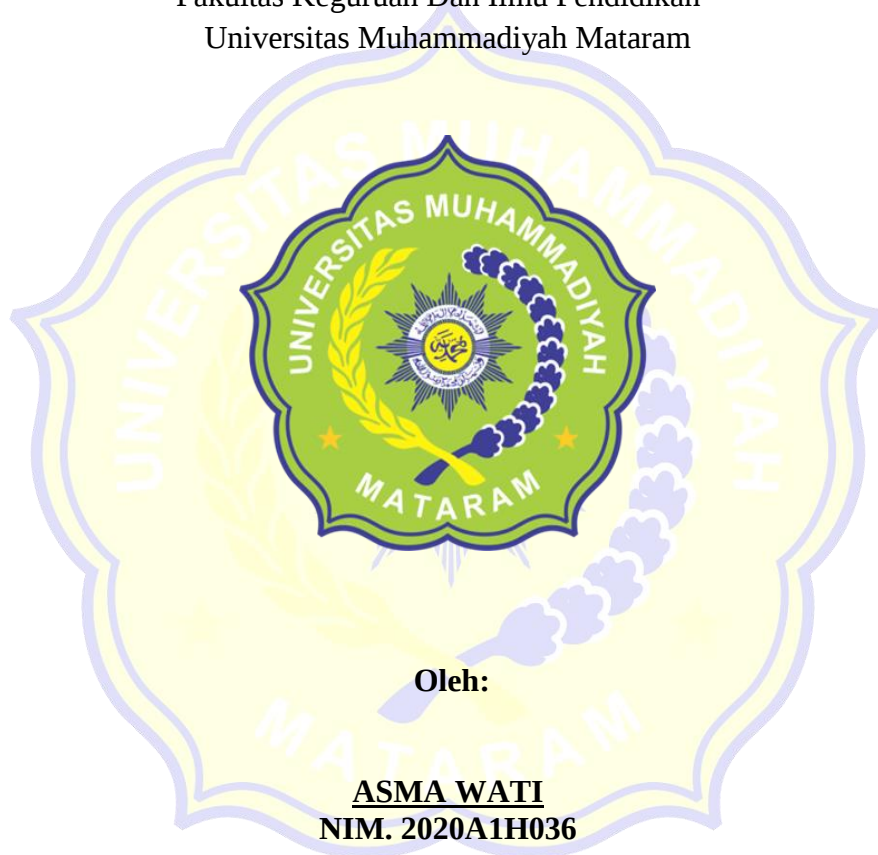


SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBANTUAN POWTOON UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DALAM MATERI BANGUN DATAR MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS IV SDN 27 MATARAM

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu (SI) pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh:

ASMA WATI
NIM. 2020A1H036

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

2024

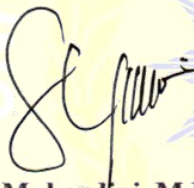
HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBANTUAN
POWTOON UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SISWA DALAM MATERI BANGUN DATAR
MATA PELAJARAN MATEMATIKA
DI KELAS IV SDN 27 MATARAM**

Telah memenuhi syarat dan di setujui
Tanggal, 4 Januari 2024

Dosen Pembimbing I



Sintayana Muhandini, M.Pd
NIDN. 0810018901

Dosen Pembimbing II



Yuni Mariyati, M.Pd
NIDN. 0806068802

Menyetujui

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN,
Ketua Prodi Studi**



Haifatussalamah, M.Pd
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

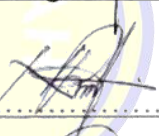
SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBANTUAN *POWTOON*
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DALAM MATERI
BANGUN DATAR MATA PELAJARAN MATEMATIKA
DI KELAS IV SDN 27 MATARAM**

Skripsi ini atas nama Asma Wati telah dipertahankan di depan dosen
penguji Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhamadiyah Mataram

Pada tanggal 7 Januari 2024

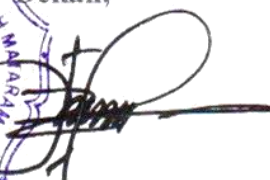
Dosen Penguji :

1. Sintayana Muhardini, M.Pd (Ketua) (.....)
NIDN. 0810018901
2. Nanang Rahman, M.Pd (Anggota I) (.....)
NIDN. 0824038702
3. Syafruddin Muhdar, M.Pd (Anggota II) (.....)
NIDN. 0813078701

Mengesahkan :

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMADIYAH MATARAM

Dekan,


Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si
NIDN.0821078501

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Asma Wati

Nim : 2020A1H036

Alamat : Bebidas

Memang benar skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Audio Visual Berbantuan *Powtoon* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Materi Bangun Datar Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SDN 27 Mataram” Adalah asli hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

Skripsi ini adalah mimpi murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika kemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, saya mempertanggung jawabkannya, termasuk bersedia meninggalkan gelar keserjanaan yang saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 15 Desember 2023

Yang membuat pernyataan



Asma Wati
NIM. 2020A1H036



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ASMA WATI
NIM : 2020A1H036
Tempat/Tgl Lahir : Naga, 25 Maret 2003
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : FKIP
No. Hp : 081 236 140 165
Email : asmaw5903@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBANTUAN POWTOON UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DALAM MATERI BANGUN
DATAR MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS IV SDN 27
MATARAM.

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 45%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milik orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 09 MARET.....2024

Penulis



ASMA WATI
NIM. 2020A1H036

Mengetahui,

Kepala UPT Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram

Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ASMA WATI
NIM : 2020A1H036
Tempat/Tgl Lahir : NAGARA 25 MARET 2003
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 081 236 148 165 / asmaw5993@gmail.com
Jenis Penelitian : ☒ Skripsi ☐ KTI ☐ Tesis ☐

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBANTUAN POWTOON UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DALAM MATERI BANGUN
DATAR MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS IV SDN 27
MATARAM

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 8 MARET 2024
Penulis



ASMA WATI
NIM. 2020A1H036

Mengetahui,
Kepala UPT Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904

MOTTO

Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri.

(QS. Al-Baqarah: 286)



PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirohhi

Alhamdulillah Rabbil Aalamiin segala puji bagi Allah SWT. atas segala nikmat, rahmat dan hidayahnya yang telah meridhoi saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam selalu saya panjatkan kepada baginda Nabi besar Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi wa Sallam, yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman terang bederang, dari zaman kebodohan menuju zaman kepintaran seperti yang kita rasakan hingga saat ini.

Skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang berharga dalam hidup saya:

1. Teruntuk kedua orang tua tercinta saya yang paling saya sayangi sejang raya ini bapak (Ahmad Hengki) dan ibu (Siti Johor) yang telah membesarkan saya hingga sampai dititik ini dengan hati yang ikhlas, tulus yang tiada tara dan kasih sayang tanpa batas. Terima kasih yang tak terhingga yang tak bisa di balas dengan apapun atas segala doa, dukungan, motivasi dan semangat yang selalu bapak dan ibu berikan di setiap langkah kaki saya hingga sampai saat ini.
2. Teruntuk kaka saya (Indra Satriyawan) dan adik saya (Fauji Imam) kalianlah tombak pertahanan saya ketika saya patah semangat, saya ucapkan terima kasih telah menjadi saudara terbaik saya dan selalu mendoakan yang terbaik di setiap langkah saya dalam meraih cita-cita saya.

3. Teruntuk keluarga tercinta yang tidak bisa saya sebut satu-satu terima kasih banyak atas segala bantuan, dukungan, doa, dan motivasinya yang selalu diberikan kepada saya.
4. Teruntuk (Didi Wahyudin) terima kasih selalu menemani di setiap suka dan duka saya, dan teruntuk sahabat-sahabat saya (Siti Rusnang, Selfi Ibrahim, Richa Elvira dan Itha Purnamasari) terima kasih atas dukungan dan dorongan yang selalu kalian berikan kepada saya, semoga kalian semua sukses selalu.
5. Teruntuk dosen pembimbing skripsi saya, saya mohom maaf yang amat dalam apa bila selama proses bimbingan berlangsung saya menyingung perasaan ibu dosen. Dan saya ucapkan terima kasih yang sebanyak banyaknya tanpa bimbingan ibu dosen saya tidak akan sampai pada titik ini.

