

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI *POWTOON*
PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS IV
DI SD NEGERI 24 UJUNG GURUN**

SKRIPSI

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

Oleh
SHINDY RETHALIA PUTRI
NPM. 1810013411127



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

UNIVERSITAS BUNG HATTA

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Shindy Rethalia Putri
Npm : 1810013411127
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* pada Materi Bangun Datar Kelas IV di SD Negeri 24 Ujung Gurun.

Disetujui untuk diujikan oleh:

Pembimbing



Ira Rahmayuni Jusar, S.Si, M.Pd.

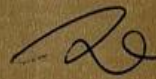
Mengetahui :

Dekan

Ketua Program Studi



Dr. Khairul, M.Sc



Dra. Zulfa Amrina, M.Pd

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari Senin tanggal Dua Puluh Lima bulan

Juli tahun Dua Ribu Dua Puluh Dua bagi :

Nama : Shindy Rethalia Putri



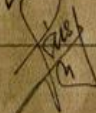
Npm : 1810013411127

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon*
pada Materi Bangun Datar Kelas IV di SD Negeri 24
Ujung Gurun.

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. Susi Herawati, M.Pd. (Anggota)	3. 

Mengetahui


Dekan FKIP

Drs. Khairul, M.Sc.

Ketua Prodi PGSD

Dra. Zulfa Amrina, M.Pd

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SHINDY RETHALIA PUTRI
NPM : 1810013411127
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon*
pada Materi Bangun Datar Kelas IV di SD Negeri 24
Ujung Gurun.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* pada Materi Bangun Datar Kelas IV di SD Negeri 24 Ujung Gurun” 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, 26 Juli 2022

Saya yang menyatakan



Shindy Rethalia Putri

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI *POWTOON*
PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS IV
DI SD NEGERI 24 UJUNG GURUN**

Shindy Rethalia Putri¹, Ira Rahmayuni Jusar¹
¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
Email : shindyrethalia15@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbiasaan siswa belajar selama pandemi *Covid-19* menggunakan video animasi serta guru yang belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis animasi selama pembelajaran tatap muka, melainkan guru masih terfokus pada buku cetak tematik, LKS dan *Powerpoint* biasa. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran matematika yang berupa video animasi menggunakan *powtoon* pada materi bangun datar untuk siswa kelas IV SD Negeri 24 Ujung Gurun yang memenuhi kriteria valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah 4-D yang dimodifikasi menjadi 3-D karena adanya keterbatasan waktu dalam penelitian. Tahapan yang dilakukan yaitu *define*, *design*, dan *development*. Validator angket validitas dilakukan oleh 2 orang dosen dan praktikalitas dilakukan oleh 1 orang guru dan 22 siswa kelas IV SDNegeri 24 Ujung Gurun. Data untuk validitas diperoleh dari hasil lembar validasi dua orang validator. Validitas media meliputi dua aspek yaitu aspek materi dan aspek media. Berdasarkan hasil rata-rata validasi oleh validator (ahli materi dan ahli media), media pembelajaran animasi yang dikembangkan mendapatkan persentase 87,5% dengan kriteria valid. Hasil rata-rata praktikalitas (angket guru dan angket siswa) mendapatkan persentase 94,7% dengan kriteria sangat praktis. Hal ini menunjukkan media pembelajaran animasi menggunakan *powtoon* 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 Animasi *Powtoon* pada Materi Bangun Datar Kelas IV SDNegeri 24 Ujung Gurun”. 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, M.Si selaku penguji I dan sekaligus validator ahli materi.
3. Ibu Dra. Susi Herawati, M.Pd selaku penguji II.
4. Bapak Ashabul Khairi S.T.,M.Kom, selaku validator ahli media pada media pembelajaran animasi menggunakan *powtoon*.
5. Ketua Prodi dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.
6. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

7. Bapak Syaifurman S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 24 Ujung Gurun yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian sehingga skripsi peneliti terlaksana dengan baik.
8. Ibu Marnis, S.Pd., selaku guru kelas IV-B SDNegeri 24 Ujung Gurun yang telah membimbing dan membantu penulis selama penelitian.
9. Peserta didik kelas IV-BSDNegeri 24 Ujung Gurun, yang telah membantu peneliti sehingga media pembelajaran ini dapat digunakan dalam penelitian dengan baik.
10. Orangtua, adik dan keluarga besar yang tidak terputus untuk memberikan do'a, masukan, dan semangat dalam proses mengerjakan skripsi sehingga dapat selesai dengan baik.
11. 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, 24 Juli 2022

