

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *POWTOON*
MATA PELAJARAN MATEMATIKA PADA MATERI BILANGAN
PECAHAN DI KELAS IV SDS AULIA
JAKARTA BARAT**

SKRIPSI



Oleh
ATIKA LESTARI MAWADDAH
1401045040

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
JAKARTA 2020**

HALAMAN PENGESAHAN

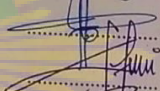
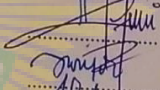
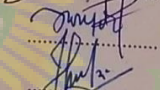
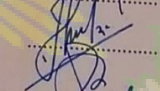
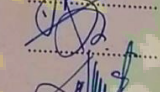
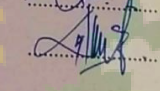
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pengembangan Berbasis Powtoon Mata Pelajaran Matematika Pada Materi Bilangan Pecahan Di Kelas IV SDS AULIA Jakarta Barat

Nama : Atika Lestari Mawaddah
NIM : 1401045040

Setelah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi, dan direvisi sesuai saran penguji

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA
Hari : Sabtu
Tanggal : 07 November 2020

Tim Penguji

Nama Jelas	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua : Ika Yatri, M.Pd		18/12/20
Sekretaris : Nurafni, M.Pd		18/12/2020
Pembimbing I : Kowiyah, M.Pd		18/12/2020
Pembimbing II : Drs. H.Nur Busyra, M.Pd		03-12-20
Penguji I : Dr. Sri Mawani, M.Pd		02-12-'20
Penguji II : Sri Lestari Handayani, M.Pd		16-12-20

Disahkan Oleh,
Dekan



Dr. Desyian Bandarsyah, M.Pd
NIDN. 03.17126903

ABSTRAK

Atika Lestari Mawaddah. 1401045040. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Mata Pelajaran Matematika Pada Materi Bilangan Pecahan Di Kelas IV SDS Aulia Jakarta Barat. Skripsi. Jakarta : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA. 2020.

Pengembangan media pada penelitian ini dilakukan karena menyadari bahwa era digital saat ini telah mengalami perkembangan yang begitu pesat. Agar pendidikan pada Sekolah Dasar terus mengikuti perkembangan zaman, dibuatlah media pembelajaran dengan bentuk video animasi. Media video animasi dipilih karena dianggap memiliki berbagai keuntungan misalnya lebih menarik dan praktis. Hal tersebut juga sesuai dengan kebutuhan siswa yang mana kurang memiliki minat belajar pada pembelajaran matematika, padahal siswa dianggap memiliki pengaruh penting terhadap proses belajar.

Tujuan peneliti mengembangkan media pembelajaran ini adalah: (1) mengetahui kelayakan media pembelajaran matematika *Powtoon* pada materi bilangan pecahan, (2) mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran matematika berupa *Powtoon* pada materi bilangan pecahan.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *research and development* (R&D) dengan jenis penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari analisis, desain, development, implementasi dan evaluasi. Subyek penilaian produk untuk kelayakan media pembelajaran terbatas pada 3 ahli yaitu ahli desain, ahli materi dan ahli pembelajaran matematika. Sasaran uji coba produk adalah seluruh siswa kelas IV SDS Aulia berjumlah 50 siswa kelas eksperimen dan 50 siswa kelas kontrol.

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *Powtoon* pada pokok bahasan bilangan pecahan di kelas IV SDS Aulia dinyatakan valid/layak digunakan dengan skor skor validasi materi (77,7%) dan media (78,6%). Media pembelajaran *Powtoon* juga dianggap efektif karena mampu memberikan peningkatan pada hasil belajar dengan nilai rata-rata kelompok eksperimen (86,2) lebih baik daripada kelompok kontrol (71,6). Respon terhadap media pembelajaran *Powtoon* pada pokok bahasan bilangan pecahan di kelas IV SDS Aulia dinyatakan efisien dan menarik dengan nilai respon positif guru (85,6%) dan siswa (80,4%).

Kata Kunci: Pengembangan, Media Video Animasi *Powtoon* dan Pembelajaran Matematika.

ABSTRACT

Atika Lestari Mawaddah. 1401045040. Development of *Powtoon* Learning Media for Mathematics Subjects on Fractions in Class IV SDS Aulia West Jakarta. Thesis. Jakarta: Faculty of Teacher Training and Education Prof. Muhammadiyah University. DR. HAMKA. 2020.