Semoga apa yang saya peroleh selama berada di Universitas Muhammadiyah Mataram khususnya fakultas keguruan dan ilmu pendidikan prodi pendidikan guru sekolah dasar bisa bermanfaat khususnya bagi saya pribadi dan bagi pembaca. Disini penulis masih sebagai manusia biasa yang tidak luput dari salah, khilaf dan jauh dari kata sempurna.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala nikmat, rahmat hidayah serta ridhonya sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “(Pengembangan Media Audio Visual Berbantuan *Powtoon* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Materi Bangun Datar Mata Pelajaran Matematika Dikelas IV SDN 27 Mataram)”.’.

Skripsi ini mengkaji pengembangan media audio visual berbantuan aplikasi *powtoon* yang dapat dijadikan alat bantu bagi guru SD dimanapun berada yang dapat dijadikan sebagai media dalam proses pembelajaran. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, arahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih yang mendalam :

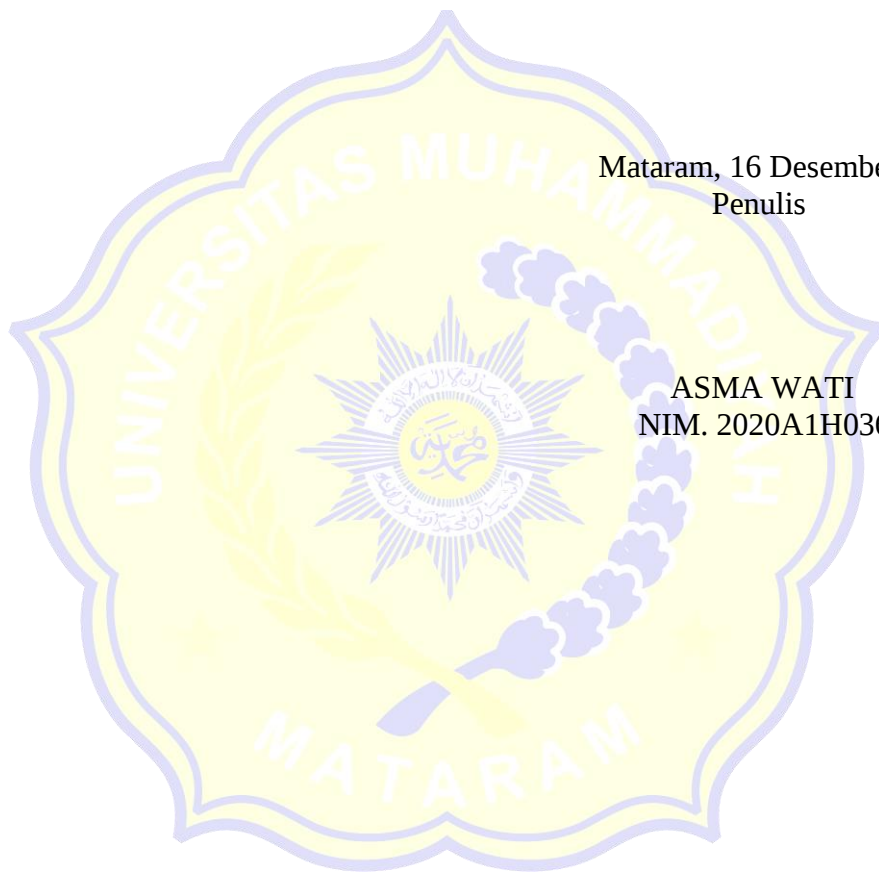
1. Bapak Drs. Abdul Wahab, MA. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd. Si. selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Ibu Sintayana Muhardini, M.Pd selaku pembimbing I.

5. Ibu Yuni Mariyati, M.Pd selaku pembimbing II.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik sangat penulis harapkan. Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pengembangan dunia Pendidikan.

Mataram, 16 Desember 2023
Penulis

ASMA WATI
NIM. 2020A1H036



ABSTRAK

Wati, asma, 2020A1H036. *Pengembangan media Audio Visual Berbantuan Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Materi Bangun Datar Mata Pelajaran Matematika Dikelas IV SDN 27 Mataram*. Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Sintayana muhardini, M.Pd

Pembimbing 2 : Yuni Mariyati, M.Pd

Pengembangan media audio visual berbantuan aplikasi *powtoon* merupakan suatu sarana yang mempunyai fungsi untuk membantu meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran, khususnya pada siswa kelas IV SDN 27 Mataram, pada materi bangun datar mata Pelajaran matematika. subjek uji coba pada Peneliti ini terdiri dari dua subjek yaitu (1) subjek uji coba terbatas dilakukan pada 7 siswa kelas 5 SDN 27 Mataram. (2) subjek uji coba lapangan dilakukan pada seluruh siswa kelas IV SDN 27 Mataram. Penelitian ini bertujuan untuk megembangkan media pembelajaran audio visual berbantuan *powton* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 27 Mataram pada materi bangun datar mata Pelajaran matematika yang memenuhi kriteia valid, praktis, dan efektif. Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode pengembangan (R&D) dengan model penelitian *Borg and Gall* adalah tahap Penelitian dan Pengumpulan Data (*Research and information collecting*) , tahap Perencanaan (*Planning*), tahap Pengembangan Draft Produk (*Develop preliminary form of product*), tahap Uji Coba Lapangan Awal (*Preliminary field testin*).tahap Merevisi Hasil Uji Coba (*Main product revision*), tahap Uji Coba Lapangan Utama (*Main field testing*), tahap Penyempurnaan Produk Hasil Uji Lapangan (*Operational product revision*), tahap Uji Pelaksanaan Lapangan Operasional/Empiris (*Operationa field testing*), tahap Penyempurnaan Produk (*Final product revision*). Hasil penilaian ahli Materi sebesar 89,23 % tingkat kualifikasi Sangat Valid, Sedangkan hasil skor total penilaian yang diberikan oleh Ahli Media sebesar 85,14 % yang berarti berada pada tingkat kualifikasi Sangat Valid, penilaian dari hasil angket respon siswa uji coba terbatas memperoleh nilai 86,1 % dikategorikan sangat praktis, dan penilaian dari hasil keefektifan nilai *Pretest* dan *Postteet* sebesar 81 %, sedangkan lembar observasi memperoleh hasil 95 % pada kategori sanga terlaksana.

Kata kunci: *Pengebangan, media audio visual berbantuan powtoon, minat belajar.*

ABSTRACT

Wati, Asma, 2020A1H036. *The Development of Powtoon Assisted Audio-Visual Media to Enhance Students' Interest in Learning Plane Geometry in Mathematics Subject at the Grade IV of SDN 27 Mataram*. Undergraduate Thesis. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

First Advisor : Sintayana Muhardini, M.Pd

Second Advisor : Yuni Mariyati, M.Pd

The creation of audio-visual content with the use of the Powtoon application is a tool intended to increase students' interest in studying plane geometry in Mathematics, especially in Grade IV at SDN 27 Mataram. Two groups of students make up the test subjects in this study: (1) limited trial subjects, who include seven kids from SDN 27 Mataram's Grade 5; and (2) field trial subjects, which include all of the school's Grade IV pupils. In order to achieve the requirements of validity, practicality, and effectiveness, this project intends to construct audio-visual learning materials with Powtoon assistance to increase the attention of Grade IV students of SDN 27 Mataram in plane geometry in Mathematics.

The research method employed by the researcher is the development method (R&D) using Borg and Gall research model, comprising stages of Research and Information Collecting, Planning, Developing Preliminary Form of Product, Preliminary Field Testing, Main Product Revision, Main Field Testing, Operational Product Revision, Operational Field Testing, and Final Product Revision. The assessment results from subject matter experts indicate a validity level of 89.23%, categorized as Very Valid. Meanwhile, the total score given by Media Experts is 85.14%, also falling under the category of Very Valid. The assessment from the limited trial student response questionnaire obtained a score of 86.1%, categorized as very practical. The effectiveness assessment from Pretest and Posttest scores is 81%, whereas the observation sheet yielded a result of 95% in the category of very well implemented.

Keywords: Development, Powtoon-Assisted Audio-Visual Media, Learning Interest.

