

**EXECUTIVE SUMMARY**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI *POWTOON*  
PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS IV  
DI SD NEGERI 24 UJUNG GURUN**

Oleh:

**SHINDY RETHALIA PUTRI**  
**NPM. 1810013411127**



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

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**EXECUTIVE SUMMARY**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI *POWTOON*  
PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS IV  
DI SD NEGERI 24 UJUNG GURUN**

**Disusun Oleh:**

**SHINDY RETHALIA PUTRI  
NPM: 1810013411127**

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* pada Materi Bangun Datar Kelas IV di SD Negeri 24 Ujung Gurun” Untuk persyaratan wisuda 2022.

Padang, 4 Agustus 2022  
Disetujui Oleh:  
Pembimbing

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

## EXECUTIVE SUMMARY

Shindy Rethalia Putri, 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* pada Materi Bangun Datar Kelas IV di SD Negeri 24 Ujung Gurun". Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Bung Hatta.

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

Pendidikan merupakan salah satu proses bagi peserta didik yang nantinya diharapkan dapat menjadi tempat untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya seoptimal mungkin tanpa adanya paksaan. Menurut Nurkholis (2013:25) "Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat". Salah satu tujuan umum pendidikan adalah mencerdaskan anak bangsa. Namun, fakta yang dijumpai dilapangan pada saat ini dunia pendidikan masih memiliki beberapa kendala salah satunya yang berkaitan dengan perkembangan teknologi terutama dalam pemanfaatan media pembelajaran.

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap interaksi antara guru dengan peserta didik. Penggunaan teknologi di sekolah harus bisa dimanfaatkan oleh guru terutama untuk menunjang proses pembelajaran, misalnya dalam pembuatan media pembelajaran. Media pembelajaran yang berbasis teknologi dapat memudahkan guru dalam menggambarkan atau mengilustrasikan materi. Sehingga peserta didik mampu melihat secara jelas antara materi dengan praktik secara nyata.

Media pembelajaran adalah alat-alat bantu yang digunakan untuk menunjang pelaksanaan proses belajar mengajar, mulai dari buku sampai penggunaan perangkat elektronik dikelas (Azhar Arsyad, 2013:3). Ada beberapa aplikasi yang sangat mudah untuk digunakan sebagai media pembelajaran salah satunya yaitu *Powtoon*. *Powtoon* adalah sebuah aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran karena terdapat berbagai fitur-fitur yang menarik dan mudah digunakan seperti pembuatan video animasi dan presentasi (Ernalida,dkk 2018).

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4-D yang dimodifikasi menjadi 3D karena adanya keterbatasan waktu dalam penelitian. Tahapan penelitian yang dilakukan yaitu *define*, *design*, dan *development*. Subjek uji coba penelitian ini adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 24 Ujung Gurun yang berjumlah 22 orang siswa. Pada tahap validasi dilakukan oleh 2 orang validator, yaitu ahli materi dan ahli media. Untuk tahap praktikalitas dilakukan setelah media pembelajaran animasi *powtoon* divalidasi dan layak diuji cobakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran animasi *powtoon* yang sudah dibuat.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran animasi *powtoon* diperoleh rata-rata validitas secara keseluruhan oleh ahli materi dan ahli media yaitu 87,5% dengan kriteria valid, sedangkan untuk rata-rata praktikalitas oleh guru dan siswa diperoleh rata-rata keseluruhan 94,7% dengan kriteria sangat praktis.

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi *powtoon* ini valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran Matematika, sehingga dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar dalam pembelajaran di kelas IV SD Negeri 24 Ujung Gurun.

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

## EXECUTIVE SUMMARY

Shindy Rethalia Putri, 2022. "Development of *Powtoon* on the Class IV Flat Build Material at SD Negeri 24 Ujung Gurun". Thesis. Primary teacher education. Faculty of Teacher Training and Education. Bung Hatta University.

**Supervisor: Ira Rahmayuni Jusar, S.Si, M.Pd.**

Education is a process for students who are expected to be a place to develop their potential optimally without coercion. According to Nurkholis (2013: 25) "Education is a process that is needed to get balance and perfection in the development of individuals and society". One of the general goals of education is to educate the nation's children. However, the facts found in the field at this time the world of education still has several obstacles, one of which is related to technological developments, especially in the use of learning media.

The development of technology in the world of education has a significant influence on the interaction between teachers and students. The use of technology in schools should be used by teachers, especially to support the learning process, for example in the manufacture of learning media. Technology-based learning media can make it easier for teachers to describe or illustrate the material. So that students are able to see clearly between the material with real practice.

Learning media are tools used to support the implementation of the teaching and learning process, from books to the use of electronic devices in the classroom (Azhar Arsyad, 2013: 3). There are several applications that are very easy to use as learning media, one of which is Powtoon. Powtoon is a web-based application that can be used to create learning media because there are various interesting and easy-to-use features such as making animated videos and presentations (Ernalida, et al 2018).

The type of research carried out in this research is Research and Development (R&D) with a 4-D development model that is modified into 3D due to the limited time in the research. The stages of research carried out are define, design, and development. The subjects of this study were the fourth grade students of the State Elementary School 24 Ujung Gurun, totaling 22 students. At the validation stage, 2 validators were carried out, namely material experts and media experts. For the practicality stage, it is carried out after the powtoon validated and deserves to be tested to find out the practicality of the powtoon that has been made.

Based on the results of research on the development of Powtoon , the overall validity average by material experts and media experts is 87.5% with valid criteria, while the average practicality by teachers and students is obtained an overall average of 94.7% with very practical criteria.

From the results of this study, it can be concluded that powtoon is valid and practical to use in learning Mathematics, so it can be used as one of the teaching materials in learning in class IV SD Negeri 24 Ujung Gurun.

**Keywords: Development, Learning Media, Powtoon.**

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ernalida, dkk. (2018). *PowToon: Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi sebagai Upaya dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menarik dan Kreatif*. Logat: Jurnal Bahasa Indonesia dan Pembelajaran, 5(2).
- Nurkholis, N. (2013). *Pendidikan dalam upaya memajukan teknologi*. Jurnal kependidikan, 1(1), 24-44.