The media development in this study was carried out because it realized that the current digital era has experienced such rapid development. In order for primary school education to keep abreast of the times, instructional media in the form of animated videos were made. Animated video media was chosen because it was considered to have various advantages, such as being more attractive and practical. This is also in accordance with the needs of students who have less interest in learning mathematics, even though students are considered to have an important influence on the learning process.

*The objectives of the researchers in developing learning media for this learning media were: (1) to determine the feasibility of *Powtoon* mathematics learning media on fraction number material, (2) to determine the students' responses to mathematics learning media in the form of *Powtoon* on fraction number material.*

The research method used in this research is research and development (R&D) with the type of development research that uses the ADDIE development model which consists of analysis, design, development, implementation and evaluation. The subject of product assessment for the feasibility of learning media is limited to 3 experts, namely design experts, material experts and mathematics learning experts. The target of the product trial was all fourth grade students of SDS Aulia, totaling 50 students in the experimental class and 50 students in the control class.

*The results of the research on the development of *Powtoon* learning media on the subject of fraction numbers in grade IV SDS Aulia were declared valid / suitable for use with a material validation score (77.7%) and media (78.6%). The *Powtoon* learning media was also considered effective because it was able to provide an increase in learning outcomes with an average value of the experimental group (86.2) better than the control group (71.6). The response to *Powtoon* learning media on the subject of fractions in grade IV SDS Aulia was stated to be efficient and attractive with a positive response value of teachers (85.6%) and students (80.4%).*

Keywords: *Development, *Powtoon* Animation Video Media and Mathematics Learning.*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	10
C. Rumusan Masalah	10
D. Tujuan Penelitian	10
E. Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN TEORITIS	
A. Landasan Teori	12
1. Konsep Pengembangan Media	12
2. Media Pembelajaran	15
a. Pengertian Media Pembelajaran	15
b. Fungsi Media Pembelajaran	16
c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	17
d. Pemilihan Media Pembelajaran	19
e. Fungsi Media Pembelajaran	20
3. Hakikat Matematika	21
a. Pengertian Matematika	21

b.	Tujuan Pembelajaran Matematika.....	21
c.	Ruang Lingkup Matematika SD.....	23
4.	<i>Powtoon</i>	24
a.	Pengertian <i>Powtoon</i>	24
b.	Manfaat <i>Powtoon</i>	25
c.	Kelebihan <i>Powtoon</i>	26
B.	Penelitian Terdahulu.....	26
C.	Kerangka Berpikir	32
D.	Hipotesis Penelitian	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		
A.	Jenis Pengembangan.....	34
1.	<i>Analysis</i>	35
2.	<i>Design</i>	36
3.	<i>Development</i>	36
4.	<i>Implementation</i>	36
5.	<i>Evaluation</i>	36
B.	Prosedur Pengembangan	37
1.	Penelitian Pendahuluan	37
a.	Analisis Kebutuhan.....	37
b.	Survei Lapangan.....	38
c.	Kajian Pustaka.....	38
2.	Perencanaan Pengembangan Media.....	38
3.	Validasi, Evaluasi, dan Revisi Media.....	39
a.	Validasi.....	39
b.	Evaluasi	40
c.	Revisi Produk	41
4.	Implementasi Model.....	42
C.	Uji Coba Produk	42
D.	Jenis Data.....	43
E.	Istrumen Penelitian	44
1.	Wawancara	44

2. Angket	44
F. Teknik Analisis.....	44
1. Analisis Isi Pembelajaran	45
2. Analisis Deskriptif.....	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Media Pembelajaran <i>Powtoon</i>	50
1. Analisis Pengembangan Produk.....	50
2. Desain Pengembangan Produk.....	51
a. Peta Kompetensi.....	51
b. Peta Materi	52
c. Garis Besar Isi Media.....	52
d. Penyusunan Naskah.....	52
3. Produksi.....	53
a. Pra Produksi	53
b. Produksi.....	53
c. Pasca Produksi.....	57
d. Pengujian.....	57
e. Hasil Validasi Ahli Materi	58
f. Hasil Validasi Ahli Desain.....	60
g. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	61
4. Implementasi	63
5. Evaluasi	64
B. Hasil Penelitian.....	64
1. Hasil Studi Pendahuluan Kebutuhan Bahan Ajar.....	64
2. Hasil Validitas Ahli	66
a. Penilaian Ahli.....	66
b. Revisi Rancangan Bahan Ajar.....	67
3. Uji Coba Terbatas.....	68
4. Uji Coba Luas.....	69
a. Proses Pembelajaran.....	70
5. Hasil Analisis Uji Keefektifan	70

