

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI POWTOON  
PADA MATERI BANGUN DATAR DI KELAS IV SD NEGERI 05  
INDRALAYA**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Ayu Dita Maharani**

**NIM : 06131181722033**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**TAHUN 2021**



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jalan Raya Palembang-Prabumulih Indralaya Ogan Ilir 30662

---

Telepon: (0711) 580085, Fax. (0711) 580058

**PERSETUJUAN SEMINAR SIDANG PENELITIAN**

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Materi Bangun Datar di Kelas IV SDN 05 Indralaya

Nama : Ayu Dita Maharani

Nim : 06131181722033

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Disetujui untuk disampaikan pada seminar sidang penelitian yang akan dilaksanakan pada

Hari, tanggal : Sabtu, 24 April 2021

Tempat : Zoom Meeting

Waktu : 11.00 - 12.00

Mengetahui,

Koordinator Program Studi PGSD

Dra. Nuraini Usman, M.Pd

NIP:195702081982032001

Pembimbing

Dra. Toybah, M.Pd

NIP.195612311983012002

Universitas Sriwijaya

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI POWTOON  
PADA MATERI BANGUN DATAR DI KELAS IV SD NEGERI 05  
INDRALAYA**

**SKRIPSI**

Oleh

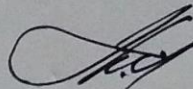
**Ayu Dita Maharani**

**NIM : 06131181722033**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Mengesahkan :**

**Pembimbing,**

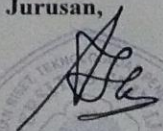


**Dra. Toybah, M.Pd**

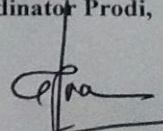
**NIP.195612311983012002**

**Mengetahui :**

**Ketua Jurusan,**

  
**Dr. Azizah Husin, M.Pd**  
**NIP: 196006111987032001**

**Koordinator Prodi,**



**Dra. Nurani Usman, M.Pd**

**NIP:195702081982032001**



Universitas Sriwijaya

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI POWTOON  
PADA MATERI BANGUN DATAR DI KELAS IV SD NEGERI 05  
INDRALAYA**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Ayu Dita Maharani**

**NIM : 06131181722033**

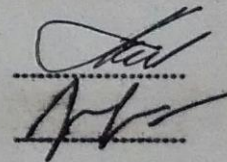
**Telah diujikan dan lulus pada :**

**Hari : Sabtu**

**Tanggal : 24 April 2021**

**TIM PENGUJI**

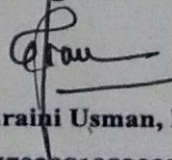
- 1. Ketua : Dra. Toybah, M.Pd.**
- 2. Anggota : Vina Amalia Suganda, M.Pd**



**Indralaya, 24 April 2021**

**Mengetahui,**

**Ketua Program Studi**



**Dra. Nuraini Usman, M.Pd**

**NIP:195702081982032001**

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'amin, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan ilmu, kesempatan, kesehatan dan kenikmatan saat berada di bangku kuliah selama 8 semester ini dengan usaha dan do'a dari orang-orang terkasih. Akhirnya skripsi ini selesai pada waktu yang insyaa Allah lumayan baik. Oleh karena itu dengan rasa bangga, saya hanturkan rasa syukur dan terima kasih saya persembahkan kepada:

- ❖ Orang tua yang sangat saya cintai, kepada Ayahanda dan Ibunda yang telah memberikan segalanya dalam segi *financial*, kasih sayang, semangat dan yang selalu ada disaat saya terpuruk jatuh, merekalah yang tak pernah pergi dan tetap selalu tinggal untuk memberikan semangat dan do'a sehingga saya sangat bersyukur untuk semua itu.
- ❖ Kakak-kakak yang saya sayangi yang selalu menjadi semangat saya untuk mengejar cita-cita dan yang menjadi obat dikala saya mulai lelah. Semoga sukses selalu dalam perjalananmu.
- ❖ Untuk pembimbing saya ibu Dra. Toybah, M.Pd. terima kasih telah memberikan arahan dan masukan kepada saya. Serta telah memberikan ilmu yang bermanfaat dalam penulisan skripsi ini.
- ❖ Terima kasih kepada ibu Vina Amalia Suganda, M.Pd. selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan masukan agar skripsi ini lebih sempurna.
- ❖ Untuk sahabat saya Ayu Aulia, Emiliana, Viola, Rita Pratiwi, Rezkia, dan Widiya, terimakasih telah menjadi penyemangatku dan sahabat yang membantu dalam segala hal untuk pembuatan skripsi ini.
- ❖ Untuk teman-teman seperbimbingan terimakasih telah membersamai dalam suka duka perjuangan ini, semoga kita semua selalu diberikan kelancaran dan keberkahan.
- ❖ Yang terakhir terimakasih untuk Almamater Kuningku yang sangat aku banggakan.

