

Pengembangan Media *Powtoon* pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV di MI Tarbiyatul Falahiyah

Elda Fitria Ningsih¹, Kiky Chandra Silvia Anggraini²

^{1,2} Universitas Islam Lamongan, Lamongan, Indonesia

e-mail: qcandra.sa@unisla.ac.id (Corresponding Author)



DOI: <https://doi.org/10.53621/jider.v2i4.151>

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 20 Juli 2022

Revisi Akhir: 09 Agustus 2022

Disetujui: 11 Agustus 2022

Terbit: 31 Agustus 2022

Kata Kunci:

Media Pembelajaran

Powtoon

Matematika

Pendidikan Dasar

R&D



ABSTRAK

Pengembangan media *Powtoon* sudah berbasis pembelajaran yang berpusat pada buku teks matematika dan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran matematika belum bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media video animasi dengan aplikasi *Powtoon* dan Mendeskripsikan kemenarikan siswa terhadap media *Powtoon* pada mata pelajaran matematika. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media *Powtoon* dan minat siswa terhadap media *Powtoon* pada matematika kelas IV MI Tarbiyatul Falahiyah. Metode yang digunakan adalah R&D. menggunakan model ADDIE. Prosedur pengembangan model ADDIE, seperti: analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Powtoon* terbukti valid dan sangat menarik bagi siswa kelas IV. Dari hasil validasi ahli materi diperoleh persentase 90% dalam kategori sangat valid, validasi ahli bahasa memperoleh persentase 90% dalam kategori sangat valid, validasi ahli desain memperoleh persentase 88% pada kategori sangat valid, angket ahli pembelajaran di MI Tarbiyatul Falahiyah memperoleh persentase sebesar 92% dan angket ahli pembelajaran pada MI Ihyaul Islam memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori sangat baik. Hasil angket respon siswa pada uji lapangan menunjukkan tingkat daya tarik yang diperoleh dengan persentase sebesar 95,5% dengan kategori sangat menarik.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya dalam pengembangan potensi dan kepribadian yang prosesnya terjadi selama seumur hidup, yang dapat dilakukan di sekolah maupun di luar sekolah. Hal ini membuat pentingnya sebuah pendidikan, tanpa pendidikan manusia sulit untuk berkembang (Astika, 2019). Pendidikan bertujuan agar melatih peserta didik menjadi aktif dan kreatif, sehingga tujuan pendidikan dapat dilakukan dapat tercapai apabila proses pembelajaran bermakna.

Karwono mengungkapkan jika pembelajaran yakni aktivitas mengupayakan peserta didik agar bisa memaksimalkan potensi yang dimiliki siswa dapat terdapat pencapaian dari perubahan tingkah laku yang diharapkan. salah satu keberhasilan proses pembelajaran terlihat adanya interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar (Karwono, 2017). Supaya interaksi yang terjadi optimal, maka pembelajaran juga perlu memperhatikan potensi yang dimiliki oleh peserta didik.

Pembelajaran matematika diasumsikan sebagai mata pelajaran yang mempunyai peranan rasional, kritis dan cermat. Matematika merupakan ilmu umum yang mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu untuk mengembangkan daya pikir manusia dan mendasari perkembangan teknologi modern (Mashuri, 2019). Pembelajaran matematika membahas suatu yang berhubungan dengan bilangan, hubungan bilangan satu dengan bilangan lainnya, dan alur dalam menyelesaikan masalah tentang bilangan. Matematika merupakan pelajaran yang dianggap tidak

mudah bagi siswa. **Astika** berpendapat bahwa banyak siswa yang mengeluh sulitnya pembelajaran matematika (**Astika**, 2019). Salah satu penyebab terjadinya kesulitan karena kurangnya media yang menarik dalam pembelajaran matematika.

Pada pendidikan dasar, masih banyak permasalahan pada pelajaran matematika. Penelitian ini melakukan observasi dan wawancara ke sekolah di kecamatan Dukun kabupaten Gresik yaitu di MI Ihyaul Islam Ima'an dan MI Tarbiyatul Falahiyah Mojopetung. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diketahui jika pada sekolah tersebut, pembelajaran matematika sudah menggunakan alat peraga seadanya sebatas yang ada di dalam kelas tapi belum pernah menggunakan media audiovisual.