a.	Uji Normalitas	71
b.	Uji Homogenitas	72
c.	Uji Beda Hasil Belajar Pretes	73
d.	Peningkatan Hasil Belajar Siswa.....	74
e.	Uji Beda Hasil Belajar Postes	75
6.	Keefisiensian dan Kemenarikan Media Pembelajaran	
	<i>Powtoon</i> pada Pembelajaran Matematika	76
C.	Pembahasan	77
1.	Hasil Validasi Produk Penilaian Ahli	78
2.	Uji Coba Produk.....	79
a.	Hasil Uji Coba Terbatas	79
b.	Hasil Uji Coba Luas	79
BAB V PENUTUP		
A.	Kesimpulan.....	81
B.	Saran	82
DAFTAR PUSTAKA		83
LAMPIRAN-LAMPIRAN		85

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dipandang sebagai aset kehidupan yang sangat penting bagi bangsa. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi siswa. Sebagai pondasi, pendidikan memberi bekal ilmu pengetahuan bagi siswa, mengembangkan potensi mereka. Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang dituangkan dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Sisdiknas, 2003: 5)”.

Pendidikan merupakan salah satu komponen yang sangat penting di dalam pembentukan dan pengembangan sumber daya manusia dalam menghadapi kemajuan zaman. Dengan kemajuan zaman yang terus maju pesat, mau tidak mau akan memerlukan generasi manusia yang berkualitas, manusia berkualitas adalah manusia yang bisa bersaing di dalam arti yang baik, dengan membentuk pola pikir yang kritis, penalaran yang mantap, kreatif dan inovatif. Pendidikan pada jenjang pendidikan dasar, memberikan bekal kepada siswa

dengan kemampuan dasar berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap, sehingga memunculkan karakter yang baik. Hal ini penting bagi siswa untuk mempersiapkan diri melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Proses pendidikan pada jenjang pendidikan dasar memerlukan penanganan khusus diantaranya, yaitu proses pembelajaran efektif yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Pada umumnya pembelajaran yang dilaksanakan yaitu masih tradisional seperti guru menerangkan suatu konsep, memberikan suatu contoh, mengerjakan soal-soal latihan kemudian untuk mengerjakan soal-soal sebagai pekerjaan rumah yang merupakan kegiatan rutin di sekolah. Umumnya siswa belajar secara individu, tidak ada kesempatan untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasannya. Jawaban suatu soal juga membatasi kreativitas para murid, karena hanya terdapat satu jawaban benar dan kebenaran tersebut ditentukan berdasarkan otoritas seorang guru. Proses pembelajaran tersebut telah menghasilkan sejumlah murid tidak mampu menggunakan ketrampilan untuk menyelesaikan persoalan sekecil apapun.

Pengelolaan pembelajaran yang efektif penting dilaksanakan oleh guru, khususnya pada mata pelajaran matematika yang memerlukan konsentrasi tinggi. Hal ini dikarenakan matematika penting bagi siswa, guna melatih siswa berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta bekerjasama, ini sesuai dengan Permendiknas No. 22 (2006: 416), “mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis,

kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama.” Kemudian Karso dkk (2009: 1.5) menyatakan matematika bagi siswa SD berguna untuk kepentingan hidup di dalam lingkungannya, untuk mengembangkan pola berpikirnya, dan untuk mempelajari ilmu-ilmu selanjutnya.

Pemecahan masalah dalam matematika menjadi perhatian penting dalam belajar matematika, Hudojo (2005: 130) menyatakan bila seorang siswa dilatih untuk menyelesaikan masalah, siswa itu mampu mengambil keputusan, karena siswa menjadi mempunyai keterampilan tentang bagaimana mengumpulkan informasi yang relevan, menganalisis informasi dan menyadari betapa perlunya meneliti kembali hasil yang telah diperolehnya. Kemudian menurut Turmudi (2008: 30) dengan menggunakan pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika, siswa mengenal cara berpikir, kebiasaan untuk tekun, dan keingintahuan yang tinggi, serta percaya diri dalam situasi yang tidak biasa, yang akan melayani mereka secara baik di luar kelas matematika. Sedangkan Hudojo (2005: 130), menyatakan bahwa melalui penyelesaian masalah siswa dapat berlatih untuk mengintegrasikan konsep-konsep, teorema-teorema, dan keterampilan yang telah dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya didapatkan fakta bahwa pembelajaran matematika yang diberikan kepada siswa belum menggunakan bantuan teknologi informasi dan komunikasi. Aktivitas guru yang lebih menonjol dibandingkan dengan siswa dan hanya sebatas hafalan didalam kelas menjadi poin tambahan terciptanya kebosanan dalam benak siswa. Selain itu, guru didalam kelas masih menggunakan metode

