



Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Berbasis *Problem Based Learning* pada Materi Pengukuran di Kelas V SD

Muhammad Arif Rifa'i Dalimunthe¹, Sutarini²

^{1,2}Universitas Muslim Nusantra Al-Washliyah, Medan, Indonesia

email: *rifalarif925@gmail.com, sutarini@umnaw.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran animasi *Powtoon* berbasis *problem based learning* pada materi pengukuran dikelas V SD. (2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran animasi *powtoon* berbasis *problem based learning* pada materi pengukuran dikelas V SD. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*) dengan mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari lima tahap pengembangan, yaitu: (1) analisis (*analysis*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket. Teknik analisis data yaitu deskriptif kualitatif. 3. Hasil validasi ahli materi mendapatkan persentase sebesar 94%. Persentase ini termasuk kriteria "sangat layak". Hasil validasi ahli media mendapatkan persentase sebesar 92% persentase ini termasuk kriteria "sangat layak". Hasil validasi respon guru dapat diketahui bahwa penilaian oleh respon guru kelas V SD mendapatkan persentase 96% media video pembelajaran pada materi pengukuran dikelas V SD yang dikembangkan sudah sangat valid dan dapat diterapkan sebagai media untuk proses belajar mengajar di sekolah.

Kata Kunci: Video powtoon, pengukuran, Problem Based Learning

Abstract

This research aims to: (1) To determine the development of *Powtoon* animation learning media based on *problem based learning* on measurement material in class V elementary school. (2) To determine the feasibility of *problem based learning* based on *powtoon* animation learning media in measurement material in class V elementary school. This research is a type of *research and development* with reference to the ADDIE model which consists of five development stages, namely: (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation. The instrument used to collect data was a questionnaire. The data analysis technique is descriptive qualitative. 3. Material expert validation results obtained a percentage of 94%. This percentage includes the "very feasible" criteria. The validation results from media experts obtained a percentage of 92%, this percentage includes the "very feasible" criteria. From the validation results of the teacher's responses, it can be seen that the assessment by the fifth grade elementary school teacher's response obtained a percentage of 96% for the learning video media in the measurement material for the fifth elementary school class that was developed which was very valid and could be applied as a medium for the teaching and learning process in schools.

Keywords: Powtoon videos, measurements, problem based learning

PENDAHULUAN

Menurut Rangkuti & Sukmawati (2023) pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menopang kehidupan di masa yang akan datang.

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan seiring berjalannya waktu. Perkembangan semakin canggih pasti akan berpengaruh besar pada beberapa perspektif kehidupan manusia. Salah satunya adalah aspek di bidang pendidikan. Lengkapya sarana dan prasarana pun sudah

mulai terlihat di dunia pendidikan. Menurut Karina & Sujarwo (2023:130) pembelajaran abad-21 ini berpusat pada proses perkembangan khususnya di Era Revolusi 4.0 yang mengutamakan pengaplikasian dalam aktivitas pembelajaran.

Guru dapat mengaplikasikan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media atau model pembelajaran yang menarik di kelas dan bisa memanfaatkannya sebagai sarana pembelajaran. Pembelajaran bersifat monoton dan konvensional yang berpusat pada guru sehingga peserta didik lebih banyak mendengarkan teks yang dibacakan oleh guru, tentu menjadi pembelajaran yang harus dihindari. Salah satu cara untuk menghindari pembelajaran yang bersifat monoton dan konvensional adalah dengan memanfaatkan Hasil kemajuan teknologi untuk menjadi media pembelajaran yang menarik.

Peningkatan kualitas dan kuantitas pembelajaran dalam aspek pendidikan dilakukan dengan berbagai macam pembaharuan diantaranya, pembaharuan sarana dan prasarana pendidikan, inovasi pembelajaran dan kurikulum. Peraturan menteri Pendidikan dan kebudayaan RI nomor 81 a tahun 2013 menyatakan bahwa prinsip pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran dalam kurikulum 2013 harus menerapkan teknologi, informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi yang semakin cepat saat ini dilandasi oleh perkembangan matematika di berbagai bidang. Matematika

sangat penting untuk semua siswa membekali siswa dengan kemampuan berpikir yang logis dan kritis. Sebagai seorang pendidik guru harus dapat meningkatkan kemampuannya dalam menguasai teknologi sehingga mampu memberikan pembelajaran matematika yang sesuai. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran sehingga menjadi salah satu faktor rendahnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran matematika. Selain itu masih banyak siswa kurang antusias dan asyik mengobrol dengan teman-temannya bahkan mereka tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi yang sedang dipelajari.