## **MOTTO**

Keraslah pada dirimu sendiri tapi lemah lembutlah kepada orang lain

.

Bekerja Keraslah sampai hal yang mahal terlihat murah

.

Setiap masa ada orangnya, dan setiap orang ada masanya

- Ayu Dita Naharani -

Universitas Sriwijaya

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ayu Dita Maharani  
NIM : 06131181722033  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Materi Bangun datar di Kelas IV SDN 05 Indralaya ” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang pencegahan dan penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya , 24 April 2021

Yang membuat pernyataan,



Ayu Dita Maharani

NIM : 06131181722033



## PRAKATA

Skripsi dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Materi Bangun datar di Kelas IV SDN 05 Indralaya ” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada Ibu Dra.Toybah, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Dr. Hartono, MA. Dekan FKIP UNSRI, Dr.Azizah Husin, M.Pd. sebagai ketua jurusan Pendidikan, Dra. Nuraini Usman, M.Pd Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada ..... anggota penguji yang telah memberikan saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh keluarga, terutama kedua orang tua yang telah memberikan dukungan dan semangat selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Indralaya, 24 April 2021

Penulis



Ayu Dita Maharani



## DAFTAR ISI

<b>JUDUL .....</b>	<b>I</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>II</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>III</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI.....</b>	<b>IV</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>V</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>VI</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>VII</b>
<b>PRAKARTA .....</b>	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>X</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XI</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>XII</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>XIII</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Pembatasan Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Spesifikasi Produk .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>6</b>
2.1 Teknologi Pendidikan .....	6
2.1.1 Kawasan Teknologi Pembelajaran.....	7
2.2 Model Pengembangan.....	10
2.2.1 Macam-macam Model Pengembangan.....	10

2.3 Media dalam Pembelajaran.....	15
2.3.1 Manfaat Media Pembelajaran .....	16
2.3.2 Jenis Media Pembelajaran.....	18
2.4 Video Pembelajaran Animasi Powtoon .....	20
2.4.1 Langkah-langkah Pembuatan Video Pembelajaran Animasi Powtoon .....	21
2.4.2 Fitur-fitur pada Powtoon.....	23
2.5 Pembelajaran.....	28
2.5.1 Komponen Sistem Pembelajaran .....	28
2.6 Keefektifan.....	32
2.6.1 Indikator Keefektifan .....	32
2.7 Pembelajaran Matematika SD .....	33
2.8 Kajian Empiris .....	34
2.9 Kerangka Berpikir.....	34
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>36</b>
3.1 Desain Penelitian .....	36
3.2 Subjek Penelitian .....	37
3.3 Waktu dan Tempat Penelitian.....	37
3.4 Prosedur Penelitian .....	37
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	39
3.5.1 Lembar Validasi .....	39
3.6 Teknik Analisis Data .....	44
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>47</b>
4.1 Gambar Objek Penelitian.....	47
4.2 Hasil Penelitian .....	47
4.2.1 Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon .....	47
4.3 Kajian Media Akhir .....	63
4.4 Kualitas Media Pembelajaran Animasi Powtoon yang dikembangkan .....	64