Perlu adanya keterampilan guru dalam memecahkan permasalahan matematika. Hal yang harus dimiliki oleh guru yaitu mempunyai kemampuan untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan tanpa harus meninggalkan proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dalam kompetensi dasar dapat terlaksana dengan baik. (**Anggraini**, 2020) Berdasarkan dari masalah yang dihadapi, dilakukan pengembangan sebuah media pembelajaran. Penciptaan media pembelajaran yang dengan mengkombinasikan teknologi, sehingga akan terciptanya suasana belajar yang baru dan menyenangkan.

Adanya variasi dari kemajuan teknologi, aplikasi *Powtoon* menjadi alternatif pemanfaatan teknologi dalam penciptaan media pembelajaran yang dapat mempermudah dalam penyampaian materi dan menarik perhatian siswa. Media ini dapat memvisualkan pembelajaran matematika pengetahuan yang abstrak menjadi pengetahuan yang kongkrit sehingga mampu lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Sesuai dengan teori perkembangan kognitif menurut Jean Piaget bahwa tahapan operasi konkret anak usia 6-12 tahun merupakan tahapan anak mampu memahami operasi logis dengan bantuan benda kongkrit (**Ekawati**, 2019).

Upaya dalam pengkombinasian media pembelajaran berbasis teknologi, membuat media pembelajaran yang akan digunakan bukan hanya terbatas digunakan pada sekolah saja, melainkan pembelajaran dapat diakses di rumah. Media *Powtoon* dapat menjadi solusi pembelajaran di rumah agar mempermudah guru untuk memberikan materi kepada siswa.

Powtoon yaitu aplikasi berbasis *online* yang bisa dipergunakan dalam pembuatan presentasi dengan fitur kartun animasi yang dapat diiringi suara pemateri dan penambahan musik pengiring (**Awalia**, 2019) *Powtoon* memiliki pilihan animasi yang beragam dan menarik (**Hariadi**, 2018). Aplikasi *Powtoon* terdapat beragam tokoh karakter yang memikat hati peserta didik sehingga memotivasi dan mempermudah dalam pemahaman materi. Peserta didik dapat menerima informasi secara audio dan visual yang dapat dikombinasikan menjadi suatu video animasi yang menarik.

Keuntungan dalam penggunaan media *Powtoon* terdapat pada penyimpanan betbentuk file, sehingga peserta didik tidak perlu mendownload aplikasi melalui playstore. Kapanpun dan dimanapun, peserta didik bisa memutar file pembelajaran kembali, sehingga dapat mempermudah siswa untuk belajar (**Sa'adah**, 2020). Ditambah lagi penggunaan bisa melalui handphone, laptop, vcd/dvd player. Serta adanya berbagai ilustrasi animasi yang menjelaskan konsep materi pembelajaran sehingga penyampaian materinya yang semula abstrak dapat disajikan dengan konkret.

Terdapat beberapa penelitian yang telah berhasil mengembangkan *powtoon* antara lain: Menurut **Adkhar** pengembangan media video animasi pembelajaran berbasis *Powtoon* dapat dijadikan media pembelajaran IPA (Adhkar, 2009). Penelitian **Maesyarah** mengembangkan media fisika berbasis *Powtoon* yang menghasilkan media *Powtoon* sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran fisika. (**Maesyarah**, 2018). Penelitian oleh **Nurdiansyah** mengembangkan media berbasis *Powtoon*. yang menghasilkan media *Powtoon* berefek potensial, praktis dan layak digunakan untuk meningkatkan pemahaman pada materi kewarganegaraan. (**Nurdiansyah**, 2018).

Berdasarkan berbagai penelitian sebelum nya, hasil penelitian menunjukkan media *Powtoon* dikembangkan sebagai media pembelajaran ada mata pembelajaran yang ada di pendidikan dasar misalnya IPA, matematika dan kewarganegaraan. *Powtoon* juga layak untuk dijadikan media karena praktis dan berpotensi dalam meningkatkan pemahaman siswa. Namun

dengan media *Powtoon* akan memudahkan dalam penampilan ilustrasi konsep yang abstrak menjadi hal yang mudah dipahami.