Media pembelajaran diartikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, perasaan, perhatian, merangsang pikiran dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar. Sedangkan menurut Rossi dan Breidle (Putra:2018) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk berinteraksi dengan siswa, media pembelajaran juga merupakan alat bantu yang dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi dan mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan (Dasopang, S & Darwis, U. 2023:323). Media pembelajaran dapat membantu menyebarkan informasi. Sehingga menumbuhkan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat mereka. Maka

dari itu, media pembelajaran yang diciptakan oleh guru harus lebih kreatif dan inovatif (Fadlan, M., & Melisa, A).

Dari ungkapan-ungkapan yang dipaparkan para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan segala suatu benda atau alat yang dapat dilihat maupun didengar dan digunakan pada proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan, serta dapat merangsang pikiran peserta didik sehingga dapat melancarkan proses pembelajaran. Sutarini (2023) berpendapat bahwa dunia pendidikan perlu mengikuti perkembangan zaman dengan mengoptimalkan pendidikan sesuai dengan revolusi industri 4.0 yang berbasis IT (Informasi dan Teknologi). Revolusi industri 4.0 sering dikaitkan dengan teknologi, sehingga pendidikan perlu menerapkannya, misalnya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis IT seperti pengembangan media pembelajaran interaktif dalam bentuk video animasi dengan bantuan aplikasi. Hal ini dapat meningkatkan semangat belajar siswa, dan oleh karena itu, kolaborasi antara bidang IT dan pendidikan sangat penting agar pendidikan dapat berkembang lebih maju.

Problem based learning atau pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan (Duch, 1995 dalam

Aris Shoimin, 2014). Problem based learning adalah pembelajaran yang menggunakan masalah nyata (autentik) sehingga siswa bisa merangkai pengetahuan sendiri, mengembangkan keterampilan yang lebih tinggi, membuat siswa lebih mandiri dan membuat siswa percaya diri.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDS Mardiatul Islamiyah 2 Medan. Media pembelajaran yang biasa digunakan belum efektif sehingga membuat proses pembelajaran dikelas menjadi monoton dan membuat siswa bosan, tidak mandiri. Minimnya motivasi siswa dalam mempelajari matematika terutama pada materi pengukuran di kelas V. Dan juga diperoleh informasi bahwa guru kelas V belum menggunakan media berbasis teknologi dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran matematika materi pengukuran. Guru hanya menggunakan buku paket sebagai panduan untuk kegiatan proses pembelajaran dikelas. Menurut Hidayat dan Khayroiyyah (2018) untuk mengurangi munculnya hambatan belajar, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat. Inovasi-Inovasi pembelajaran yang menuntut tenaga pendidik maupun peserta didik untuk berfikir kreatif serta mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman untuk menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif dan tentunya berakhlak mulia (Sukmawarti dkk., 2021).

Oleh karena itu dengan adanya permasalahan tersebut maka dipandang perlu adanya media dan metode pembelajaran yang dapat dijadikan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Permasalahan-permasalahan dalam proses pembelajaran tersebut dapat diatasi dengan cara penggunaan media pembelajaran Powtoon berbasis Problem Based Learning yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi yang akan diajarkan. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan media pembelajaran Powtoon berbasis Problem Based Learning yang lebih efektif dan mudah untuk dipahami oleh siswa dengan cara memberikan suatu persoalan yang mendorong siswa untuk menyelidiki masalah, menyelesaikan masalah dan mendapat informasi baru sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran animasi *Powtoon* berbasis problem based learning pada materi pengukuran dikelas V SD ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran animasi *Powtoon* berbasis problem based learning pada materi pengukuran dikelas V SD ?

Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran animasi *Powtoon* berbasis problem based learning pada materi pengukuran dikelas V SD.

2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran animasi *Powtoon* berbasis problem based learning pada materi pengukuran dikelas V SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang dikenal dengan istilah Research and development (R&D). Menurut Sugiyono (2019) penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang memang digunakan untuk mengembangkan produk dan memvalidasi produk tersebut. Jenis penelitian ini dipilih karena dalam penelitian ini tujuan utamanya adalah mengembangkan dan mengetahui kelayakan Media animasi *PowToon* berbasis problem based learning pada materi pengukuran di kelas V SD.