<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>66</b>
5.1 Kesimpulan .....	66
5.2 Saran .....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>68</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kawasan Perencanaan.....	8
Tabel 2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media .....	40
Tabel 3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi.....	41
Tabel 4 Kisi-kisi Instrumen Guru .....	43
Tabel 5 Kisi-kisi Instrumen Peserta Didik.....	44
Tabel 6 Persentase Kelayakan Produk .....	46
Tabel 7 Hasil Validasi Ahli Materi.....	53
Tabel 8 Hasil Validasi Ahli Media .....	55
Tabel 9 Hasil Guru Kelas.....	56
Tabel 10 Hasil Peneilaian Peserta Didik Tahap Awal .....	60
Tabel 11 Hasil Penilaian Peserta Didik Tahap Kedua .....	61
Tabel 12 Hasil Penilaian Peserta Didik Tahap Ketiga.....	62
Tabel 13 Hasil Rekapitulasi Validasi.....	64
Tabel 14 Hasil Rekapitulasi Uji Coba .....	65



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Bagan Hubungan antarkawasan Teknologi Pembelajaran.....	7
Gambar 2 Tampilan Gambar Powtoon .....	21
Gambar 3 Tampilan Gambar Pendaftaran Powtoon .....	22
Gambar 4 Menu Aktivitas pada Powtoon .....	22
Gambar 5 Lembar Kerja Animasi Powtoon.....	23
Gambar 6 Background Animasi Powtoon .....	24
Gambar 7 Jenis Teks pada Powtoon .....	24
Gambar 8 Karakter-karakter bergerak pada Powtoon .....	25
Gambar 9 Fitur Props.....	25
Gambar 10 Shape pada Powtoon .....	26
Gambar 11 Sound .....	26
Gambar 12 Media .....	27
Gambar 13 Specials .....	27
Gambar 14 Komponen Proses Pembelajaran.....	29
Gambar 15 Kerangka Berpikir.....	35
Gambar 16 Bagan Prosedur Pelaksanaan Penelitian .....	37
Gambar 17 Tampilan Awal Powtoon .....	50
Gambar 18 Jenis Template.....	50

Gambar 19 Fitur pada Powtoon .....	51
Gambar 20 Preview.....	51
Gambar 21 Save.....	52
Gambar 22 Upload Powtoon.....	52
Gambar 23 Tampilan Media .....	58
Gambar 24 Tampilan Media .....	58

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Media Sebelum dan Sesudah Validasi .....	71
Lampiran 2 Instrumen Penelitian.....	78
Lampiran 3 Surat permohonan Validasi Ahli Materi .....	84
Lampiran 4 Surat Permohonan validasi Ahli Media.....	85
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Materi .....	86
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media.....	88
Lampiran 7 Lembar Angket Guru.....	90
Lampiran 8 Lembar Angket Peserta Didik .....	91
Lampiran 9 Dokumentasi.....	100
Lampiran 10 Lembar Usul Judul Penelitian .....	102
Lampiran 11 Surat Keputusan (SK) Pembimbing .....	103
Lampiran 12 Surat Izin Penelitian dari Dekan FKIP UNSRI.....	105
Lampiran 13 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan.....	106
Lampiran 14 Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	107
Lampiran 15 Kartu Bimbingan Skripsi.....	108

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI POWTOON  
PADA MATERI BANGUN DATAR DI KELAS IV SD NEGERI 05  
INDRALAYA**

Oleh:

Ayu Dita Maharani

06131181722033@student.unsri.ac.id

Pembimbing: Dra. Toybah, M.Pd

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**ABSTRAK**

Pengembangan media pembelajaran animasi powtoon pada materi bangun datar di kelas IV SDN 05 Indralaya. Bertujuan untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan. Jenis penelitian yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yaitu analisis(analysis), desain(design), pengembangan(development), implementasi(implementation), dan evaluasi (evaluation), penelitian ini hanya dibatasi sampai tahap implementasi, dan menghasilkan produk akhir. Media pembelajaran animasi powtoon yang dikembangkan oleh peneliti memiliki kualitas yang berdasarkan uji validasi kepada ahli materi, ahli media, dan guru kelas. Skor penilaian yang diperoleh dari ahli materi adalah 77,56 % yang termasuk kedalam kategori “ Baik “. Sedangkan skor penilaian yang diberikan oleh ahli media adalah 87,5 % dengan kategori “ Sangat Baik “. Dan skor penilaian yang diperoleh dari guru adalah 95,8 % yang termasuk kedalam kategori “ Sangat Baik “. Hasil uji coba terbatas melalui tiga tahapan dikatakan layak dengan skor rata-rata 82,70 % dengan kategori “ Sangat Baik “.