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM _____

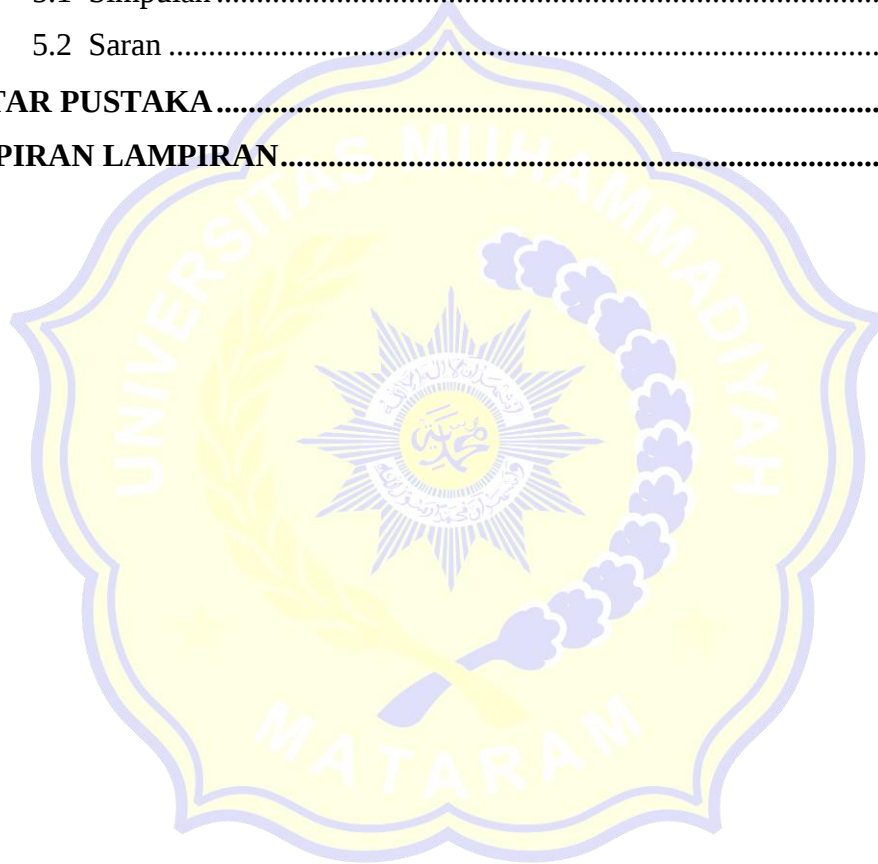
KEPALA
UPT P3B
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM



DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	x
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Pengembangan.....	5
1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	6
1.5 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan	6
1.6 Batasan Operasional	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Penelitian Yang Relevan.....	9
2.2 Kajian Pustaka	11
2.3 Kerangka Berpikir.....	27
BAB III METODE PENGEMBANGAN	29
3.1 Model Pengembangan.....	29
3.2 Prosedur Pengembangan.....	30
3.3 Uji Coba Produk	34
3.4 Subjek Uji Coba.....	35

3.5 Instrumen Pengumpulan Data.....	35
3.6 Metode Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL PEMBAHASAN	42
4.1 Penyajian Data Uji Coba.....	42
4.2 Hasil Uji Coba Produk.....	44
4.3 Revisi Produk.....	60
4.4 Pembahasan	61
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	65
5.1 Simpulan	65
5.2 Saran	66
DAFTAR PUSTAKA.....	67
LAMPIRAN LAMPIRAN.....	73



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi.....	36
Tabel 3.2 Kisi-kisi Validasi Ahli Media	37
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Respon Siswa Kelas IV	37
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Minat Belajar Siswa	38
Tabel 3.5 Kriteria Interpretensi Hasil Validasi	39
Tabel 3.6 Kategori Angket Respon Siswa	40
Tabel 3.7 tabel Nilai Gain	41
Tabel 4.1 Validasi ahli materi 1	45
Tabel 4.2 Validasi ahli materi 2	46
Tabel 4.3 Validasi ahli materi 3	47
Tabel 4.4 Nilai Kevalidan Dari Validator Ahli Materi	48
Tabel 4.5 Validasi ahli media 1.....	49
Tabel 4.6 Validasi ahli media 2.....	51
Tabel 4.7 Validasi ahli media 3.....	52
Tabel 4.8 Nilai Kevalidan Dari Validator Ahli Media.....	53
Tabel 4.9 Analisis angket respon siswa dan skor uji coba terbatas	55
Tabel 4.10 Hasil angket minat siswa pre-test dan post-test	56
Tabel 4.11 Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran.....	57
Tabel 4.12 Nilai pre-tes dan post-tes.....	59

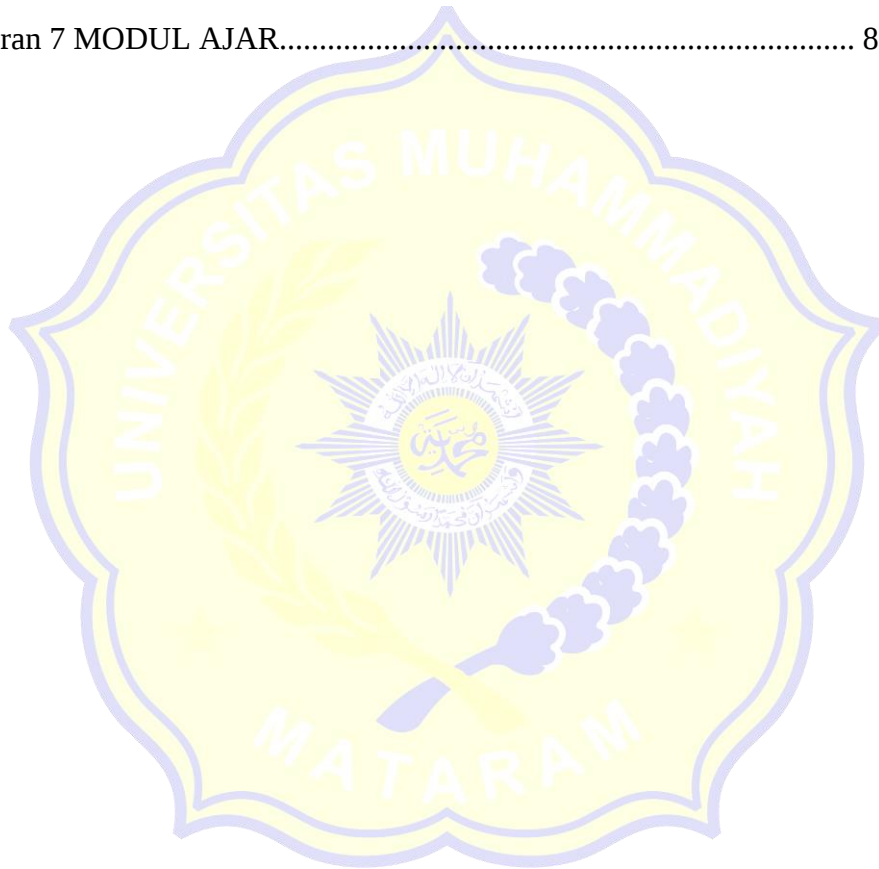
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Aplikasi Powtoon.	20
Gambar 2.2 Bangun datar persegi.....	25
Gambar 2.3 Bangun datar persegi Panjang.....	25
Gambar 2.4 Bangun datar persegi.....	26
Gambar 2.5 Kerangka Berpikir	28
Gambar 3.1 Model Pengembangan Borg & Gall (Sina, 2015)	30
Gambar 4.1 Komentar dan Saran dari ahli media.....	60



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian dan Balasan Penelitian	74
Lampiran 2 Angket validasi Ahli Materi 1, 2 dan 3	76
Lampiran 3 Angket validasi Ahli Media 1, 2 dan 3	79
Lampiran 4 Lembar Angket Respon Siswa	82
Lampiran 5 Angket Minat Belajar Siswa Pre-tes dan Post-tes	83
Lampiran 6 Dokumentasi	85
Lampiran 7 MODUL AJAR	88



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan komponen penting dan universal dalam kehidupan manusia. Tanpanya, individu tidak akan maju dan memperoleh kebudayaan. Selain itu, kehidupan mungkin akan mengalami stagnasi tanpa kemajuan, berpotensi mengalami kemunduran dan bahkan kepunahan. Oleh karena itu, pendidikan merupakan komponen penting dalam eksistensi manusia. Pendidikan memungkinkan individu memperoleh pengetahuan dan keahlian melalui perubahan perilaku yang bertahan lama akibat interaksi dengan lingkungannya. Selama kegiatan pembelajaran terjadi interaksi antara pendidik, peserta didik, dan materi pendidikan.