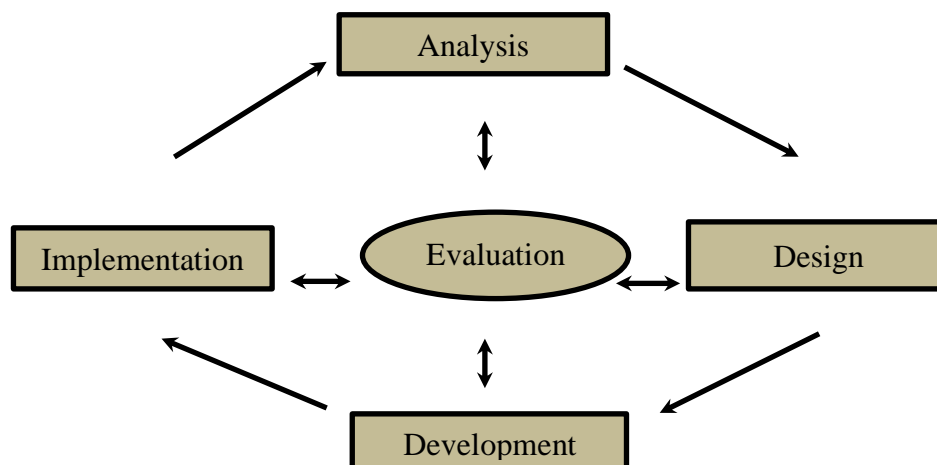
Penelitian dianggap penting karena matematika merupakan mata pelajaran yang diujikan pada ujian nasional serta berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika. Selain itu, setelah kita memasuki era new normal, model pembelajaran berbasis online offline sangat dibutuhkan. Maka pengembangan media *Powtoon* menjadi salah satu opsi dan dapat menumbuhkan semangat siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah terdapat rumusan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana pengembangan media *Powtoon* pada mata pelajaran matematika kelas IV di MI Tarbiyatul Falahiyah? (2) Bagaimana kemenarikan siswa terhadap media *Powtoon* pada mata pelajaran matematika kelas IV di MI Tarbiyatul Falahiyah?

Tujuan penelitian dan pengembangan yaitu: (1) Mendeskripsikan pengembangan media *Powtoon* pada mata pelajaran matematika kelas IV di MI Tarbiyatul Falahiyah (2) Mendeskripsikan kemenarikan siswa terhadap media *Powtoon* pada mata pelajaran matematika kelas IV di MI Tarbiyatul Falahiyah.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan yaitu pengembangan atau biasa disebut R&D (*Research and Development*). Pengembangan media *Powtoon* ini menggunakan jenis penelitian R&D dengan model ADDIE. Model ADDIE termasuk model yang procedural yaitu model penelitian yang menekankan keteraturan setiap proses atau tahapannya (Rayanto, 2020). Berikut skema tahap-tahap model pengembangan ADDIE:

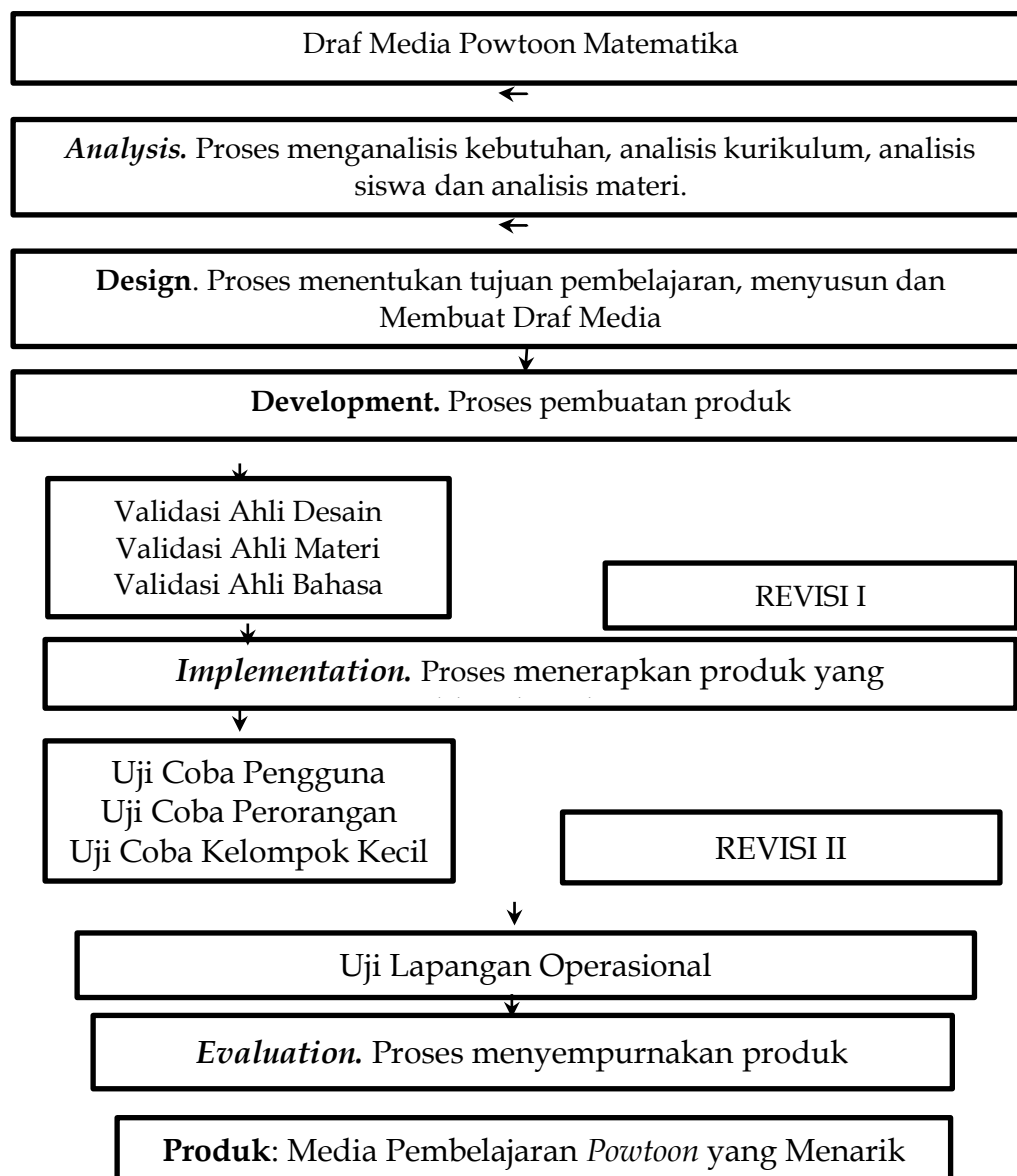


Gambar 1. Tahap-Tahap Model Pengembangan ADDIE

Tahapan dalam model ADDIE ini mudah dipahami dan diimplementasikan untuk pengembangan produk. Pengembangan produk yang dimaksud yaitu seperti buku ajar, modul pembelajaran, video pembelajaran, multimedia dan lainnya (Tegeh, 2014). Pada penelitian ini memilih menggunakan model ADDIE untuk digunakan dalam pengembangan video pembelajaran.

Waktu yang digunakan penelitian dalam pengembangan media *Powtoon* matematika kelas IV. Penelitian pengembangan media *Powtoon* dilakukan di kelas IV MI Tarbiyatul Falahiyah dan MI Ihyaul Islam. Sasaran penelitian pengembangan yaitu siswa kelas IV MI Tarbiyatul Falahiyah yang berjumlah 18 siswa untuk uji coba operasional dan siswa kelas IV MI Ihyaul Islam yang berjumlah 6 siswa untuk uji coba kelompok kecil serta 3 siswa untuk uji coba perorangan.

Prosedur penelitian pengembangan yang digunakan telah disesuaikan dengan model ADDIE diantaranya yaitu: *Analysis* (analisis), *Design*, (Desain), *Development*, (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi) (Sugiyono, 2017). Berikut Skema tahapan penelitian menggunakan ADDIE:



Gambar 2. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Teknik pengumpulan data beserta instrumen pengumpulan data yang digunakan pada pengembangan media *Powtoon* yaitu: (1) Observasi, instrumen observasi berupa lembar pengamatan, rekaman dan gambar; (2) Wawancara, instrumen wawancara berupa pedoman wawancara, yang dilakukan dengan kepala sekolah dan guru matematika kelas IV untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah; (3) Angket, instrumen angket berupa angket validasi ahli desain, ahli materi, ahli bahasa, angket tanggapan ahli pembelajaran dan angket respon siswa; (4) Dokumentasi, berisi bukti-bukti pertanggungjawaban selama kegiatan penelitian sebagai pengumpulan data.