**Kata Kunci :** Pengembangan, Animasi Powtoon, Bangun datar



**DEVELOPMENT OF POWTOON ANIMATED LEARNING MEDIA ON  
FLAT BUILDING MATERIALS IN CLASS IV SD NEGERI 05  
INDRALAYA**

By:

Ayu Dita Maharani

06131181722033@student.unsri.ac.id

Supervisor: Dra. Toybah, M.Pd

Elementary School Teacher Education Study Program

**ABSTRACT**

Development of powtoon animation learning media on flat wake materials in grade IV SDN 05 Indralaya. Aims to determine the quality of the product being developed. The type of research used is the ADDIE development model, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation, this research is only limited to the implementation stage, and produces the final product. The powtoon animation learning media developed by researchers has a quality based on validation tests on material experts, media experts, and classroom teachers. The assessment score obtained from material experts is 77.56% which is included in the "Good" category. While the assessment score given by media experts is 87.5% in the "Very Good" category. And the assessment score obtained from the teacher is 95.8% which is included in the "Very Good" category. The results of a limited trial conducted on 10 grade IV students of SDN 05 Indralaya which were carried out in three stages of trials obtained an average score of 82.70% with the category "Very Good". From the results obtained, the powtoon animation learning media can be said to be feasible to be used as a medium to convey material.

**Keywords:** Development, Powtoon Animation, Build flat

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I.1 Latar Belakang**

Media pembelajaran yang memuat informasi dan pengetahuan pada umumnya digunakan untuk membuat proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membuat aktivitas belajar menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Dalam proses belajar mengajar media pembelajaran berperan dalam mempertemukan proses penyampaian dan pengiriman pesan dan informasi dari narasumber kepada khalayak. Khalayak yang dimaksud dalam hal ini yaitu peserta didik yang melakukan proses belajar. Dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran menyampaikan informasi dan pengetahuan antara pengirim dan penerima dapat berlangsung dengan efektif dan efisien (Pribadi, 2017).

Dalam proses belajar mengajar tidak terlepas dari sebuah media pembelajaran yang mana media sangat berperan penting sebagai alat dalam proses belajar mengajar agar dapat mempermudah dalam proses pembelajaran dan sebagai alat bantu guru untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan. Semakin berkembangnya zaman teknologi yang semakin canggih, maka dengan demikian pemanfaatan teknologi pada hakikatnya adalah untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari, teknologi digital adalah salah satu contoh konkret betapa kita sebagai manusia saat ini tidak akan bisa terlepas dari kemajuan zaman ini.

Perkembangan dunia digital dalam dunia pendidikan juga memiliki pengaruh yang signifikan pada pola interaksi guru dan peserta didik. Peserta didik yang rata-rata memiliki literasi teknologi yang baik cenderung lebih cepat bosan ketika pembelajaran berjalan secara konvensional. Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan sesuatu kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik bisa diserap dengan baik. Media pembelajaran dalam pendidikan dan dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan dan berperan penting dalam

perkembangan peserta didik di sekolah agar ilmu dan materi yang mereka peroleh dari seorang guru dapat diserap dengan baik ( Sapriyah, 2019)

Disekolah belum menggunakan media yang berbasis teknologi dan masih menggunakan media seperti buku, maka Sebagai fasilitator pembelajaran sudah seharusnya guru mampu memanfaatkan perkembangan teknologi pada masa sekarang ini dengan merancang strategi pembelajaran secara kreatif dan inovatif agar peserta didik tidak merasa bosan terhadap materi pembelajaran. Maka untuk mewujudkan hal tersebut, multimedia bisa menjadi salah satu pilihan guru dalam menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, serta video dengan menggunakan komputer (Trina, dkk, 2017)

Menurut sabila, dkk (2020) media pembelajaran adalah segala sesuatu, baik itu berupa alat, lingkungan ataupun kegiatan, yang direncanakan secara sengaja yang dapat menyalurkan pesan pembelajaran guna terjadinya proses pembelajaran pada peserta didik untuk tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif.