Ki Hajar Dewantara mengartikan pendidikan sebagai syarat bagi perkembangan anak dalam kehidupan. Pendidikan bertujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan semua kemampuan yang melekat pada seorang anak, memungkinkan mereka untuk mencapai potensi penuh mereka sebagai individu dan anggota masyarakat yang berkontribusi, memastikan kesejahteraan dan kepuasan akhir mereka. Adapun tujuan berdasarkan UUD No.20 Tahun 2003 pasal 3 menyatakan tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, sehat, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dari tujuan tersebut ada beberapa kata kunci yaitu: berakhlak mulia,

beriman, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokrasi dan bertanggung jawab. Sehingga pendidikan merupakan salah satu unsur penting dalam pembangunan mutu ataupun kualitas anak-anak didik indonesia serta usaha untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan yang nantinya akan tercipta sumber daya manusia yang berkualitas bagi agama, bangsa dan negaranya. Pendidikan merupakan aspek krusial dalam menentukan kualitas sumber daya manusia di masa depan, khususnya bagi generasi penerus suatu bangsa.

Pendidikan melibatkan berbagai jenis pelajaran bagi siswa, termasuk matematika. Matematika berasal dari kata latin *mathemata* yang artinya pembelajaran atau mata pelajaran. Merujuk pada pemikiran Supatmono dalam (Prihayuda Tatang Aditya 2018). Matematika merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan mulai dari sekolah dasar hingga pendidikan tingkat lanjut. Siswa sering mengungkapkan ketidakpuasan terhadap matematika karena reputasinya yang menantang. Maka untuk dapat dengan mudah siswa memahami pelajaran matematika guru harus lebih kreatif dalam menyampaikan materinya kepada siswa seperti menggunakan media pembelajaran lainnya dan tidak hanya menggunakan buku cetak saja. Dalam pembelajaran matematika guru akan lebih mudah dalam menyampaikan tujuan pembelajaran apabila menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif. Media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam menerima materi pelajaran, menghindari dari rasa bosan dan meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika tepatnya pada materi bangun datar.

Bangun datar merupakan suatu bidang yang berbentuk bangun datar yang bisa terlihat dari satu sisi serta memiliki panjang dan lebar yang dihubungkan dengan garis lurus atau lengkung. Mempelajari materi tentang bangun datar sangatlah penting sekali bagi siswa, hal ini agar siswa dapat mengetahui berbagai macam dan bentuk dari bangun datar. Adapun Alasan mengapa memilih materi bangun datar, karena untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam menentukan dan mencari luas dan keliling dari bentuk-bentuk bangun datar.

Dalam pembelajaran ada beberapa media yang dapat di gunakan oleh seorang guru salah satunya adalah media aplikasi *powtoon*, aplikasi *powtoon* juga dapat meningkatkan minat belajar siswa serta dapat mengembangkan kreatifitas peserta didik dalam pembelajaran. Aplikasi *powtoon* merupakan salah satu aplikasi *online* yang dapat digunakan untuk membuat presentasi, video pembelajaran dan lain sebagainya, dengan fitur animasi yang menarik diantaranya animasi tulis tangan, animasi kartun dan pengaturan *time line* yang sangat sederhana.

Peneliti yang melakukan observasi lapangan pada pembelajaran matematika di kelas IV SDN 27 Mataram menemukan bahwa motivasi anak dalam mempelajari matematika khususnya pada bangun datar masih terbatas. Tanda-tanda keterlibatan siswa yang pasif antara lain berkurangnya partisipasi dalam proses pembelajaran, siswa sibuk saat penjelasan guru, enggan bertanya, kurangnya diskusi kelompok, semua karena guru dominan menggunakan metode ceramah.

Dari hasil wawancara bersama guru kelas IV SDN 27 Mataram diperoleh informasi bahwa, di SDN 27 Mataram belum pernah menggunakan media audio visual berbantuan *powtoon* pada materi bangun datar pembelajaran matematika untuk meningkatkan minat belajar siswa guru hanya menggunakan buku guru, buku siswa tanpa adanya media pembelajaran yang variasi. Proses pembelajaran akan lebih menyenangkan dan tidak membosankan serta mudah dipahami oleh siswa apabila guru menggunakan sebuah media dalam menyampaikan materinya kepada siswa, dimana dengan menggunakan media maka pembelajaran matematika akan menjadi lebih menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan minat belajar siswa.

Adapun keunggulan dari penggunaan media audio visual berbantuan *powtoon* ini antara lain dapat memberikan interaktif dan memberikan umpan balik kepada peserta didik, memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam menentukan topik belajar, *powtoon* bisa digunakan dimanapun dan kapanpun secara mandiri oleh peserta didik, video disajikan tidak terlalu lama sehingga tidak mengurangi tingkat motivasi peserta didik, materi disajikan secara interaktif dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik, aplikasi yang digunakan dalam penyusunan multimedia interaktif *powtoon* sangat menarik sehingga produk yang dihasilkan juga memiliki kualitas gambar, animasi, video, suara, dan musik yang lebih meningkatkan minat belajar peserta didik.

Berangkat dari permasalahan yang sudah dipaparkan diatas maka di butuhkan suatu inovasi atau sesuatu yang dapat menarik minat belajar siswa

dalam proses belajar, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Audio Visual Berbantuan *Powtoon* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Materi Bangun Datar Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV SDN 27 Mataram”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media audio visual berbantuan *powtoon* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi bangun datar mata pelajaran matematika di kelas IV SDN 27 Mataram?
2. Bagaimana kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media audio visual berbantuan *powtoon* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi bangun datar mata pelajaran matematika di kelas IV SDN 27 Mataram?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengembangan media audio visual berbantuan *powtoon* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi bangun datar mata pelajaran matematika di kelas IV SDN 27 Mataram.
2. Untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media audio visual berbantuan *powtoon* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi bangun datar mata pelajaran matematika di kelas IV SDN 27 Mataram.

1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Penelitian tersebut menghasilkan pembuatan film pembelajaran menggunakan aplikasi Powtoon untuk pembelajaran bangun datar pada matematika kelas IV. Memanfaatkan *Powtoon* untuk film pendidikan dapat membuat Matematika lebih menarik dan dipahami oleh siswa yang menganggap mata pelajaran tersebut menantang dan mengintimidasi. Syarat-syarat pembuatan film edukasi ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan adalah media edukasi berupa film pembelajaran yang berfokus pada Matematika khususnya membahas topik terkait bangun datar untuk siswa kelas IV SDN 27 Mataram.
2. Pembuatan film edukasi ini didukung oleh alat online bernama Powtoon, yang menawarkan serangkaian fitur seperti foto, animasi, latar belakang, musik latar, sulih suara, dan teks, semuanya terintegrasi dengan konten. Selain itu, Filmora digunakan sebagai alat bantu penyuntingan dalam pembuatan film instruksional ini.
3. Video pembelajaran yang telah dibuat dapat diposting ke *YouTube* atau *Google Drive* agar lebih mudah diakses oleh siswa melalui link yang dapat dibagikan.

1.5 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1.5.1 Asumsi Pengembangan

- a. Video pembelajaran meningkatkan minat siswa dengan menampilkan tampilan yang menarik dan menciptakan lingkungan belajar yang

konduktif melalui penggunaan berbagai gambar, GIF, efek transisi, latar belakang, dan suara latar yang melengkapi materi yang disajikan.

- b. Video edukasi ini meningkatkan keterlibatan siswa dalam mempelajari Matematika, khususnya materi datar, dengan memasukkan gambar, animasi, teks, suara dubber, dan soal-soal yang relevan untuk memberikan representasi materi yang jelas dan visual. nyata ditinjau dari kemampuan kognitif siswa sekolah dasar.
- c. Video instruksional ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan proses pendidikan, baik online maupun offline, karena mudah digunakan dan mudah diakses oleh siswa melalui tautan yang disediakan oleh guru.

1.5.2 Keterbatasan Pengembangan

- a. Video pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *Powtoon* hanya mencakup bentuk datar untuk siswa kelas IV SDN 27 Mataram.
- b. Pembuatan film edukasi ini disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran khusus, karakteristik siswa, dan kurikulum SDN 27 Mataram. Oleh karena itu, mungkin tidak cocok untuk digunakan di sekolah lain.

1.6 Batasan Operasional

Adapun batasan operasional dalam metode penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa guna untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan serta dapat meningkatkan

minat belajar siswa. Media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materinya kepada siswa sehingga dapat dengan mudah merangsang perhatian pikiran peserta didik.