Teknik analisis data merupakan cara yang digunakan dalam menganalisis data penelitian yang bersifat deskriptif dan angka. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media *Powtoon* yaitu: (1) Teknik Analisis Data Kualitatif yang berupa hasil wawancara, saran dan komentar yang terdapat pada lembar angket validasi ahli materi, validasi ahli bahasa, validasi ahli desain media dan angket uji coba yaitu uji coba pengguna ahli pembelajaran. Hasil analisis saran dan komentar digunakan untuk merevisi produk; (2) Teknik Analisis Data Kuantitatif yang berupa analisis data menggunakan rumus-rumus dalam menghitung lembar angket.

Analisis data hasil angket validasi ahli, angket uji pengguna menggunakan 5 skala *likert*. Analisis data hasil kemenarikan respon siswa menggunakan ketentuan skala *Guttman* yang digunakan dalam bentuk checklist (✓). Rumus skor yang digunakan yaitu diambil dari Sugiyono dalam skripsi Ima Ayu Maesyarrah yaitu: (Maesyarrah, 2018)

$$P_k = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P_k = Nilai Kategori Skala Kelayakan

S = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor ideal

Nilai kategori skala penilaian kelayakan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Skala Penilaian Hasil Analisis Data

No	Skala Kelayakan	Kriteria
1	81% - 100 %	Sangat layak
2	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Cukup Layak
4	21% - 40%	Kurang layak
5	0 - 20%	Tidak layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Powtoon Matematika

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan media video animasi yang dibuat melalui *Software Powtoon* yang dapat menggabungkan bentuk-bentuk media seperti video, gambar, audio dan animasi. Media *Powtoon* dikembangkan pada mata pelajaran matematika, sehingga media ini dapat memvisualkan pelajaran matematika pada pengetahuan yang absurd menjadi sesuatu yang riil sehingga mampu dipahami oleh siswa. Sesuai dengan teori perkembangan kognitif menurut Jean Piaget bahwa tahapan operasi konkret anak usia 6-12 tahun merupakan tahapan anak mampu memahami operasi logis dengan bantuan benda kongkrit. (Ekawati, 2019).

Penciptaan media *Powtoon* pada matematika kelas IV ini memuat materi pengukuran sudut sehingga dapat membuat siswa tertarik untuk mengukur sudut menggunakan busur derajat dan dapat memperjelas materi sehingga siswa lebih mudah mempraktekannya. ketidakhadiran media pembelajaran untuk memperjelas materi maka dalam penggunaan busur derajat masih kurang jelas dan efektif. Pembelajaran menggunakan media video dilakukan agar penyampaian materi dapat lebih menarik dan jelas.

Media *Powtoon* yang dikembangkan pada penelitian ini mempunyai ciri khas yang membedakan dengan media video animasi lainnya. Adapun ciri khas dari media *Powtoon* ini diantaranya yaitu media dikembangkan pada mata pelajaran matematika yang terfokus pada materi pengukuran sudut, media memiliki beberapa tampilan diantaranya tampilan pembuka, pengenalan materi, materi pokok, contoh soal dan penyelesaiannya, soal individu dan soal kelompok serta tampilan penutup. Audio yang digunakan pada media *Powtoon* bervolume tinggi dan bersemangat, pada pengenalan materi terdapat tampilan video percakapan anak perempuan dan laki-laki disertai audio masing-masing anak tersebut.

Deskripsi produk hasil pengembangan pada penelitian ini merupakan deskripsi hasil akhir produk yang telah dikembangkan. Adapun tampilan produknya adalah sebagai berikut:

a. Bagian Pendahuluan

Bagian pendahuluan memuat judul pembuka, kompetensi dasar dan indikator pembelajaran yang telah dikembangkan serta pengenalan materi yang berupa percakapan. Tampilan bagian pendahuluan media *Powtoon* dapat dilihat pada tabel berikut:

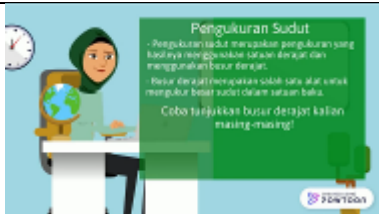


Tabel 2. Tampilan Bagian Pendahuluan/Pembuka Media *Powtoon*

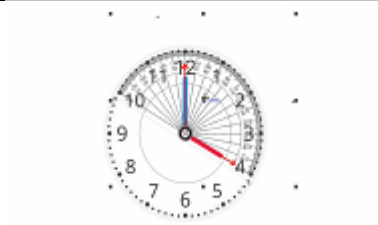



No	Tampilan Media <i>Powtoon</i>	Keterangan
1.		Tampilan awal judul pada media <i>Powtoon</i> .
2.		Tampilan kompetensi dan indikator pembelajaran yang telah dikembangkan dan akan dicapai oleh siswa.
3		Tampilan percakapan dua anak tentang pengertian sudut untuk pengenalan materi kepada siswa

b. Bagian Isi

Pada bagian isi memuat penjelasan materi berdasarkan sub-sub materi. Materi dijelaskan dan disertai contoh berupa gambar dan juga contoh soal beserta penyelesaiannya. Tampilan bagian isi media *Powtoon* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Tampilan Bagian Isi Media *Powtoon*