Penelitian ini dirancang dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap pengembangan, yaitu: (1) analisis (analysis), (2) perancangan (design), (3) pengembangan (development), (4) implementasi (implementation), dan (5) evaluasi (evaluation). Pada tahap analisis (*Analysis*) yang dilakukan adalah menganalisis media pembelajaran yang dipakai, menganalisis materi, dan menganalisis pendidikan karakter peserta didik. Pada tahap kedua perancangan (*Design*) yang dilakukan adalah membuat rancangan produk dan penyusunan materi pengukuran, dan Pada tahap pengembangan (*Development*) dilakukan pengembangan Media animasi *powtoon* berbasis problem

based learning pada materi pengukuran di kelas V SD, serta memberikan instrument validasi untuk mengetahui apakah produk layak digunakan penilaian yang dilakukan oleh validator dari bahan ajar tersebut.

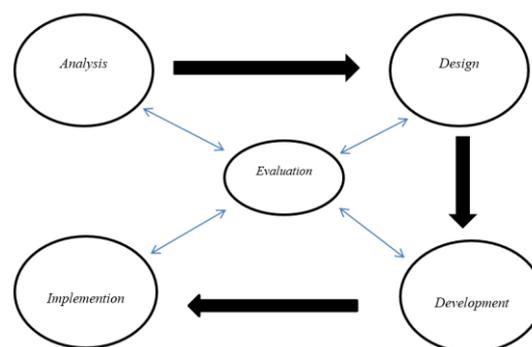
Pada tahap implementasi (*Implementation*) adalah mengujicobakan produk yang dihasilkan serta untuk mengetahui bagaimana respon guru dan siswa setelah menggunakan media tersebut. dan pada tahap evaluasi (*Evaluation*) yang dilakukan adalah merevisi media tersebut sesudah diujicobakan kepada peserta didik sesuai saran dan masukan setelah diujicobakan. Model ini dipilih karena merupakan model pengembangan yang sering digunakan dalam mengembangkan perangkat pembelajaran salah satunya pengembangan Media animasi *Powtoon* berbasis *problem based learning* pada materi pengukuran di kelas V SD.

Subjek, Objek dan Waktu Penelitian

Adapun subjek penelitian ini adalah Media pembelajaran berupa video animasi *powtoon*. Dan Siswa serta guru SD kemudian Pada penelitian ini ada 2 validator yaitu validasi materi dan validasi media. Objek penelitian ini adalah materi Pengukuran berbasis *problem based learning* di kelas V SD. Waktu penelitian ini dilaksanakan di SDS. Mardiatul Islamiyah 2 dan akan dilaksanakan pada semester bulan november 2023 di kelas V SDS Mardiatul Islamiyah 2 Jl.Bersama gg.Dahlia no 19-21 kota Medan, Sumatra Utara.

Prosedur Penelitian Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan Media animasi *Powtoon* berbasis *problem based learning* pada materi pengukuran di kelas V SD. Adapun tahapan-tahapan prosedur yang dilakukan, di antaranya:



Gambar 1 Bagan Prosedur Penelitian

a. Analisis (*Analysis*)

Analisis peserta didik merupakan telaah tentang karakteristik peserta didik kelas V SD sebagai pengguna media pembelajaran yang dikembangkan. Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik, sehingga dapat dijadikan sebagai petunjuk rancangan dari kualitas media. Pada tahap ini, Peneliti juga melakukan studi pendahuluan berupa wawancara terhadap peserta didik mengenai minat belajar peserta didik. Kegiatan ini juga ditujukan untuk mengetahui jenis tulisan dan warna yang disukai untuk merancang media animasi *Powtoon* yang akan dikembangkan.

Analisis materi dilakukan untuk menentukan isi dan materi pelajaran yang diperlukan, sehingga dapat membantu meningkatkan minat peserta didik. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis

terhadap materi Pengukuran. Peneliti menentukan jumlah pertemuan yang akan disiapkan dan mengumpulkan sumber belajar yang relevan.

b. Perancangan (*Design*)

Bahan ajar dipilih sesuai dengan karakteristik siswa, analisis kurikulum dan materi yang diajarkan. Hal tersebut membantu siswa dalam pencapaian kompetensi dasar.

Peneliti memilih format yang akan dibuat mengacu pada rambu rambu dalam materi. Format yang dipilih adalah yang memenuhi kriteria menarik bagi siswa serta memudahkan dan membantu dalam pembelajaran.