2. Media pembelajaran audio visual adalah media penyaluran pesan melalui sebuah video ataupun audio yang dapat dilihat dan didengarkan.
3. Minat belajar adalah salah satu rasa senang, ketertarikan maupun suka dari diri seseorang terhadap sesuatu yang ia pelajari dengan penuh kesadaran dan ketenangan tanpa ada pemaksaan dari orang lain.
4. *Powtoon* merupakan salah satu aplikasi yang di akses secara *online* melalui alamat *website* yang dapat digunakan untuk membuat presentasi, video pembelajaran dan lain sebagainya, dengan fitur animasi yang menarik diantaranya animasi tulis tangan, animasi kartun, serta efek transisi yang jelas dan pengaturan *time line* yang sangat sederhana.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Yang Relevan

Judul penelitian ini adalah “Pengembangan Media Audio Visual Berbantuan *Powtoon* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Materi Bangun Datar Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV SDN 27 Mataram”. Sebelum penelitian ini dilakukan, peneliti lain telah melakukan penelitian yang relevan, antara lain sebagai berikut:

1. Siti Rochimah, (2019) dalam skripsinya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Mata Pelajaran Matematika pada Pokok Bahasan Luas Dan Keliling Segitiga Untuk Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Sumberagung Jombang”. Kedua penelitian ini memanfaatkan media gambar untuk meningkatkan keterlibatan siswa, menggunakan metode pengumpulan data kuesioner, fokus pada topik matematika, dan memanfaatkan aplikasi *Powtoon*. Penelitian ini berbeda dengan penelitian selanjutnya dalam hal metodologi yang digunakan. Penelitian kali ini menggunakan model penelitian ADIE dan fokus pada kelas IV di SDN Sumberagung Peterongan Jombang. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi. Penelitian ini memadukan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, sedangkan penelitian selanjutnya hanya akan menggunakan metode kuantitatif.
2. Rilwanu Lukman, (2020) dalam skripsinya yang berjudul “Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada

Mata Pelajaran Ipa Kelas III Mi Al Ma'rifatul Islamiyah Dasan Agung Tahun Ajaran 2018-2019". Kedua penelitian ini fokus pada peningkatan minat belajar siswa melalui pemanfaatan teknologi audio visual. Penelitian ini menggunakan metodologi PTK, fokus pada mata pelajaran IPA, melibatkan siswa kelas III Mi Al Ma'rifatul Islamiyah Dasan Agung sebagai subjek penelitian, serta menggunakan observasi dan dokumentasi sebagai instrumen pengumpulan data.

3. Nadia Fitriyanti, (2022) dalam skripsinya yang berjudul "Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V Mi Al-Khairiyah Jakarta Barat". Baik penelitian ini maupun penelitian yang akan datang fokus pada penggunaan media audio visual untuk meningkatkan minat belajar. Berbeda dengan penelitian yang akan diteliti, partisipan penelitian ini adalah siswa Kelas V Mi Al-Khairiyah Jakarta Barat. Alat penelitiannya menggunakan observasi dan dokumentasi pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

2.2 Kajian Pustaka

2.1.1 Media Pembelajaran

Media pendidikan Arsyad (2014:4) mengartikan media pembelajaran sebagai sarana nyata yang digunakan untuk menyampaikan materi pendidikan, seperti buku, tape recorder, kaset, kamera video, perekam video, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Media pembelajaran adalah alat nyata yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pendidikan.

Sukiman (2012:29) mengartikan media pembelajaran sebagai alat yang menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa untuk memfasilitasi pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima guna melibatkan pikiran, emosi, fokus, dan rasa ingin tahu siswa dalam proses pembelajaran.

Djamarah dan Zain (2013:121) menyatakan bahwa media berfungsi sebagai media untuk memudahkan penyajian materi atau pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Media ini melibatkan siswa tidak hanya melalui rangsangan pendengaran tetapi juga melalui masukan visual dan sensorik lainnya. Media diperlukan dalam pengajaran agar siswa sebagai penerima informasi dapat memahami pesan yang disampaikan guru. Artinya bahwa peran media sangat penting guna mengajak anak ikut aktif pada pendengaran dan juga pada penglihatan.

Menurut para ahli, media pembelajaran berperan penting dalam menyampaikan gagasan, pemikiran, dan pendapat kepada siswa, memperlancar penyerapan informasi, dan meningkatkan minat. Memfasilitasi dan mendorong pembelajaran siswa.

2.1.1.1 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Hujair (2013:7), tujuan media pembelajaran adalah untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran, khususnya bagi anak berkebutuhan khusus. Media bekerja dalam pembelajaran dengan mentransformasikan konsep-konsep abstrak menjadi nyata dan mengatasi hambatan-hambatan yang berkaitan dengan waktu, lokasi, kuantitas, dan jarak. Tugas media adalah mengatasi rintangan dalam pembelajaran.

Ramli (2012: 2-3) mengelompokkan fungsi media pembelajaran menjadi tiga kelompok.

1. Membimbing ahli di bidang ketenagakerjaan. Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dapat membantu guru dalam mengatasi kekurangan dan keterbatasannya selama pembelajaran.
2. Mendorong pelajar. Guru dapat membantu siswa dalam menguasai materi pelajaran dan mengembangkan kemampuan meliputi observasi, respon, memori, emosi, berpikir, fantasi, dan pemahaman dengan menggunakan sumber belajar yang etis dan terkini. Hal ini dimungkinkan karena semakin luasnya spektrum ekspresi yang ditawarkan oleh media pembelajaran.

3. Meningkatkan proses belajar-mengajar. Memanfaatkan media pendidikan yang aman dan efisien akan meningkatkan hasil pembelajaran.

Kemudian, menurut Munadi (2010:37), pada bab berjudul “Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru” dijelaskan lebih rinci fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

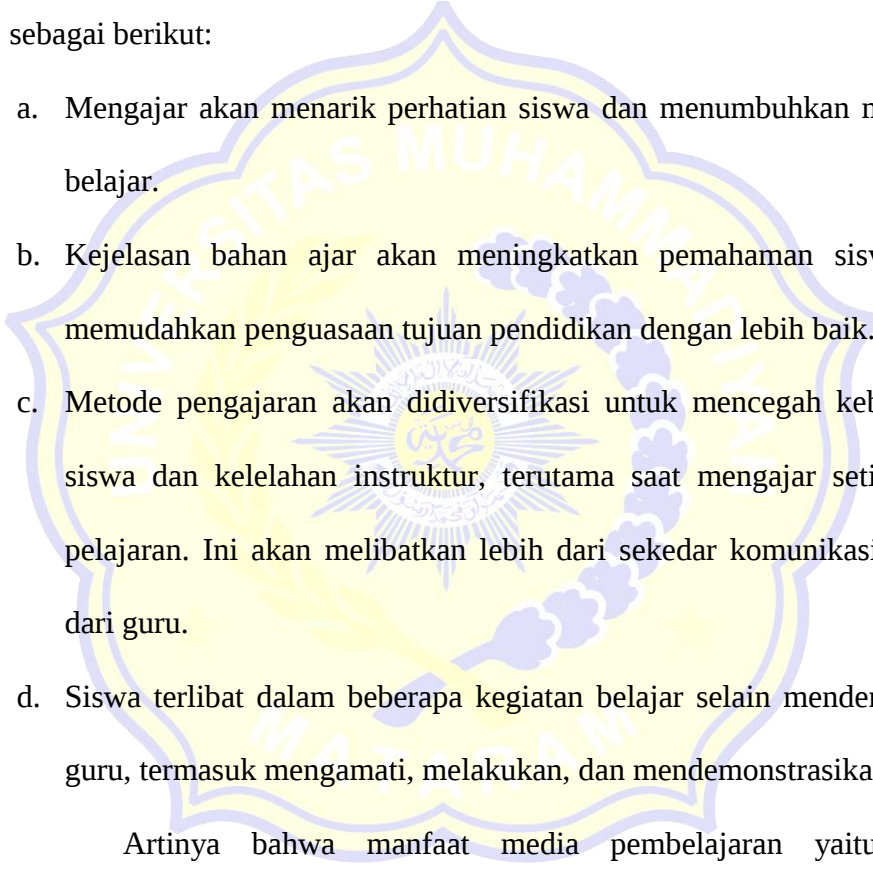
1. Media pendidikan dapat memperlancar proses pembelajaran siswa dengan mengambil alih sebagian tanggung jawab guru.
2. Kapasitas media untuk meningkatkan makna kosa kata pendidikan disebut sebagai fungsi semantik dalam pendidikan. Semantik adalah studi tentang simbol-simbol yang digunakan dalam konteks di luar hubungan langsungnya dengan makna tersurat dan tersirat.
3. Sifat manipulatif media pendidikan melibatkan kapasitas untuk menghasilkan, membentuk, dan mengkomunikasikan ide atau objek tertentu.
4. Psikologi dalam media pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan mental, emosional, dan intelektual manusia.
5. Peran komunikasi sosial budaya dalam media pendidikan adalah kemampuannya dalam mengatasi hambatan komunikasi sosial budaya siswa dalam proses pendidikan.