No	Tampilan Media <i>Powtoon</i>	Keterangan
1.		Tampilan penjelasan materi pengertian pengukuran sudut.
2.		Tampilan penjelasan materi bagian-bagian pada busur derajat.
3.		Tampilan penjelasan materi jenis-jenis sudut.

4.		Tampilan penjelasan materi cara menentukan besar sudut pada jam dinding.
5.		Tampilan penjelasan materi cara menggambar besar sudut menggunakan busur derajat.
6.		Tampilan penjelasan materi menentukan besar sudut dengan satuan baku pada bangun datar.
7.		Tampilan penjelasan materi pengukuran sudut dalam kehidupan sehari-hari.

c. Bagian Akhir

Bagian akhir yaitu berisi latihan soal terdapat soal individu, soal kelompok dan soal latihan akhir serta berisi penutup. Tampilan bagian akhir media *Powtoon* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Tampilan Bagian Penutup Media *Powtoon*

No	Tampilan Media <i>Powtoon</i>	Keterangan
1.		Tampilan soal individu untuk mengukur seberapa paham siswa dalam menentukan besar sudut.
2.		Tampilan soal kelompok untuk berdiskusi dengan teman kelompok masing-masing tentang materi yang sudah dipelajari.

3.



Tampilan soal akhir berupa pilihan ganda yang akan dikerjakan oleh siswa untuk penilaian akhir dari pembelajaran yang telah dipelajari.

4.



Tampilan akhir dari media Powtoon yang berupa tampilan penutup.

Media *Powtoon* yang dikembangkan pada mata pelajaran matematika juga memiliki beberapa keunggulan diantaranya yaitu: (1) Media dikembangkan dan dirancang menggunakan desain gambar yang lucu dan menarik yang disesuaikan dengan karakteristik siswa SD/MI sehingga siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar; (2) Media disimpan dengan format akhir berupa mp4, sehingga sangat mudah untuk membukanya karena berbentuk sebuah video dan siswa dapat membukanya dimana dan kapan saja melalui *handphone* masing-masing; (3) Media dapat digunakan untuk kelompok besar karena penampilan media menggunakan proyektor; (4) Media mencakup segala aspek indera.

Pengembangan media *Powtoon* pada matematika kelas IV selain memiliki keunggulan, juga terdapat kekurangannya yaitu: (1) *Powtoon* yang telah dikembangkan hanya terbatas pada pembelajaran matematika pengukuran sudut kelas IV; (2) Pengoperasian media memerlukan bantuan khusus seperti komputer/laptop, speaker dan lcd serta proyektor, sehingga tidak bisa dijalankan tanpa bantuan media tersebut; (3) Memerlukan seorang guru atau siswa yang dapat mengoperasikan komputer; (4) Proses pembuatan media harus terhubung internet.

Pengembangan media *Powtoon* ini dikembangkan melalui tahap-tahap penilaian/validasi, yaitu validasi dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, ahli pembelajaran yaitu guru matematika di MI Tarbiyatul Falahiyah dan MI Ihyaul Islam serta siswa kelas IV MI Tarbiyatul Falahiyah dan MI Ihyaul Islam sebagai sasaran penelitian.

Hasil validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain media dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Validitas Media *Powtoon*

Validasi	Nilai	Keterangan
Materi	90%	Sangat Valid
Bahasa	88%	Sangat Valid
Desain Media	90%	Sangat Valid

Tabel 5 menjelaskan bahwa media *Powtoon* mata pelajaran matematika materi pengukuran sudut dikategorikan sangat valid sehingga dapat diimplementasikan dengan baik dalam pembelajaran matematika SD/MI.

Tanggapan pengguna dalam media pembelajaran ini diperoleh dari guru mata pelajaran matematika kelas IV di MI Tarbiyatul Falahiyah dan MI Ihyaul Islam.