Memasuki abad Teknologi Informasi dan Komunikasi sekarang ini sangat dirasakan kebutuhan dan kepentingannya dalam proses pembelajaran. Berbagai aplikasi komputer yang menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Namun, masih banyak guru yang tidak memanfaatkan penggunaan aplikasi yang tersedia, dikarenakan masih banyak aplikasi-aplikasi yang sulit untuk digunakan, namun ada beberapa aplikasi yang sangat mudah untuk menggunakannya salah satunya yaitu powtoon.

Animasi powtoon yaitu sofwer berbasis web untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi, diantaranya yaitu animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah. Sehingga video animasi kartun sangat cocok jika digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik jenjang Sekolah Dasar, khususnya pada kelas IV SDN 05 Indralaya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada saat PLP kemarin, pembelajaran yang dilaksanakan kelas IV SDN 05 Indralaya masih sangat monoton karena menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Pada saat pelaksanaan pembelajaran pun guru masih mengandalkan buku saja dan belum menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Peserta didik cukup memperhatikan guru yang sedang memberi penjelasan, namun ketika guru memberikan tugas berdasarkan materi yang telah diberikan

beberapa peserta didik belum paham dengan materi yang disampaikan guru. Sehingga, ketika sedang mengerjakan tugas yang diberikan beberapa peserta didik masih sibuk menanyakan bagaimana cara mengerjakannya dan tidak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan sesuai dengan batas waktu yang diberikan oleh guru. Kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi menjadi salah satu penyebab peserta didik kurang termotivasi untuk mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan latar belakang tersebut, mendorong peneliti untuk melakukan penelitian tentang "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Materi Bangun Datar di Kelas IV SDN 05 Indralaya"

## **1.2 Pembatasan Masalah**

Peneliti membatasi masalah yang akan diteliti pada pengembangan media pembelajaran animasi powtoon pada materi bangun datar di kelas IV SDN 05 Indralaya tahun ajaran 2020/2021 ini terfokus pada keliling dan luas bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan yang akan dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran animasi powtoon pada materi bangun datar di kelas IV SDN 05 Indralaya?
2. Bagaimana kualitas produk pengembangan pembelajaran animasi powtoon pada materi bangun datar di kelas IV SDN 05 Indralaya?

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran animasi powtoon pada materi bangun datar di kelas IV SDN 05 Indralaya
2. Untuk mengetahui kualitas produk pengembangan media pembelajaran animasi powtoon pada materi bangun datar di kelas IV SDN 05 Indralaya



### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan penelitian ini, yaitu:

1. Untuk sekolah, peneliti mengharapkan dari hasil pengembangan media pembelajaran animasi powtoon pada materi bangun datar di kelas IV ini dapat memberikan kontribusi yang berguna dalam mengembangkan pembelajaran ke arah yang lebih baik.
1. Untuk Guru, peneliti mengharapkan dapat menggunakan penelitian ini sebagai bahan untuk mengadakan pembelajaran yang inovatif dengan pemanfaatan video pembelajaran powtoon.
2. Untuk peneliti, diharapkan dapat digunakan untuk menambah wawasan dalam memahami pemanfaatan video pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah.
3. Untuk peserta didik, diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi bangun datar pada matematika serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