Peneliti menetapkan bahwa media pembelajaran berfungsi mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan kemampuan indera, berdasarkan sudut pandang ahli. Sebagai sarana penyampaian pendapat,

pemikiran, dan gagasan, juga memberikan petunjuk dimana pengetahuan itu berbentuk mental atau berbentuk tugas nyata agar pembelajaran dapat terjadi, sehingga mendorong minat dan tindakan guna membangun minat dan merangsang siswa atau pendengar. untuk beraksi.

2.1.1.2 Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran menurut Nana Sudjana (2010:2) sebagai berikut:

- 
- a. Mengajar akan menarik perhatian siswa dan menumbuhkan motivasi belajar.
 - b. Kejelasan bahan ajar akan meningkatkan pemahaman siswa dan memudahkan penguasaan tujuan pendidikan dengan lebih baik.
 - c. Metode pengajaran akan didiversifikasi untuk mencegah kebosanan siswa dan kelelahan instruktur, terutama saat mengajar setiap jam pelajaran. Ini akan melibatkan lebih dari sekedar komunikasi verbal dari guru.
 - d. Siswa terlibat dalam beberapa kegiatan belajar selain mendengarkan guru, termasuk mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan.

Artinya bahwa manfaat media pembelajaran yaitu guna mempermudah Pengajaran bertujuan untuk menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan minat belajar, melakukan kegiatan belajar dan mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan.

Arsyad (2002:26) mengemukakan manfaat media media pengajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pendidikan dapat meningkatkan komunikasi pesan dan informasi untuk membantu dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan fokus, motivasi, interaksi dengan lingkungan sekitar, dan kemandirian belajar anak berdasarkan keterampilan dan minatnya.
3. Media pengajaran mampu melampaui batasan indra, ruang, dan waktu.
4. Media pengajaran dapat memberikan siswa pemahaman bersama tentang apa yang terjadi di sekitar mereka dan memfasilitasi keterlibatan langsung dengan pendidik, masyarakat, dan lingkungan. Artinya bahwa manfaat media menurut Arsyad yaitu media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar, Penyampaian pesan dan isi pelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu juga memberi kesamaan pengalaman pada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka dan diterima baik oleh siswa.

Kustandi (2018: 23) menyatakan manfaat media pembelajaran di dalam proses belajar-mengajar yaitu:

- 1) Media pendidikan dapat meningkatkan komunikasi pesan dan informasi untuk memudahkan dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan fokus anak, meningkatkan motivasi belajar, memfasilitasi kontak langsung dengan lingkungan sekitar, dan memungkinkan belajar mandiri berdasarkan kemampuan dan minat individu.
- 3) Media pendidikan mampu melampaui batasan indera, jarak, dan waktu.
- 4) Media pendidikan dapat menawarkan pengalaman kolektif kepada siswa terkait dengan kejadian di sekitar mereka dan memfasilitasi keterlibatan langsung dengan pendidik, komunitas, dan lingkungan, seperti melalui tamasya, kunjungan museum, atau tamasya ke kebun binatang.

Artinya bahwa manfaat media menurut kustandi yaitu guna untuk memperjelas penyajian informasi juga dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, waktu, memberikan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka.

Berdasarkan pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu sebagai alat untuk mentransfer informasi agar dapat memperlancar proses belajar siswa serta dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga mampu

menimbulkan minat belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya.

2.1.1.3 Media Audio Visual

Media audiovisual memadukan komponen suara dan visual visual. Begitulah rekaman video dan ukuran film yang berbeda. Arsyad (2011:45) mendeskripsikan media audio visual sebagai media yang melibatkan pendengaran dan penglihatan dalam proses pembelajaran.

Hastuti (2014: 34-35) mendefinisikan media audio visual sebagai suatu teknik yang digunakan guru untuk menyampaikan konsep, gagasan, dan pengalaman dengan menggunakan penglihatan dan suara. Rusman (2013:63) mendefinisikan media audiovisual sebagai jenis media yang memadukan komponen pendengaran dan visual, disebut juga media melihat dan mendengar.

Djamarah (2006:124) Media audio visual merangsang indera penglihatan dan pendengaran karena penggabungan musik dan visual. Audiovisual mengacu pada produksi atau transmisi pesan yang menggabungkan unsur pendengaran dan visual, seperti dijelaskan oleh Kustandi & Sutjipto (2013:30).

Dari uraian yang diberikan terlihat bahwa media audiovisual baik film, video, maupun program lainnya dapat secara bersamaan menampilkan visual dan suara suatu objek atau aktivitas. Memanfaatkan media audio visual dalam kegiatan pembelajaran dapat menghasilkan pemahaman yang lebih menyeluruh dan beragam. Media pembelajaran

audiovisual merupakan teknologi pendidikan yang memanfaatkan unsur visual dan auditori untuk mengkomunikasikan informasi kepada siswa, memotivasi mereka, dan memfasilitasi penyampaian pesan dari guru.

2.1.1.4 Media Powtoon

Powtoon adalah alat online yang memungkinkan pengguna membuat presentasi dan video kartun animasi dengan mudah. Akhdar (2016:37) menyatakan bahwa *Powtoon* menawarkan keunggulan seperti antarmuka yang ramah pengguna untuk pembuatan video, kemudahan penggunaan, dan beragam pilihan animasi lucu dan menarik yang dapat meningkatkan pengalaman belajar.

Pemikiran peneliti sebelumnya mengemukakan bahwa aplikasi *Powtoon* merupakan alat internet yang memungkinkan pengguna membuat video dengan berbagai fitur. Animasi pembelajaran merupakan salah satu jenis video yang dapat dibuat dengan *Powtoon*. Program online memerlukan koneksi internet agar dapat berfungsi.

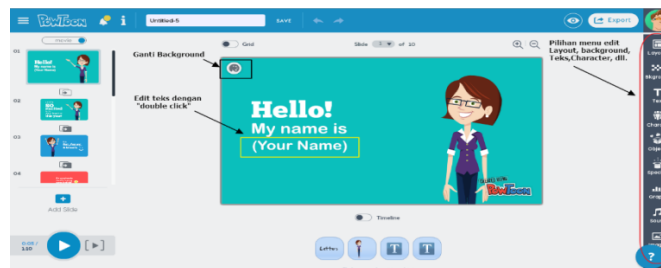
Yulia dan Ervinalisa (2017) menguraikan kelebihan dan kekurangan penggunaan *Powtoon* sebagai alat pembelajaran.

a. Kelebihan

- 1) Interaktif dan pemberian umpan balik.
- 2) Memberikan kemandirian siswa dalam memilih mata pelajaran.
- 3) Memudahkan pengendalian metodis dalam proses pembelajaran.
- 4) *Powtoon* bersifat serbaguna dan dapat digunakan secara mandiri di mana saja dan kapan saja.

- 5) Durasi video yang singkat mencegah penurunan tingkat motivasi pengguna.
 - 6) Materi disajikan secara interaktif dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa.
 - 7) Program yang digunakan dalam pembuatan multimedia interaktif *Powtoon* sangat menawan, menghasilkan kualitas grafis, animasi, video, suara, dan musik yang lebih tinggi pada produk akhir.
- b. Kekurangan
- 1) Video yang diproduksi menggunakan program *Powtoon* perlu melalui beberapa prosedur yang agak rumit.
 - 2) Untuk menggunakan media ini diperlukan laptop. Bila digunakan untuk pembelajaran di kelas, diperlukan proyektor LCD dan speaker untuk mencapai keluaran visual dan audio yang optimal.
- Adapun langkah-langkah dalam membuat video animasi dengan aplikasi *powtoon* sebagai berikut:
- a. Mempersiapkan peralatan dan bahan yang diperlukan untuk tugas tersebut, antara lain laptop dengan koneksi internet yang handal, peta materi, skenario/skenario, Buku Guru, dan Buku Siswa untuk matematika kelas IV SD fokus bangun datar.
 - b. Buka web browser di laptop, seperti *Firefox*, *Chrome*, atau program sejenisnya.