ceramah, karena kedua metode tersebut dianggap lebih cocok dalam menjelaskan materi lebih mendala, padahal siswa lebih cenderung memiliki keingintahuan yang lebih apabila guru mampu memberikan stimulasi kepada siswa untuk mencari tahu hingga menyimpulkan isi dan maksud dari materi yang dijelaskan. Hal ini menjadi salah satu permasalahan yang sangat berdampak pada pemahaman siswa terhadap materi perkalian bilangan bulat.

Kondisi tersebut, dilengkapi dengan anggapan bahwa sekolah menjadi aktivitas yang sangat menyenangkan bagi seluruh siswa dan apabila telah memasuki jam pelajaran siswa akan merasa bosan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perilaku siswa yang cenderung menyukai jam pelajaran yang dipercepat atau sekolah mengadakan kebijakan pulang cepat kepada siswa. Artinya sekolah dijadikan sebagai rutinitas, bukan suatu kegiatan yang diidam-idamkan oleh siswa. Kemudian, fakta tersebut menjadikan mata pelajaran matematika menjadi mata pelajaran yang kurang bermakna dan menjadi penyebab mata pelajaran matematika kurang diminati oleh sebagian banyak siswa. Masalah selanjutnya yang ditemukan di lapangan yaitu kurangnya pemahaman siswa terhadap materi bilangan pecahan, sebagian besar siswa belum mengerti tata cara menghitung bilangan pecahan. Siswa cenderung ragu-ragu saat mengerjakan soal yang diberikan bapak ibu guru. Kurangnya pemahaman siswa disebabkan karena guru hanya mengajak siswa untuk mendengarkan penjelasan dan duduk dibangku di dalam kelas. Hal ini, berdampak negatif pada hasil belajar siswa karena siswa cenderung menghafal hasil bilangan pecahan yang telah dijelaskan tanpa memahami tata cara

menghitungnya, sehingga siswa cenderung lebih cepat melupakan materi yang dijelaskan.

Pembelajaran yang kurang bermakna bagi siswa tersebut tentu cenderung berpusat pada guru. Guru harus mampu menciptakan pembelajaran matematika yang bersifat efektif dan efisien dengan menanamkan konsep pada siswa agar mampu memahami dan mengingat materi dalam jangka waktu yang lama sehingga hasil belajar akan meningkat dan tidak terjadi miskonsepsi terhadap materi bilangan pecahan yang diajarkan. Menurut Mulyasa (2016), pembelajaran harus sebanyak mungkin melibatkan siswa agar mereka mampu bereksplorasi untuk membentuk kompetensi dengan menggali berbagai potensi. Untuk itu, perlunya kreativitas guru agar mereka mampu menjadi fasilitator dan mitra belajar bagi siswa. Kreativitas guru dapat dilakukan dengan membuat dan mengembangkan media pembelajaran serta alat peraga lain yang berguna bagi peningkatan kualitas pembelajaran.

Saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesat. Perkembangan teknologi yang ada saat ini juga sangat berpengaruh terhadap perkembangan dan kemajuan dunia pendidikan. Proses pembelajaran yang dilakukan di kelas tidak lagi berfokus kepada guru melainkan kepada siswa dengan berbantuan ilmu teknologi yang ada. Adanya teknologi dalam dunia pendidikan mendorong siswa dapat belajar dengan ruang yang lebih bebas. Selain itu, siswa juga dapat belajar sesuai dengan minat dan gaya belajar yang diinginkan.

Tugas sehari-hari siswa yang dapat dikerjakan dengan bantuan teknologi seperti komputer menjadi wujud nyata manfaat dari kehadiran ilmu teknologi ditengah-tengah dunia pendidikan. Komputer dianggap sebagai sebagai media yang efektif dan efisien dalam menyampaikan pesan-pesan instruksional. Kemampuan komputer untuk berinteraksi secara cepat, tepat dan akurat menjadikan komputer sebagai media yang dominan dan cocok digunakan untuk membantu kelancaran kegiatan belajar dan mengajar.