Rancangan awal yang dimaksud adalah rancangan media pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum validasi dilaksanakan.

c. Pengembangan (*Development*)

Peneliti mengembangkan media berdasarkan rancangan yang telah disusun. Bahan ajar dikembangkan dengan berbasis *Problem based learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep kelas V SD. Setelah media disusun dengan baik maka selanjutnya divalidasi oleh dua validator. Perangkat pembelajaran yang telah divalidasi kemudian direvisi kembali berdasarkan saran dan kritik dari para pakar dan praktisi yaitu dosen UMN Al-Washliyah Medan. Tahap *development* atau pengembangan bertujuan untuk menghasilkan media berbasis *problem*

based learning pada materi pengukuran. Media animasi yang telah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli dan praktisi. Langkah-langkah dalam tahap pengembangan (*Development*) terdiri dari validasi media.

d. Implementasi (*Implementation*)

Media yang telah dihasilkan selanjutnya diuji coba dikelas yang hasil uji coba ini akan digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan kembali bahan ajar untuk menghasilkan pengembangan perangkat pembelajaran yang praktis. Uji coba kelompok kecil/uji coba terbatas melibatkan subjek yang terdiri 5 orang peserta didik yang berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Peserta didik diminta untuk belajar dengan melihat media yang telah dikembangkan. Kemudian peserta didik diminta untuk mengisi angket respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Uji keterbacaan ini bertujuan untuk melihat kelemahan yang terdapat dalam bahan ajar. Hasil uji coba keterbacaan ini digunakan untuk merevisi produk.

Semua data yang diperoleh dari hasil review, penilaian, saran, dan diskusi dari para ahli materi dan media pembelajaran. Hasil validasi dijadikan bahan pertimbangan dalam rangka revisi dan penyempurnaan pengembangan Media animasi *Powtoon* berbasis *problem based learning* pada materi pengukuran di kelas V SD untuk meningkatkan pemahaman konsep. Setelah media valid, maka

dilakukan uji praktikalitas. Respon guru tentang media yang telah digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji validasi Lampiran, dan dapat dilihat dari tabel berikut. Lembar respon guru tentang media yang dikembangkan dengan melakukan pengamatan keterlaksanaan pembelajaran dalam menggunakan bahan ajar Lembar respon guru menilai beberapa aspek yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup pada proses pembelajaran.

5. Evaluasi

Pada tahap evaluasi ini peneliti mengevaluasi media setelah mendapatkan hasil dari ujicoba yang dilakukan sebelumnya pada tahap implementasi, yang kemudian disempurnakan pada tahap ini untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap materi pengukuran di kelas V SD.

HASIL PENELITIAN

Produk dari penelitian ini berupa media video pembelajaran materi pengukuran yang pembuatannya menggunakan aplikasi *powtoon*. Desain penelitian ini dilakukan melalui 4 tahap utama, yaitu *define, design, development, dan dissemination* yang diuraikan dibawah ini:

a. Tahap Analisis

Analisis karakteristik siswa untuk menetapkan spesifikasi dan kualifikasi perubahan perilaku atau tujuan dan materi. Analisis karakteristik dilakukan

dengan cara observasi langsung dikelas V SD.

Pengukuran merupakan salah satu materi yang dipelajari di kelas V sekolah dasar semester genap. Berdasarkan keputusan kementerian pendidikan tahun 2013, Kompetensi inti (KI) yang sesuai dengan materi pengukuran.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap inilah peneliti mengembangkan media *powtoon* menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) materi pengukuran untuk siswa kelas V SD sesuai dengan hasil analisis yang didapatkan pada tahap sebelumnya. Selain itu, pada tahap ini peneliti juga sekaligus menyusun instrument yang akan digunakan dalam menilai produk yang dikembangkan.

Tahap perancangan merupakan tahap pembuatan produk. Langkah yang harus dilakukan pada tahap ini yaitu pemilihan aplikasi untuk merancang/membuat video animasi pada materi pengukuran untuk siswa kelas V SD. Acuan dalam penyusunan pembuatan media video adalah sebagai berikut :

1. Media video berbasis *Powtoon* ini diterapkan oleh guru pada proses kegiatan belajar.
2. Materi yang disampaikan adalah materi pengukuran untuk siswa kelas V SD.

3. Wujud fisik dari produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah berupa file video animasi. Di dalamnya berisi konsep pemahaman materi tentang materi pengukuran untuk siswa kelas V SD.
4. Desain media pembelajaran ini menggunakan video dengan desain semenarik mungkin agar menarik peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga lebih fokus dan senang untuk belajar.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah media video pembelajaran *powtoon* materi pengukuran siswa kelas V SD. Media yang telah dikembangkan oleh peneliti akan di validasi oleh 3 validator yaitu ahli materi dosen, ahli media dosen, dan respon guru yaitu guru.