- c. Cari Powtoon. Di website <https://www.powtoon.com>, navigasikan ke kolom pencarian dan buat akun dengan mengklik Daftar jika Anda belum memilikinya. Gunakan akun Google untuk tujuan pendaftaran.
- d. Selanjutnya silahkan pilih animasi yang disediakan oleh Powtoon. Pemula memiliki opsi untuk memilih dari templat yang sudah jadi atau yang sudah ada. Selanjutnya, sesuaikan template agar sesuai dengan kebutuhan Anda. Ada dua versi Powtoon: berbayar dan gratis. Pengguna yang membayar mendapatkan akses ke template Pro, animasi, dan karakter. Jika Anda memilih opsi gratis, template yang tersedia juga cukup menawan.
- e. Pilih kategori templat yang saat ini dapat diakses. Sesuai dengan situasi yang ditentukan.
- f. Untuk mengatur pengaturan waktu, Anda dapat mengklik tombol naik atau turun pada aplikasi.
- g. Revisi slide video di template, jika perlu.
- h. Untuk menambahkan rekaman audio/suara, klik teks suara di *Powtoon*.
- i. Setelah Anda selesai membuat video, klik opsi ekspor di aplikasi Powtoon.



Gambar 2.1 Aplikasi Powtoon.

Sumber : <https://images.app.goo.gl/mc1BPJquzSUJiRzCA>

2.1.2 Minat Belajar

Menurut Lestari & Mokhammad (2017:93), minat belajar adalah motivasi internal siswa untuk mempelajari sesuatu dengan kesadaran, ketenangan, dan pengendalian diri yang terbatas, sehingga menimbulkan perasaan bersemangat dan bersemangat dalam menerapkannya. Hal ini penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Hidayat dan Djamilah (2018:66), keinginan belajar merupakan suatu sifat dalam diri siswa yang dapat menimbulkan sikap positif dan memberdayakan dirinya dalam menyelesaikan tugas dengan tetap termotivasi, antusias, dan selaras dengan proses pembelajaran.

Siswa dapat secara efektif mengasimilasi materi dan informasi yang ditawarkan selama proses pembelajaran. Suparman (2010:63) menggambarkan minat belajar sebagai penggabungan kapasitas individu untuk memperoleh, mengorganisasikan, dan mengolah pengetahuan selama proses pembelajaran.

Peneliti telah menetapkan bahwa minat belajar adalah suatu keadaan dimana individu memusatkan perhatian, mendengarkan, dan mengingat suatu objek dengan rasa suka, senang, dan tertarik dibandingkan dengan objek lain.

2.1.2.1 Indikator Minat Belajar

Menurut Ngalim Purwanto (2000:84), minat belajar siswa biasanya ditunjukkan dalam keterlibatannya dalam kegiatan kelas. Untuk

mengetahui minat belajar siswa, Anda dapat menilainya dengan mencermati penanda minat belajar berikut ini:

a. Ketertarikan Untuk Belajar

Keterlibatan siswa dalam suatu pembelajaran mencerminkan minat siswa tersebut. Misalnya, rasa ingin tahu ini memotivasi siswa untuk mengikuti pelajaran dengan penuh semangat, belajar dengan penuh perhatian, dan mengejar pengetahuan lebih lanjut yang berkaitan dengan mata pelajaran tersebut.

b. Perhatian Dalam Belajar

Perhatian dapat dipahami sebagai konsentrasi. Seorang siswa yang terlibat penuh perhatian dan fokus pada studi mereka, dengan jiwa dan pikiran mereka berdedikasi pada apa yang telah mereka pelajari.

c. Motivasi Belajar

Motivasi adalah upaya atau dorongan sadar untuk melakukan tindakan belajar dan menunjukkan perilaku yang terarah untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam skenario pembelajaran interaktif.

d. Pengetahuan

Selain ketiga tanda tersebut, indikator terakhir adalah pengetahuan. Apabila seorang siswa berminat terhadap suatu pelajaran dan mempunyai informasi yang luas, maka kualitas belajarnya akan meningkat sehingga berdampak pada peningkatan indeks prestasi belajar siswa.

Menurut Safari Wasti (2013:4) ada beberapa indikator minat belajar yaitu sebagai berikut:

a. Perasaan Senang

Jika seorang siswa menyukai pelajaran sains, mereka harus melanjutkan studi lebih lanjut dalam mata pelajaran yang berhubungan dengan sains. Tidak ada rasa paksaan untuk mempelajari mata pelajaran ini.

b. Ketertarikan

Banyak siswa yang sering membalas dan bereaksi terhadap komunikasi guru selama pengajaran di kelas. Komentar tersebut menunjukkan bahwa perkataan guru menarik perhatiannya sehingga menimbulkan rasa heran dan antusias yang kuat selama pembelajaran.

c. Perhatian Siswa

Siswa yang tertarik pada suatu pelajaran kemungkinan besar akan memperhatikannya dengan cermat. Dengan perhatian yang terfokus, seorang pembelajar akan mudah menangkap inti pengajaran.

d. Keterlibatan Siswa

Ketika seorang siswa tertarik pada suatu pelajaran, mereka merasa gembira dan terlibat dalam aktivitas dalam sesi tersebut.

Ketertarikan seorang siswa terhadap proses belajar mengajar di sekolah tercermin dari sikapnya selama proses pembelajaran. Siswa yang antusias dan berminat belajar akan memperhatikan dengan penuh

perhatian, belajar dengan tekun, dan aktif terlibat dalam kelas. Slameto (2010:57) menguraikan berbagai indikasi minat belajar, antara lain:

- a. Perhatian siswa diarahkan pada objek yang diminati.
- b. Kegembiraan adalah rasa senang yang dialami ketika terlibat dan menunjukkan minat terhadap kegiatan pendidikan.
- c. Konsentrasi sangat penting bagi siswa untuk terlibat secara efektif dan memahami kursus.
- d. Kesadaran siswa terhadap isi kursus, ketepatan waktu, dan penyelesaian pekerjaan.
- e. Motivasi intrinsik siswa untuk terlibat dengan konten kursus secara sukarela.

Indikator dalam penelitian ini meliputi ketekunan, keuletan, minat, ketajaman, prestasi, dan kemandirian dalam belajar.

2.1.3 Materi Bangun Datar

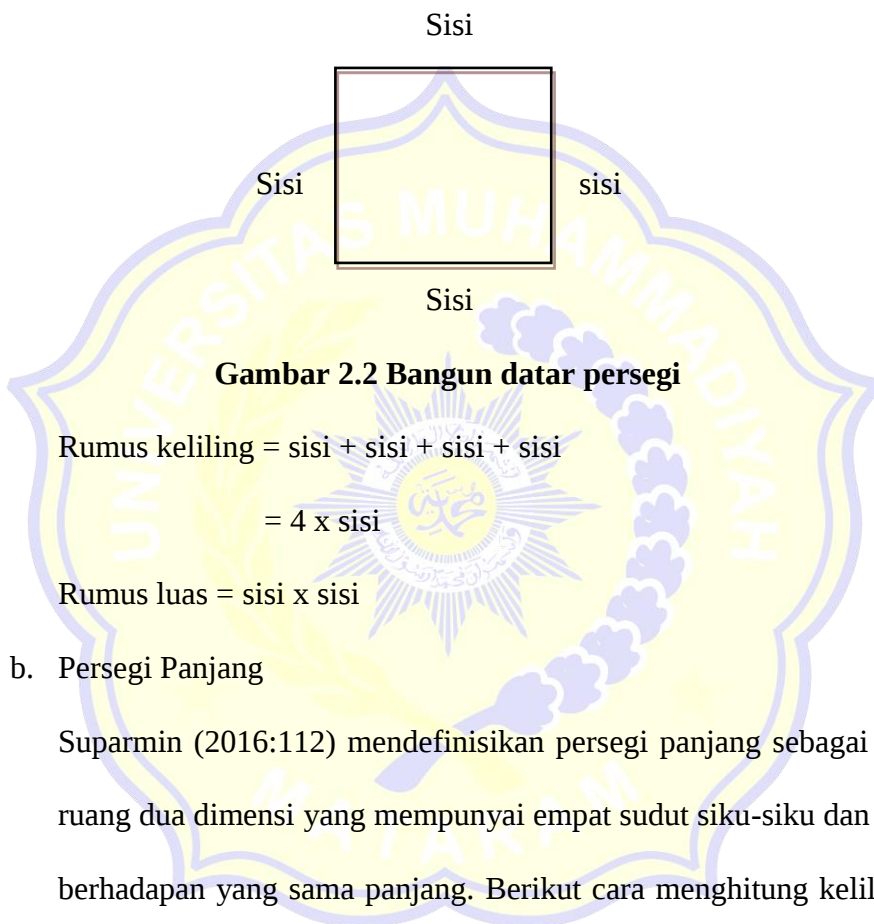
Bentuk datar adalah suatu permukaan dua dimensi yang dibatasi oleh garis lurus atau lengkung (BG Matematika 2018). Ika Wulandari (2013:1) mengartikan bangunan datar sebagai ilmu yang mempelajari bentuk dan ukuran. Sunardi (2014) mengartikan bentuk datar sebagai bentuk dua dimensi. Bangun datar adalah bangun datar dua dimensi yang dibatasi oleh garis lurus atau lengkung.

