

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

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

22%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

eprints.unisla.ac.id

Internet Source

15%

2

id.scribd.com

Internet Source

1%

3

media.neliti.com

Internet Source

1%

4

www.jurnal.uinbanten.ac.id

Internet Source

1%

5

digilib.iain-palangkaraya.ac.id

Internet Source

1%

6

digilib.unila.ac.id

Internet Source

1%

7

eprints.uny.ac.id

Internet Source

1%

8

jurnalmahasiswa.unesa.ac.id

Internet Source

1%

9

repository.radenintan.ac.id

Internet Source

1%