Diketahui bahwa fungsi komputer dalam pembelajaran dapat dibedakan menjadikan Pembelajaran Berbantuan Komputer dan Pembelajaran Dikelola Komputer. Pembelajaran Berbantuan Komputer berkaitan langsung dengan pemanfaatan komputer saat proses belajar mengajar berlangsung baik di dalam dan di luar kelas, baik secara individu maupun secara kelompok. Pemanfaatan teknologi komputer juga sangat cocok dengan pembelajaran matematika terutama pada materu yang memerlukan gambar, suara, animasi, warna dan visualisasi. Media pembelajaran yang diciptakan dengan bantuan komputer tentunya akan menciptakan suasana pembelajaran efektif dan efisien yang kemudian berdampak pada pencapaian prestasi siswa.

Peningkatan prestasi siswa tentu tidak terlepas dengan adanya upaya peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah. Upaya mencapai kualitas pendidikan tentu beragam. Mutu pendidikan akan sulit dicapai apabila pembelajaran yang dilakukan masih bersifat konvensional yang didominasi oleh guru dan siswa hanya dituntut untuk datang, duduk, mencatat dan menghafal. Model pembelajaran secara konvensional yang telah disusun secara

sistematis tersebut menyebabkan tingkat partisipasi siswa sangat rendah. Kemudian, dalam pembelajaran konvensional siswa cenderung merasa tertekan dengan situasi yang mengharuskan siswa untuk bisa langsung memahami materi yang disampaikan. Adanya kondisi tersebut kemudian menyebabkan tidak optimalnya pemusatan perhatian siswa untuk memahami materi yang diberikan oleh bapak atau ibu guru di kelas.

Gora dan Sunarto (2010: 2) menjelaskan bahwa untuk menghadapi berbagai masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari, terdapat beragam inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan sebagai upaya mendorong terciptanya pembelajaran yang berkualitas, yang mana kualitas tersebut berangkat dari pendekatan pembelajaran yang berpusat kepada siswa. Salah satu inovasi pembelajaran tersebut adalah dengan menggunakan *Powtoon*. *Powtoon* adalah sebuah website yang memungkinkan pengguna membuat video pendek menggunakan bank elemen yang telah disediakan yang telah dilengkapi dengan latar belakang, animasi, musik latar, dan alat peraga (Nanni, 2015:2), serta tampilan *Powtoon* mirip dengan *PowerPoint*, dan layar pengembangan yang familiar bagi pengguna. *Powtoon* yang memiliki berbagai fitur-fitur pilihan yang lengkap ini dapat memudahkan guru merencanakan materi video yang akan diproduksi (Gunaydin, 2016: 116).

Powtoon adalah media pembelajaran yang berupa media pembelajar audio dan visual, dimana media pembelajaran ini lebih memudahkan kita untuk menyampaikan materi pembelajaran dan menjadikan metode pembelajaran menjadi lebih simple. Penggunaan *Powtoon* akan lebih memudahkan kita

dalam membuat animasi untuk video atau presentasi. Kelebihan dari *Powtoon* sendiri yaitu *interface* dalam pembuatan video yang baik dan mudah digunakan serta tersedianya banyak animasi-animasi yang lucu dan menarik yang dapat dijadikan sebagai penunjang proses pembelajaran (Adhkar, 2013: 2).

Upaya mendukung peningkatan pemahaman siswa dalam memahami materi yang diajarkan tentu membutuhkan pengembangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan siswa dengan memanfaatkan teknologi dan ketersediaan fasilitas yang ada di sekolah. Media pembelajaran dengan berbentuk video merupakan salah satu alternatif yang tepat untuk digunakan di SDS Aulia karena SD tersebut menyediakan fasilitas yang dapat mendukung pemutaran video. Munir (2015) menjelaskan bahwa kelebihan dari media pembelajaran berbentuk video yakni dapat memperkaya penyajian atau penjelasan secara efektif dan efisien. Guru dapat menggunakan beberapa aplikasi yang dapat disajikan dalam bentuk video, diantaranya yaitu *videoscribe*, *Powtoon*, *animaker*, dan sebagainya.

Berangkat dari adanya fenomena yang ada di lapangan, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan pembelajaran agar siswa terdorong untuk selalu bersemangat, antusias dan merasa tertarik dengan setiap materi yang disampaikan oleh guru didalam kelas. Hal tersebut juga menyadari bahwa apabila siswa merasa senang, maka siswa akan mudah dalam mengikuti setiap materi yang disampaikan. Umumnya, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan merupakan keharusan bagi guru. Kegiatan pembelajaran yang

menyenangkan merupakan kenikmatan bagi siswa dalam menuntut ilmu dengan nyaman dan melupakan waktu.