### **1.6 Spesifikasi Produk**

Produk pengembangan yang akan dihasilkan berupa media pembelajaran matematika pada materi bangun datar untuk peserta didik kelas IV SDN 05 Indralaya. Produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran ini diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Materi yang disampaikan adalah tentang permasalahan yang berkaitan dengan materi bangun datar yang lebih difokuskan pada keliling dan luas bangun datar.
2. Wujud fisik dari produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah berupa file video animasi. Di dalamnya berisi konsep pemahaman materi tentang keliling dan luas bangun datar.
3. Desain media pembelajaran ini menggunakan video dengan desain semenarik mungkin agar peserta didik lebih fokus dan senang untuk belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aji, W.N. (2016). Model pengembangan dick and carrey dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. *Kajian linguistik dan sastra*. 1 (2) : 119 – 126.
- Angko, N., & Mustaji. (2013). Pengembangan bahan ajar dengan model ADDIE untuk mata pelajaran matematika kelas V SDS mawar sharon Surabaya. *Jurnal kwangsan*. 1 (1) : 1 - 5.
- Arnold, R.B. (2018). Pengembangan media pembelajaran video animasi powtoon pada mata pelajaran pelayanan penjualan di SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal pendidikan tata niaga*. 6 (4) : 145 – 150.
- Awalia, I, dkk. (2019). Pengembangan media pembelajaran animasi powtoon pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD. *Kreano*. 10 (1) : 49 – 56.
- Barnawi & Arifin. (2012). *Etika dan profesi kependidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. (dlm)
- Chen, S. C., Yang, S.J., & Hsiao, C.C. (2015). Exploring student perception, learning outcome and gender defferences in a flipped mathematics course. *British journal of educational tecnology*.
- Darmawan, D. (2017). *Teknologi pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dasopang, M.D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Jurnal kajian ilmu-ilmu keislaman*. 3 (2) : 333 – 352.
- Depdiknas. (2003). *Media pembelajaran*. Jakarta: depdiknas.
- Djiwandono, S.E. (2002). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Hamalik, O. (1994). *Media pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti. (dlm)
- Hamzah, A. (2020). *Metode penelitian dan pengembangan research and development*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Haryoko, S. (2009). Efektivitas pemanfaatan media audio visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran. *Jurnal edukasi*. 5 (1) : 1 – 10.

- Jatmika, H.M. (2016). Pemanfaatan media visual dalam menunjang pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. *Jurnal pendidikan jasmani Indonesia*. 3 (1) : 89 – 99.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal pendidikan akuntansi Indonesia*. 8 (2) : 1 - 10.
- Nemeth, J., & Long, J.G. (2012). Assessing learning outcome in U.S. planing studio course. *Journal of planing education and research journal*. 15 (3): 329 – 344.
- Nurdyansyah. (2017). Sumber daya dalam teknologi pendidikan. *Skripsi*. Surabaya: Teknologi pendidikan UNESA.
- Pratomo, A., & Irawan, A. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan metode hanafin dan peck. *Jurnal positif*. 1(1) : 14 – 28.
- Pribadi, Benny A. (2017). *Media dan teknologidalam pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rusman, dkk. (2013). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sabila , A.F, dkk. (2020). Pengembangan Media Membelajaran Matematika Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Menggunakan Animasi Powtoon di Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. 6 (3) : 354 – 364.
- Sadiman, dkk. (2011). *Media pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada (dlm)
- Sanjaya, D, dkk. (2019). Pengembangan multimedia interaktif bangun datar belah ketupat berbasis pendidikan matematika realistik Indonesia. *Jurnal inovasi pendidikan*. 9 (1) : 43 – 51.
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian pendidikan*. Jakarta: Kencana Pernada Media Group.
- Sinambela, P.N.J.M. (2008). Faktor-faktor penentu keefektifan pembelajaran dalam model pembelajaran berdasarkan masalah. *Generasi kampus*. 1 (2) : 74 – 85.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian pendidikan, pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

- Sundayana, R. (2013). *Media pembelajaran matematika*. Bandung: Alfabeta. (dlm)
- Trina, Z, dkk. (2017). Penerapan media animasi audio visual menggunakan software powtoon untuk meningkatkan hasil belajar IPS smp negeri 16 Banda Aceh. *Jurnal ilmiah mahasiswa pendidikan geografi*. 2 (2) : 156 – 169.
- Uno, H. (2009). *Model pembelajaran menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara. (dlm)
- Wahdini. (2019). *Pembelajaran matematika untuk calon guru mi/sd*. Medan: CV Widya Puspita.
- Wardana, A.M,K. (2014). Pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi ADOBE FLASH CS4 profesional berbentuk game pendidikan ular tangga pintar untuk mata pelajaran pengantar akuntansi dan keuangan kelas XI SMKN 2 Purwokerjo. *Skripsi*. Yogyakarta: FE UNY.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi pembelajaran landasan dan aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Widyawati, D.D. (2019). Pengembangan video pembelajaran powtoon pada tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup di kelas III SD 2 Wergu Wetan Kudus. *Skripsi*. Semarang: FIP UNS.