Tabel 6. Hasil Tanggapan Pengguna (ahli pembelajaran) Media *Powtoon*

Tanggapan Pengguna	Nilai	Keterangan
Guru Matematika Kelas IV MI Tarbiyatul Falahiyah	92%	Sangat Baik
Guru Matematika Kelas IV MI Ihyaul Islam	92%	Sangat Baik

Tabel 6 menjelaskan bahwa hasil dari tanggapan guru di MI Tarbiyatul Falahiyah memperoleh persentase sebesar 92% dengan kualifikasi sangat baik dan hasil dari tanggapan guru di MI Ihyaul Islam memperoleh persentase sebesar 92% dengan kualifikasi sangat baik sehingga media *Powtoon* dapat digunakan dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran matematika materi pengukuran sudut.

Kemenarikan Media *Powtoon* Matematika

Kemenarikan media dapat dilihat dengan cara memberikan angket respon siswa. Penilaian angket respon siswa berdasarkan indikator kemenarikan media. media pembelajaran dapat dikatakan menarik apabila memiliki kriteria indikator yang mendukung dalam penggunaan media tersebut. Adapun kriteria media adalah sebagai berikut:

1. Kelengkapan Isi Media

Materi pada media *Powtoon* matematika pengukuran sudut ini telah dirancang secara lengkap sehingga siswa dapat menggunakan media dengan jelas. Isi materi dalam media meliputi: pengertian pengukuran sudut, bagian dan jenis sudut, bagian pada busur derajat, lambang sudut, cara menentukan besar sudut pada jarum jam, mengukur besar sudut dalam bangun datar, menggambar sudut dengan busur derajat dan menyelesaikan masalah pengukuran sudut dalam kehidupan sehari-hari. Teori G Salomon menyatakan bahwa efektivitas media tergantung pada kesesuaian media dengan peserta didik, isi, dan tugas (Simbolon, 2018). Materi pada pengembangan media *Powtoon* telah disesuaikan dengan indikator dan tujuan pembelajaran.

2. Rasa Senang Menggunakan Media

Media pembelajaran hendaknya memberikan tingkat kesenangan tersendiri bagi penggunaannya, yaitu berupa rasa senang ketika menggunakan media, sehingga nantinya akan timbul ketertarikan dalam menggunakan media pembelajaran dan tidak merasa bosan. Media *Powtoon* pada mata pelajaran matematika kelas IV ini telah di desain semenarik mungkin dan disesuaikan dengan karakteristik siswa SD/MI. Media *Powtoon* ini berbentuk video yang termasuk media multimedia dapat dilihat di layar monitor atau diproyeksikan ke layar lebar dan dapat didengar suaranya serta gerakannya (video dan animasi).

3. Ketertarikan pada Tampilan Media

Media pembelajaran hendaknya mempunyai tampilan yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI. Tampilan media ini terdapat gambar animasi yang bergerak, karakter guru dan anak-anak serta menggunakan tampilan background yang berwarna cerah, dalam media juga terdapat audio yang menjelaskan materi, sehingga dapat menambah daya tarik siswa. Media *Powtoon* dapat divisualisasikan berupa video, sehingga siswa lebih tertarik terhadap media dan perhatian siswa lebih terfokus terhadap materi yang disampaikan. Tingkat ketertarikan siswa pada tampilan media menjadikan siswa dapat dengan mudah mengikuti pembelajaran.

4. Memotivasi belajar

Media *Powtoon* ini memberikan stimulus bagi siswa agar dapat termotivasi ketika menggunakan media dalam belajar. Media dapat merangsang siswa untuk meningkatkan motivasi belajar dan memberikan instruksi untuk menarik siswa agar melakukan aktifitas. Siswa lebih antusias dalam pembelajaran matematika menggunakan media *Powtoon* dan lebih aktif bertanya karena pada media terdapat banyak gambar-gambar untuk memperjelas materi. Kegiatan belajar siswa lebih termotivasi dalam mempelajari sesuatu jika menggunakan media pembelajaran seperti media berupa video animasi.