Mata pelajaran matematika memiliki keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh siswa, yakni matematika dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari operasi matematika serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkan di dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan di atas merupakan bekal dasar pengetahuan bagi siswa untuk mempelajari matematika. Tersedianya media penting sekali untuk merangsang kegiatan belajar siswa. Kehadiran guru untuk mengarahkan kegiatan belajar, buku teks sebagai sumber informasi dan media-media lain sangat diperlukan untuk merangsang kegiatan belajar siswa. Interaksi antara siswa dengan media inilah merupakan wujud nyata dari tindak belajar. Aktivitas belajar terjadi dalam diri siswa ketika siswa berinteraksi dengan media dan karena belajar tidak akan pernah terjadi tanpa kehadiran media pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian di atas diketahui bahwa pembelajaran matematika pada materi bilangan pecahan diyakini mampu diserap baik oleh siswa dengan menggunakan media *Powtoon*. Media *Powtoon* dalam penelitian ini diyakini mampu meningkatkan keefektifan, keefisienan dan kemenarikan dalam pembelajaran matematika pada materi bilangan pecahan. Sehingga, judul yang diangkat dalam penelitian ini adalah **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Mata Pelajaran Matematika pada Materi Bilangan Pecahan di Kelas IV SDS AULIA”**

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Matematika berupa *Powtoon* pada materi bilangan pecahan.
2. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran matematika berupa *Powtoon* pada materi bilangan pecahan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Kelayakan Media Pembelajaran Matematika berbasis *Powtoon* pada materi bilangan pecahan?
2. Bagaimana Respon peserta didik terhadap media pembelajaran matematika berupa *Powtoon* pada materi bilangan pecahan?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Kelayakan Media Pembelajaran Matematika berupa *Powtoon* pada materi bilangan pecahan.
2. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran matematika berupa *Powtoon* pada materi bilangan pecahan.

E. Manfaat Penelitian

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Aspek Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa yang melakukan penelitian dengan judul pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* Mata Pelajaran Matematika pada Materi Bilangan Pecahan di Kelas IV SDS Aulia.

2. Aspek Pengembangan Ilmu dan Pengetahuan

Penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan pada bidang Pendidikan Matematika.

3. Aspek Praktis

Penelitian ini diharapkan menjadi penyumbang referensi media pembelajaran yang cocok digunakan untuk peningkatan hasil belajar siswa pada sekolah dasar dan guru bidang studi serumpun mata pelajaran atau mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adkhar, Bastiar Ismail. 2013. *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas dua Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool*. Semarang: Unes.
- Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asmani, Jamal Ma'ruf . 2010. *7 Tips Aplikasi Pakem*. Yogyakarta: Diva Press.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. 1983. *Educational Research: An Introduction*,. Fifth Edition. New York: Longman.
- Chaeruman, 2008. *Mengembangkan Sistem Pembelajaran dengan Model ADDIE*. Jakarta : PT. Remaja Rosdakarya.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gora, Winastwan dan Sunarto. 2010. *PAKEMATIK Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*. Jakarta:PT Elex Media Komputindo.
- Gunaydin, Serpil a, Aysen Karamete a. 2016. Material Development to Raise Awarene of Using Smart Boards *Powtoon*. Journal of Contemporary Education University, Turkey European, Vol. 15, No 1.
- Hamzah, Ali dan Muhlisrarini. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran. Matematika*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ibrahim, Reyzal. 2011. Model Pengembangan ADDIE diakses melalui <http://jurnalpdf.info/pdf/model-pengembangan-addie.html> diakses tanggal 10 November jam 10.15 WIB
- Munadi, Yudi. 2010. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : Gaung Persada Press.
- Nanni, Alexander. 2015. Teaching English Through the Use of Cloud-Based Animation Software *Powtoon*. TESOL Journal. Vol. 2. No. 3.
- Putra, Muklas Safi'i dan Abdul Rachaman Syam Tuasikal. 2017. *Pemanfaatan Media*
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukardjo dan Lis Permana Sari. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kimia*. Yogyakarta: FMIPA UNY.

Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. Visual Terhadap hasil Belajar Dribel Bola Basket. Vol. 1 No.2.

Wasis. 2004. *Konsep Penelitian dan Pengembangan*. Malang: Universitas Negeri Malang.

