kelayakan media tersebut dinilai dari ahli materi, ahli media serta uji coba pada siswa dan guru mendapat kategori sangat baik sehingga video cerpen tematik sangat layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.
4. Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis *Powtoon* di kelas III Sekolah Dasar oleh Ilahi dan Desyandari (2020). Penelitiannya menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah dinyatakan sangat valid dan praktis untuk membantu guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dikembangkan sekarang yaitu memiliki kesamaan seperti sama-sama melakukan pengembangan produk bahan ajar atau media pembelajaran tematik berbasis *powtoon*, Sedangkan perbedaannya hanya terletak pada materinya saja.

### **C. Kerangka Pikir**

Pembelajaran tematik adalah proses belajar mengajar menggunakan tema yang dekat dengan siswa untuk mengaitkan mata pelajaran dan memberikan pengalaman belajar lebih bermakna kepada diri masing-masing siswa. Namun pada kenyataannya pembelajaran tematik saat ini masih sulit diterapkan karena

kurangnya bahan ajar atau media pembelajaran untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar.

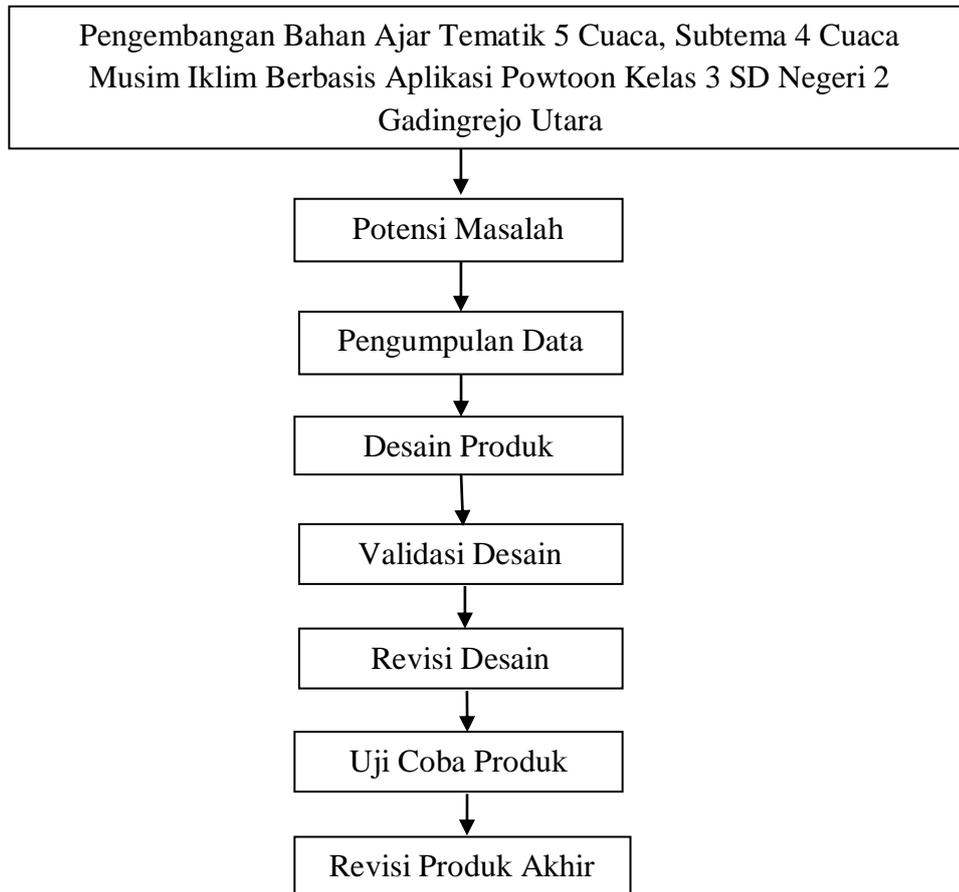
Bahan ajar adalah suatu materi pelajaran yang disusun secara runtut baik bahan cetak maupun non cetak yang dapat menciptakan suasana belajar efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Penerapan bahan ajar yang ada di sekolah dasar terkhusus pada SD Negeri 2 Gadingrejo Utara kelas 3, pertama bahan ajar yang digunakan adalah buku paket tematik terpadu Kurikulum 2013 untuk SD/MI Kelas 3 Revisi 2018, kurangnya inovasi dalam merancang bahan ajar dan alat peraga. Ketiga, sudah tersedianya sarana pendukung seperti proyektor namun belum dimanfaatkan secara maksimal untuk dijadikan sebagai alat bantu penayangan bahan ajar audio visual.

Salah satu upaya untuk mengatasi kendala-kendala dalam proses pembelajaran tematik dengan menggunakan bahan ajar yang tepat. Bahan ajar memiliki berbagai jenis, salah satunya bahan ajar *audio visual* yaitu bahan ajar yang memiliki unsur suara, gambar, dan tulisan. Contohnya animasi kartun, film, dan video animasi.

Dalam penelitian ini digunakan bahan ajar *audio visual* dengan berbasis aplikasi *powtoon*. *Powtoon* adalah perangkat lunak berbentuk video animasi online atau media online yang memiliki banyak fitur seperti animasi tulisan, animasi kartun, dan memiliki efek transisi yang lebih hidup. *Powtoon* memiliki kelebihan seperti dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk belajar sehingga hasil belajar dapat meningkat. Pengembangan

bahan ajar tematik berbasis *powtoon* ini menggunakan metode *research and development* jenis Borg and Gall.

Berdasarkan metode yang digunakan, maka peneliti menjabarkan kerangka berfikir dalam bentuk bagan sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir

#### **D. Hipotesis Penelitian dan/Pertanyaan Penelitian**

Hipotesis dan pertanyaan dalam penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar tematik berbasis aplikasi *powtoon* kelas 3 SD Negeri 2 Gadingrejo Utara.