Berdasarkan keempat kriteria kemenarikan media pembelajaran tersebut, media *Powtoon* matematika kelas IV materi pengukuran sudut dapat dikatakan menarik. Tingkat kemenarikan media *Powtoon* melibatkan 2 sekolah yaitu MI Ihyaul Islam dan MI Tarbiyatul Falahiyah untuk tahap uji coba dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 7. Rata-Rata Hasil Angket Kemenarikan

Hasil Uji Coba (Kemenarikan)	Nilai	Keterangan
Uji Coba Perorangan	93,3%	Sangat Menarik
Uji Coba Kelompok Kecil	96,6%	Sangat Menarik
Uji Coba Operasional	96,6%	Sangat Menarik
Rata-Rata	95,5%	Sangat Menarik

Tabel 7 menjelaskan bahwa analisis hasil angket kemenarikan media *Powtoon* pada mata pelajaran matematika materi pengukuran sudut selama uji coba berlangsung memperoleh rata-rata nilai sebesar 95,5% dengan kualifikasi sangat menarik

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini berhasil mengembangkan produk berupa media pembelajaran *Powtoon* pada matematika kelas IV materi pengukuran sudut dengan mengikuti langkah-langkah pengembangan ADDIE dan telah melewati proses validasi dari beberapa ahli yaitu ahli desain yang mendapat persentase 88%, ahli materi mendapat persentase 90%, ahli bahasa mendapat persentase 90%, ahli pembelajaran melalui angket tanggapan guru MI Tarbiyatul Falahiyah mendapat persentase 92%, dan angket tanggapan guru MI Ihyaul Islam mendapat persentase 92% sehingga dikategorikan sangat baik dan valid.

Media pada Mata Pelajaran Matematika memiliki tingkat kemenarikan yang sangat baik, dapat dibuktikan dengan hasil angket respon kemenarikan siswa pada uji coba perorangan dengan persentase 93,3%, uji coba kelompok kecil dengan persentase 96,6% dan uji coba operasional dengan persentase 96,6% dengan kategori sangat menarik. Berdasarkan hasil angket respon siswa melalui uji coba perorangan, kelompok kecil dan operasional menunjukkan bahwa media *Powtoon* memiliki tingkat kemenarikan sangat menarik digunakan pada mata pelajaran matematika kelas IV materi pengukuran sudut.

Saran dalam pemanfaatan produk media *Powtoon* ini sebaiknya memperhatikan petunjuk yang ada di buku pedoman penggunaan media, kemudian digunakan sebagai sumber belajar penunjang dalam penyampaian pembelajaran matematika materi pengukuran sudut kelas IV dan sebaiknya digunakan siswa sebagai sumber belajar di rumah. Diseminasi produk media *Powtoon* bisa disebarluaskan untuk sekolah-sekolah lain dengan menyesuaikan kondisi lingkungan sekolah dan karakteristik siswa. Saran untuk pengembangan selanjutnya sebaiknya dikembangkan pada mata pelajaran lain dan materi-materi yang lainnya dan sebaiknya dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta diuji cobakan lapangan yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adkhar, B. I. (2009). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di SD LABSCHOOL UNNES. *Unnes*.
- Anggraini, K. C. S. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Dalam Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Kepekaan Sosial Terhadap Lingkungan Siswa Madrasah Ibtidaiyah Di Lamongan. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 88. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i1.78>
- Astika, R. Y. (2019). Pengembangan Video Media Pembelajaran Matematika dengan Bantuan Powtoon. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika*, 2(2), 85–96.
- Awalia, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Ekawati, M. (2019). Teori Belajar Menurut Aliran Psikologi Kognitif Serta Implikasinya dalam Proses Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal E-Tech*, 7(4).
- Hariadi, S. (2018). *Media Presentasi Pembelajaran*. Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga.
- Karwono. (2017). *Belajar dan Pembelajaran serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Rajawali Pers.
- Maesyarrah, I. A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Powtoon pada Materi Dinamika untuk SMA Kelas X*.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. CV Budi Utama.

- Nurdiansyah, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(1), 1–8.
- Rayanto, Y. H. dan S. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE & R2D2*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Sa'adah, L. (2020). Powtoon Media Pembelajaran untuk Mengajar Mahasiswa Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia*, 8(1), 56–65.
- Simbolon, A. S. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quantum Teaching Berbasis Visual, Auditori, Kinestetik terhadap Pemahaman Siswa pada Materi Ikatan Kimia. *Bivalen Chemicak Studies Journal*, 1(1).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Alfabeta.
- Tegeh, M. dkk. (2014). *Model Penelitian Pegembangan*. Graha Ilmu.