

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
MENGUNAKAN ANIMASI *POWTOON* PADA MATERI  
BANGUN RUANG UNTUK SISWA KELAS II  
SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

*Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*

Oleh  
**DIANA PENTHARIA**  
**NPM. 1810013411129**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BUNG HATTA  
PADANG  
2022**

**UNIVERSITAS BUNG HATTA**

### HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Diana Pentharia  
NPM : 1810013411129  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika  
Menggunakan Animasi *Powtoon* pada Materi Bangun  
Ruang untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Disetujui untuk diujikan oleh  
Pembimbing



Ira Rahmayuni Jusar, S.Si, M.Pd

Mengetahui,

Dekan FKIP



Drs. Khairul, M.sc

Ketua Prodi



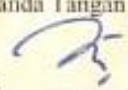
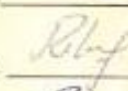

Dra. Zulfa Amrina, M.Pd

## HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian pada hari **Selasa** tanggal **Satu** bulan **Maret** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Dua** bagi:

Nama : Diana Pentharina  
NPM : 1810013411129  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika  
Menggunakan Animasi *Powtoon* pada Materi  
Bangun Ruang untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar

### Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ira Rahmayuni Jusar, S.Si, M.Pd (Ketua)	1. 
2. Rieke Alyusfitri S.Si, M.Si (Anggota)	2. 
3. Dra.Zulfa Amrina,M.Pd (Anggota)	3. 

### Mengetahui

Dekan FKIP

  
Drs. Khairul, M.sc

Ketua Prodi

  
Dra.Zulfa Amrina, M.Pd

## **SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : DIANA PENTHARIA  
NPM : 1810013411129  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika  
Menggunakan Animasi *Powtoon* Pada Materi Bangun  
Ruang Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Animasi *Powtoon* Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar” adalah benar hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti ketentuan penulis karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 03 Maret 2022

Saya yang menyatakan

Diana Pentharia

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
MENGUNAKAN ANIMASI *POWTOON* PADA MATERI  
BANGUN RUANG UNTUK SISWA KELAS II  
SEKOLAH DASAR**

**Diana Pentharia<sup>1</sup>, Ira Rahmayuni Jusar<sup>1</sup>**  
**<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**  
**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**  
**Universitas Bung Hatta**  
**e-mail : [dianapentharia@gmail.com](mailto:dianapentharia@gmail.com)**

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh guru belum pernah menggunakan media pembelajaran animasi, melainkan guru masih terfokus pada buku tematik dan LKS. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang berupa video animasi menggunakan *powtoon* pada materi bangun ruang siswa kelas II SDN 09 Surau Gadang yang memenuhi kriteria valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah 5-D yang dimodifikasi menjadi 3-D. Tahapan yang dilakukan yaitu *analysis*, *design*, dan *develop*. Validator angket validitas dilakukan oleh 2 orang dosen dan praktikalitas dilakukan oleh 1 orang guru dan 21 siswa kelas II SDN 09 Surau Gadang. Data untuk validitas diperoleh dari hasil lembar validasi dua orang validator. Validitas media meliputi dua aspek yaitu aspek materi, dan aspek media. Berdasarkan hasil validasi oleh validator, media yang dikembangkan mendapatkan persentase 91,2% dengan kriteria sangat valid baik dari aspek materi dan aspek media. Hasil praktikalitas guru mendapatkan persentase 93,8% dengan kriteria sangat praktis. Hal ini menunjukkan media pembelajaran animasi menggunakan *powtoon* sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran matematika di sekolah dasar.

**Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran Animasi, *Powtoon***

## KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT, karena atas berkat rahmat dan karunia-Nya, peneliti memiliki kekuatan dan kemampuan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Animasi *Powtoon* pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas II SDN 09 Surau Gadang”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta. Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Ira Rahmayuni Jusar, S.Si, M.Pd selaku Pembimbing.
2. Ibu Rieke Alyusfitri, S.Si, M.Si selaku penguji I.
3. Ibu Dra. Zulfa Amrina, M.Pd, selaku penguji II dan Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Ibu Siska Angreni, S.Pd., M.Pd, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
5. Bapak Drs. Khairul,M.Sc., sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
6. Ibu Dr. Syukmanetti, M.Si., selaku Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.

7. Bapak Ashabul Khairi S.T.,M.Kom, selaku validator aspek media pada media pembelajaran animasi menggunakan *powtoon*.
8. Ibu Elidarni S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 09 Surau Gadang yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian sehingga skripsi peneliti terlaksana dengan baik.
9. Ibu Muthia Monica, S.Pd., selaku guru kelas II SDN 09 Surau Gadang yang telah membimbing dan membantu penulis selama penelitian.
10. Peserta didik kelas II SDN 09 Surau Gadang, sehingga media pembelajaran ini dapat digunakan dalam penelitian dengan baik.
11. Orangtua, adik dan keluarga besar yang tidak terputus untuk memberikan do'a, masukan, dan semangat dalam proses mengerjakan skripsi sehingga dapat selesai dengan baik.
12. Teman-teman seperjuangan mahasiswa PGSD angkatan 2018 yang memberikan do'a, masukan, dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga bimbingan, bantuan dan dorongan yang diberikan kepada peneliti akan mendapat limpahan rahmat dari Allah SWT. Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti dan pembaca. Aamiin yarobbal'alamiin.