Validasi Ahli Materi

Penilaian oleh ahli materi mendapatkan skor 84% dari 15 pernyataan. Media video pembelajaran *powtoon* pada materi pengukuran yang dikembangkan masih terdapat revisi atau perbaikan. Hasil penelitian ahli materi pertama masih terdapat bagian yang perlu direvisi yaitu bagian yang perlu direvisi yaitu sebagai berikut :

1. Soal dalam video pembelajaran harus berbasis berfikir kritis.
2. Video belum sesuai dengan materi pengukuran waktu, jarak, kecepatan dan sudut.

3. Video harus menarik dan menumbuhkan semangat siswa dalam belajar

Aspek yang dinilai yaitu 1) kelayakan materi/isi kebahasaan. 2) kelayakan bahasa. 3) kelayakan tampilan dan penyajian dan sintaks *problem based learning* (PBL). Hasil validasi ahli materi kedua sudah dilakukan perbaikan/revisi, penilaian secara keseluruhan terhadap validasi ahli materi mendapatkan persentase sebesar 94%. Persentase ini termasuk kriteria “sangat layak” untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas V SD materi pengukuran.

Validasi Ahli Media

Hasil penelitian ahli media pertama masih terdapat bagian yang perlu direvisi yaitu bagian yang perlu direvisi yaitu sebagai berikut :

- ✓ Suara dalam membacakan materi harus terdengar dengan jelas
- ✓ Ukuran teks disesuaikan agar bisa dilihat siswa
- ✓ Suara musik pada *powtoon* harus bernuansa siswa SD

Aspek yang dinilai yaitu 1) fungsi media video, 2) visual media dan 3) audio media. Hasil validasi ahli media ketiga sudah dilakukan perbaikan/revisi, penilaian secara keseluruhan terhadap validasi ahli media mendapatkan persentase sebesar 92%. Persentase ini termasuk kriteria “sangat layak” untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas V SD materi pengukuran.

Validasi Respon Guru

Validasi pembelajaran oleh guru bertujuan untuk mengetahui pendapat dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media video pembelajaran. Validasi dilakukan dengan cara memberikan media video pembelajaran untuk dilihat dan menyerahkan lembar validasi berupa angket kepada guru. Lembar validasi terdiri dari 13 pernyataan. Respon guru dapat diketahui bahwa penilaian oleh respon guru kelas V SD media video pembelajaran tidak terdapat revisi, dan mendapatkan persentase 96% media video pembelajaran pada materi pengukuran dikelas V SD yang dikembangkan sudah sangat valid dan dapat diterapkan sebagai media untuk proses belajar mengajar di sekolah.

Pembahasan

Dalam mengembangkan media video *powtoon* pembelajaran dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap pengembangan, yaitu: (1) analisis (*analysis*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Akhir dari pengembangan ini adalah menghasilkan produk berupa media video *powtoon* pembelajaran.

Hasil Validasi ahli materi dari ketiga aspek yang dinilai yaitu 1) kelayakan materi/isi kebahasaan. 2) kelayakan bahasa. 3) kelayakan tampilan dan penyajian dan

sintaks *problem based learning* (PBL). Hasil validasi ahli materi mendapatkan persentase sebesar 94%. Persentase ini termasuk kriteria “sangat layak” untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas V SD materi pengukuran.

Hasil validasi ahli media dari ketiga aspek yang dinilai yaitu 1) fungsi media video, 2) visual media dan 3) audio media. Hasil validasi ahli media mendapatkan persentase sebesar 92%. Persentase ini termasuk kriteria “sangat layak” untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas V SD materi pengukuran.

Hasil validasi respon guru dapat diketahui bahwa penilaian oleh respon guru kelas V SD mendapatkan persentase 96% media video pembelajaran pada materi pengukuran dikelas V SD yang dikembangkan sudah sangat valid dan dapat diterapkan sebagai media untuk proses belajar mengajar di sekolah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini, dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut

1. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*), kemudian produk dari penelitian pengembangan ini berupa media video *powtoon* pembelajaran materi pengukuran. Dalam mengembangkan media model yang

digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap pengembangan, yaitu: (1) analisis (*analysis*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*).

