

EXECUTIVE SUMMARY

**PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN MATEMATIKA
BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA
MATERI PECAHAN KELAS II SEKOLAH DASAR**

Oleh :

Diana Pentharia

NPM. 1810013411129



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

HALAMAN PERSETUJUAN

EXECUTIVE SUMMARY

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
MENGUNAKAN ANIMASI *POWTOON* PADA MATERI
BANGUN RUANG UNTUK SISWA KELAS II
SEKOLAH DASAR**

Disusun Oleh :

**Diana Pentharia
NPM 1810013411129**

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Animasi *Powtoon* Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar” untuk persyaratan wisuda 2022.

Padang, 8 Maret 2022

Disetujui oleh :
Pembimbing

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

Executive Summary

Diana Pentharia. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Animasi *Powtoon* Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar”. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

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

Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasa yang baik terhadap matematika.

Dalam proses pembelajaran di sekolah, guru mengatakan bahwa siswa belajar hanya menggunakan buku Tematik yang dipinjamkan oleh pihak sekolah dan juga menggunakan LKS sebagai sumber belajar. Hal tersebut dapat menyebabkan peserta didik tidak mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, karena peserta didik hanya terfokus pada memecahkan masalah yang disajikan dalam buku tema yang harus dipecahkan oleh peserta didik sendiri. Peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Animasi *Powtoon* Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar”.

Jenis Penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan 5-D yang dimodifikasi menjadi 3-D, tahapan yang dilakukan yaitu *analysis*, *design*, dan *develo*. Subjek uji coba modul pembelajaran matematika ini adalah siswa kelas II SD Negeri 09 Surau Gadang Padang yang berjumlah 21 orang siswa. Pada tahap validasi, media yang sudah dirancang, dilanjutkan dengan kegiatan validasi oleh validator yang terdiri dari 2 orang dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta. Untuk tahap praktikalitas dilakukan setelah media pembelajaran yang sudah dibuat.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Animasi *Powtoon* Pada Materi Bangun Ruang diperoleh rata-rata validitas secara keseluruhan 91,2% dengan kriteria sangat valid, sedangkan untuk rata-rata praktikalitas oleh guru dan siswa diperoleh rata-rata keseluruhan 93,8% dengan kriteria sangat praktis.

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran matematika menggunakan animasi *powtoon* ini sangat valid dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran matematika, sehingga dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran dalam pembelajaran di kelas II SD Negeri 09 Surau Gadang Padang.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran Animasi, *Powtoon*

Diana Pentharia. 2022. "Development of Mathematics Learning Media Using Powtoon Animation in Building Materials for Class II Elementary School Students". Essay. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University.

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

Mathematics learning is a teaching and learning process built by teachers to develop students' creative thinking which can improve students' thinking skills, and can improve the ability to construct new knowledge as an effort to improve good mastery of mathematics.

In the learning process at school, the teacher said that students only studied using thematic books lent by the school and also used LKS as a learning resource. This can cause students to be unable to develop their potential, because students are only focused on solving the problems presented in the theme book that must be solved by the students themselves. Researchers conducted development research with the title "Development of Mathematics Learning Media Using Powtoon Animation in Building Materials for Class II Elementary School Students".

The type of research carried out is development research using a 5-D development model which is modified into 3-D, the stages carried out are analysis, design, and development. The test subjects of this mathematics learning module were second grade students of SD Negeri 09 Surau Gadang Padang, totaling 21 students. In the validation stage, the media that has been designed, is continued with validation activities by a validator consisting of 2 lecturers from the Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University. For the practicality stage, it is carried out after the learning media that have been made.

Based on the results of research on the development of Mathematics Learning Media Using Powtoon Animation in Building Space Materials, an overall average validity of 91.2% was obtained with very valid criteria, while the average practicality by teachers and students obtained an overall average of 93.8% with very practical criteria.

From the results of this study, it can be concluded that the mathematics learning media using animation powtoon is very valid and very practical to use in learning mathematics, so it can be used as one of the learning media in learning in class II SD Negeri 09 Surau Gadang Padang.

Keywords: Development, Animation Learning Media, *Powtoon*

DAFTAR PUSTAKA

Susanto, A. (2013). Teori belajar & pembelajaran di sekolah dasar, Jakarta: Kencana.

Amrina, Zulfa dkk. (2020). Pengembangan modul pembelajaran matematika berbasis pendekatan saintifik pada materi pecahan untuk siswa kelas IV SD Negeri 38 Kuranji. Jurnal Cerdas Proklamator. Vol 3. No 1. Hlm 1- 9.

Sugiyono. (2020). Metode penelitian & pengembangan (research and development). Bandung: Alfabeta