Padang, 25 Februari 2022  
Peneliti

Diana Pentharia  
NPM. 1810013411129

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pembatasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Pengembangan .....	7
F. Manfaat Pengembangan .....	8
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORETIS.....</b>	<b>11</b>
A. Kajian Teori .....	11
1. Pembelajaran Matematika di SD.....	11
a. Pengertian Pembelajaran Matematika SD.....	11
b. Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar .....	12
c. Karakteristik Siswa SD .....	14
2. Media Pembelajaran .....	15
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	15
b. Manfaat Media Pembelajaran .....	17
3. Media Pembelajaran <i>Powtoon</i> .....	19
a. Pengertian Media Pembelajaran <i>Powtoon</i> .....	19



b. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran <i>Powtoon</i> .....	22
c. Manfaat <i>Powtoon</i> Sebagai Media Pembelajaran.....	24
d. Fitur-Fitur pada <i>Powtoon</i> Sebagai Media Pembelajaran .....	25
4. Bangun Ruang di SD Kelas II.....	27
a. Pengertian Bangun Ruang.....	27
b. Ciri-ciri Bangun Ruang.....	29
B. Penelitian Relevan.....	32
C. Kerangka Berpikir.....	33
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>35</b>
A. Model Pengembangan.....	35
B. Prosedur Pengembangan .....	35
C. Uji Coba Produk.....	39
1. Subjek Uji Coba .....	39
2. Jenis Data .....	39
3. Instrumen Penelitian.....	39
4. Teknik Analisis Data.....	43
a. Analisis Hasil Validasi Media.....	43
b. Analisis Hasil Praktikalitas Media .....	44
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>45</b>
A. Hasil Pengembangan .....	45
1. Penyajian Data Uji Coba .....	45
2. Hasil Analisis Data.....	52
3. Revisi Produk .....	56
B. Pembahasan .....	58
C. Keterbatasan Penelitian .....	62
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>64</b>
A. Simpulan .....	64
B. Saran.....	65
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>66</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>70</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Daftar Nama Validator Media Pembelajaran Animasi .....	38
2. Daftar Nama Validator Media Pembelajaran Animasi .....	38
3. Kisi-Kisi Angket Validitas Media dan Materi .....	41
4. Kisi-Kisi Angket Praktikalitas Respon Guru .....	42
5. Kisi-Kisi Angket Praktikalitas Respon Siswa.....	42
6. Kriteria Penilaian Validitas .....	43
7. Kriteria Penilaian Praktikalitas.....	44
8. <i>Storyboard</i> .....	49
9. Saran Validator Media Pembelajaran Animasi .....	51
10. Hasil Analisis Validitas Media pembelajaran .....	52
11. Hasil Analisis Praktikalitas media oleh guru .....	54
12. Hasil analisis Praktikalitas Media oleh Siswa.....	55
13. Hasil Analisis Data Pratikalitas.....	55
14. Perbandingan Media Sebelum Revisi dan Sesudah Revisi .....	57

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Contoh penyajian dari aplikasi <i>Powtoon</i> .....	21
2. Fitur-fitur yang terdapat pada animasi <i>powtoon</i> .....	26
3. Contoh Penyajian Bentuk Bangun Ruang.....	29
4. Prosedur Penelitian.....	36

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Silabus .....	71
II. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	73
III. Kisi-kisi Angket Validitas Materi dan Media .....	93
IV. Bentuk Lembar Validasi Ahli Media .....	94
V. Bentuk Lembar Validasi Ahli Materi .....	97
VI. Lembar Validasi yang Sudah di Validator oleh Ahli Media.....	100
VII. Lembar Validasi yang Sudah di Validator oleh Ahli Materi.....	103
VIII. Kisi-kisi Angket Praktikalitas Respon Guru.....	106
IX. Bentuk angket Praktikalitas Respon Guru.....	107
X. Kisi-Kisi Angket Praktikalitas Respon Siswa.....	109
XI. Bentuk Angket Praktikalitas Respon Siswa.....	110
XII. Angket Praktikalitas yang Sudah diceklis oleh Guru.....	112
XIII. Angket Praktikalitas yang Sudah diceklis oleh siswa.....	114
XIV. Lembar Hasil Validitas Ahli Materi.....	120
XV. Lembar Hasil Validitas Ahli Media.....	122
XVI. Rekapitulasi Hasil Validitas Media oleh Validator.....	124
XVII. Lembar Hasil Praktikalitas Respon Guru.....	125
XVIII. Lembar Hasil Praktikalitas Respon Siswa.....	128
XIX. Analisis Angket Praktikalitas Respon Siswa.....	129
XX. Rekapitulasi Hasil Praktikalitas Media oleh guru dan siswa.....	131
XXI. Surat-surat Izin Penelitian.....	132
XXII. Dokumentasi Penelitian.....	134