Peneliti



Shindy Rethalia Putri

NPM. 1810013411127

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Pengembangan	5
F. Manfaat Pengembangan	6
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
BAB II LANDASAN TEORETIS	9
A. Kajian Teori	9
1. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar	9
a. Pengertian Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar	9
b. Ciri-ciri Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar	10
c. Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar	11
d. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	12
2. Media Pembelajaran.....	13
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	13
b. Manfaat Media Pembelajaran	14
c. Pemilihan Media Pembelajaran.....	16
3. Media Pembelajaran <i>Powtoon</i>	18
a. Pengertian Media Pembelajaran <i>Powtoon</i>	18
b. Manfaat Media Pembelajaran <i>Powtoon</i>	19

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran <i>Powtoon</i>	20
d. Fitur-Fitur Pendukung pada <i>Powtoon</i> Sebagai Media Pembelajaran...	21
e. Langkah-Langkah Pengoperasian Media Pembelajaran <i>Powtoon</i>	23
4. Bangun Datar	25
a. Pengertian Bangun Datar	26
b. Identifikasi Bangun Datar di Kelas IV	26
c. Materi Keliling Bangun Datar.....	29
d. Materi Luas Bangun Datar.....	31
B. Penelitian Relevan.....	31
C. Kerangka Berpikir	33
BAB III METODOLOGI PENGEMBANGAN	36
A. Model Pengembangan	36
B. Prosedur Pengembangan.....	36
C. Uji Coba Produk.....	43
1. Subjek Uji Coba.....	43
2. Jenis Data	44
3. Instrumen Penelitian	44
a. Lembar Validasi	45
b. Lembar Praktikalitas.....	45
4. Teknik Analisis Data.....	46
a. Analisis Hasil Validasi Media.....	46
b. Analisis Hasil Praktikalitas Media	47
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	50
A. Hasil Pengembangan	50
1. Penyajian Data Uji Coba	50
2. Hasil Analisis Data	64
3. Revisi Produk	68
B. Pembahasan	69
BAB V PENUTUP	73
A. Simpulan.....	73
B. Saran.....	74
DAFTAR RUJUKAN	75
LAMPIRAN	78

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Paparan Kompetensi Dasar	26
2. Perumusan Tujuan Pembelajaran	38
3. Daftar Nama Validator Media Pembelajaran Animasi <i>Powtoon</i> (Dosen)	42
4. Daftar Nama Validator Media Pembelajaran Animasi <i>Powtoon</i> (Guru).....	43
5. Skala Penilaian Lembar Validitas	46
6. Kriteria Penilaian Validitas.....	47
7. Skala Penilaian Lembar Praktikalitas	48
8. Kriteria Penilaian Praktikalitas	49
9. <i>Storyboard</i>	54
10. Saran Validator Media Pembelajaran Animasi <i>Powtoon</i>	63
11. Hasil Analisis Validitas Media Pembelajaran Animasi	64
12. Hasil Analisis Praktikalitas Guru	66
13. Hasil Analisis Praktikalitas Siswa	66
14. Hasil Praktikalitas Guru dan Siswa.....	67
15. Perbandingan Media Pembelajaran Sebelum dan Sesudah di Revisi	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Halaman <i>Home Powtoon</i>	19
2. Halaman <i>Sign Up Powtoon</i>	23
3. Tampilan <i>Template Powtoon</i>	24
4. Hasil Presentasi <i>Powtoon</i>	24

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Berpikir	35
2. Prosedur Pengembangan	37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. RPP.....	79
II. Kisi-Kisi Lembar Angket Uji Validitas Media Pembelajaran Animasi Powtoon oleh Ahli Materi dan Ahli Media.....	89
III. Lembar Angket Uji Validitas Materi.....	91
IV. Lembar Angket Uji Validitas Ahli Media.....	95
V. Instrumen Uji Validitas Media Pembelajaran Animasi (Ahli Materi) yang Sudah di Isi.....	98
VI. Instrumen Uji Validitas Media Pembelajaran Animasi (Ahli Media) yang Sudah di Isi.....	103
VII. Kisi-Kisi Angket Praktikalitas Respon Guru dan Siswa.....	107
VIII. Lembar Praktikalitas Media Pembelajaran Animasi (Respon Guru).....	108
IX. Lembar Praktikalitas Media Pembelajaran Animasi (Respon Siswa).....	112
X. Angket Praktikalitas Respon Guru yang Sudah di Isi.....	116
XI. Angket Praktikalitas Siswa yang Sudah di Isi.....	120
XII. Lembar Hasil Validasi Ahli Materi.....	132
XIII. Lembar Hasil Validasi Ahli Media.....	134
XIV. Rekapitulasi Hasil Validitas Media oleh Validator.....	136
XV. Lembar Hasil Praktikalitas Respon Guru.....	137
XVI. Lembar Hasil Praktikalitas Respon Peserta Didik.....	140
XVII. Analisis Angket Praktikalitas Respon Siswa.....	142
XVIII. Rekapitulasi Hasil Praktikalitas Media oleh Guru dan Peserta Didik.....	144
XIX. Surat-Surat Izin Penelitian.....	145
XX. Dokumentasi.....	149