2. Hasil validasi ahli materi mendapatkan persentase sebesar 94%. Persentase ini termasuk kriteria "sangat layak". Hasil validasi ahli media mendapatkan persentase sebesar 92% persentase ini termasuk kriteria "sangat layak". Hasil validasi respon guru dapat diketahui bahwa penilaian oleh respon guru kelas V SD mendapatkan persentase 96% media video pembelajaran pada materi pengukuran dikelas V SD yang dikembangkan sudah sangat valid dan dapat diterapkan sebagai media untuk proses belajar mengajar di sekolah.

SARAN

1. Ketersediaan media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan dan dapat pula meningkatkan hasil pembelajaran. Peneliti merekomendasikan media video pembelajaran *powtoon* sebagai media pembelajaran peserta didik.
2. Peneliti juga menyarankan agar untuk penelitian selanjutnya agar dapat mengembangkan media pembelajaran pada materi yang lainnya, yang lebih menarik dan berkualitas baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhari, Ardian. Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Al-Biruni* 5, no. 1 (2016): 3.
- Dasopang, S & Umar Darwis. 2023. Pengembangan Media Pakapindo Berbasis Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahny Keragaman Di Negeriku di Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Volume 02 Nomor 3*. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/2065>
- Desi Indarwati, "peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika melalui penerapan problem Based Learning", (*Satya Widya*. Vol.30, no.1,2017) hal.23
- Fadlan, M., & Melisa, D (2023). Pengembangan video animasi berbantuan doratoon pada tema makanan sehat di kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 4, (2) hal 901-908
- Gd. Gunantara. "Penerapan model pembelajaran *problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan masalah matematika kelas V, "dalam jurnal mimbar PGSD universitas Pendidikan Ganesha, /Vol; 2 no.1 tahun 2014), Hal.2
- Hasanah. 2018. *The Effect of Problem Based Learning Model on Students Science Process Skills*. Atlantis Press. volume 200
- Hasibuan, N. (2016). Implementasi Media Pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam. *Darul 'Ilmi*, 04(01), 22–39.
- Hidayat dan S. Khayroiyyah. 2018. Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri. *Jurnal MathEducation Nusantara* Vol. 1 (1), 2018, 15-19.

- <https://jurnalpascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/view/2/2>
- Hosnan. 2014. Penerapan pembelajaran berbasis problem based learning. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Karina & Sujarwo. 2023. Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Masalah Pada Materi Penyajian Data dalam Bentuk Diagram Batang. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA)* Volume 7 Nomor 2. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/JP2MIPA/article/view/1849>
- Landong, A. 2022. *Development of Powtoon Learning Media for Student Learning Activities in Theme 2 Clean Air For Health Class V SDN 064954 Medan Amplas*. *Widyagogik*. Vol 10. No 2. <https://doi.org/10.21107/Widyagogik/v11i1.19255>
- Latri, N. A. L. (2017). Pemanfaatan Media Pembelajaran Tiga Dimensi dalam Proses Pembelajaran Fiqih Kelas XI di SMA Muhammadiyah 1 Klaten. Surakarta. Retrieved from http://eprints.iain-surakarta.ac.id/1189/1/full_text.pdf
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- Nurmairina & Syafira. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Berbasis *Ispring Suite 8* Pada Tema Peduli Terhadap Makhluh Hidup Kelas Iv Sdn 101886 Kiri Hilir Tanjung Morawa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 4 (2), 161-172
- Rangkuti, C. J. S., & Sukmawarti. 2022. Problematika Pemberian tugas Matematika Dalam Pembelajaran Daring. *IRJE Jurnal Ilmu Pendidikan*, <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/irje/articl/view/3848>
- Shoimin, Aris. 2014 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Sudjana, Nana. 2011. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung. Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmawarti, Hidayat, & Suwanto. 2021. Desain Lembar Aktivitas Siswa Berbasis Problem Posing Pada Pembelajaran Matematika SD. *Jurnal Matheducation Nusantara*, 4(1), 10–18. <https://jurnal.pascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/viewFile/118/104>
- Supranoto, H. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Praktek Bukti Transaksi terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI SMA Bina Mulya Gadingrejo (pp. 46–53).
- Sutarini (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Video Animasi Berbantuan Aplikasi Filmora Pada Pembelajaran Pecahan Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)* Vol.1, No.4 Oktober 2023
- Widyastuti, Ana. 2017. *Anak Gemar Baca Tulis*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Penghargaan diberikan kepada ibu Putri Juwita, S.Pd, M.Pd., dan ibu Beta Rapita Silalahi, S.Pd., M.Pd dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, serta ibu Dedeh, S.Ag merupakan guru kelas V SD Mardiatul Islamiyah yang telah memberikan kontribusi dan masuk kepada penulis