Para peneliti menemukan bahwa bentuk datar adalah suatu luas yang terlihat dari satu sisi dan ditandai dengan garis lurus atau lengkung

yang bersambung yang menentukan panjang dan lebarnya. Bentuk datar dikategorikan menjadi berbagai jenis, antara lain:

a. Persegi

Persegi adalah persegi panjang yang semua sisinya sama panjang. Cara mencari keliling dan luas persegi sebagai berikut:



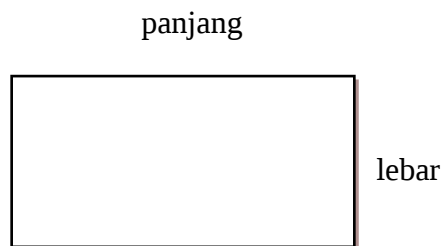
Gambar 2.2 Bangun datar persegi

$$\begin{aligned}\text{Rumus keliling} &= \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} \\ &= 4 \times \text{sisi}\end{aligned}$$

$$\text{Rumus luas} = \text{sisi} \times \text{sisi}$$

b. Persegi Panjang

Suparmin (2016:112) mendefinisikan persegi panjang sebagai bangun ruang dua dimensi yang mempunyai empat sudut siku-siku dan sisi-sisi berhadapan yang sama panjang. Berikut cara menghitung keliling dan luas persegi Panjang:



Gambar 2.3 Bangun datar persegi panjang

$$\begin{aligned}
 \text{Rumus keliling} &= p + l + p + l \\
 &= (2 \times p) + (2 \times l) \\
 &= 2 \times (p + l)
 \end{aligned}$$

$$\text{Rumus luas} = \text{Panjang} \times \text{lebar}$$

c. Segitiga

Segitiga adalah bangun datar dua dimensi yang terbentuk dari hubungan tiga titik yang tidak segaris. Segitiga dikategorikan menjadi tiga jenis berdasarkan ukuran dan bentuknya: segitiga sama kaki, segitiga sama sisi, dan segitiga acak.



Gambar 2.4 Bangun datar persegi

$$\text{Rumus keliling segitiga} = AB + BC + AC$$

$$\text{Rumus luas segitiga} = \frac{1}{2} a \times t$$

- 1) Segitiga sama sisi adalah segitiga yang ketiga sisinya sama panjang. Sebagai akibatnya sudutnya juga sama besar yaitu 60° .
- 2) Segitiga sama kaki adalah segitiga yang dua sisinya sama panjang. Segitiga ini memiliki dua sudut yang sama besar.
- 3) Segitiga sembarang adalah segitiga yang tiap sisi dan sudutnya tidak sama.

2.3 Kerangka Berpikir

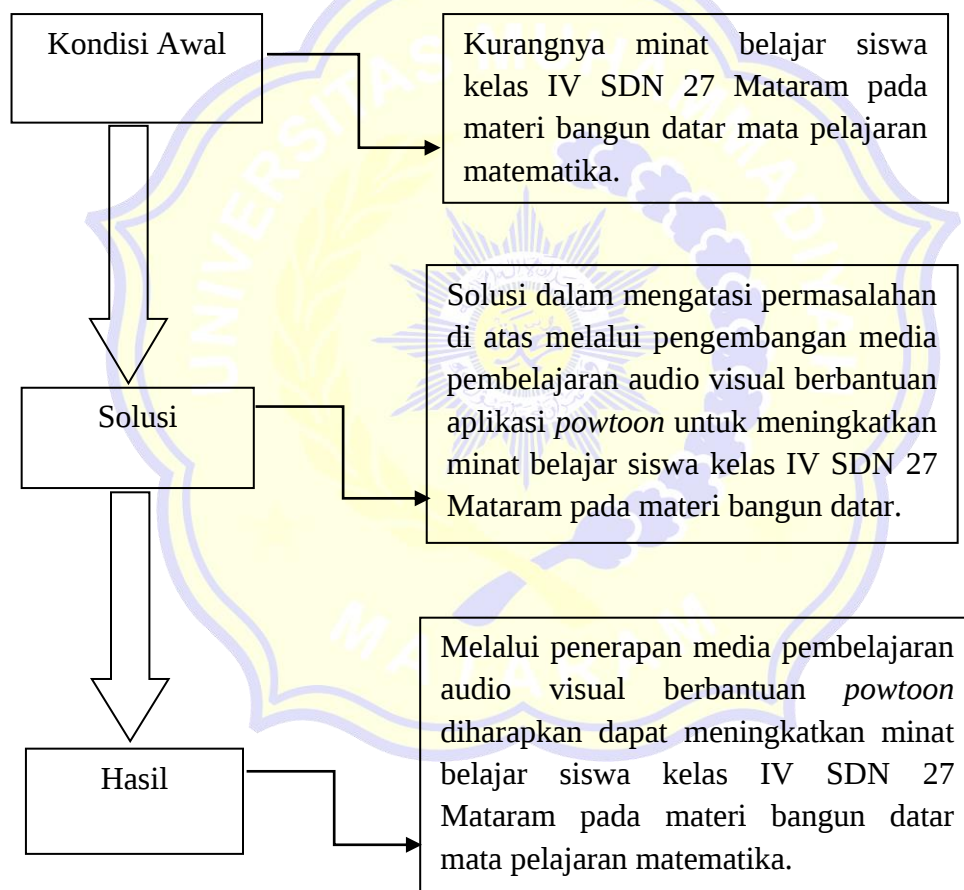
Media pembelajaran mengacu pada alat atau benda apa pun yang digunakan dalam kegiatan pendidikan untuk menyampaikan pengetahuan yang diperoleh dari guru atau sumber lain kepada peserta didik, seperti siswa atau siapa pun yang terlibat dalam pembelajaran. Guru memanfaatkan media pembelajaran untuk meningkatkan perolehan pengetahuan siswa dengan cara yang menarik dan efisien. Teknologi audio visual dibantu oleh Powtoon dimanfaatkan untuk pengajaran matematika pada konten bidang.

Peneliti yang melakukan observasi lapangan di kelas IV SDN 27 Mataram mengidentifikasi permasalahan seperti kurangnya minat belajar siswa, disebabkan oleh keengganan dan rendahnya daya tanggap terhadap instruksi guru, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru.

Aplikasi media Powtoon merupakan alat online yang diakses melalui website yang memungkinkan pengguna membuat presentasi dan video edukasi. Ini menawarkan berbagai fitur animasi seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, efek transisi, dan pengaturan garis waktu. itu sangat mudah. Guru memanfaatkan Powtoon untuk membuat media audiovisual untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bangun datar dalam matematika. Media ini memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa memahami dan menyerap informasi yang diberikan guru, sehingga berpotensi meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 27 Mataram.

Penerapan media audiovisual melalui aplikasi Powtoon diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan konsep bangun datar pada matematika siswa kelas IV SDN 27 Mataram. Pendekatan ini juga memungkinkan guru menciptakan bahan ajar yang beragam dan efektif.

Gambar tersebut menggambarkan struktur pembuatan media audiovisual menggunakan Powtoon untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bangun datar matematika kelas 4 SDN 27 Mataram.



Gambar 2.5 Kerangka Berpikir

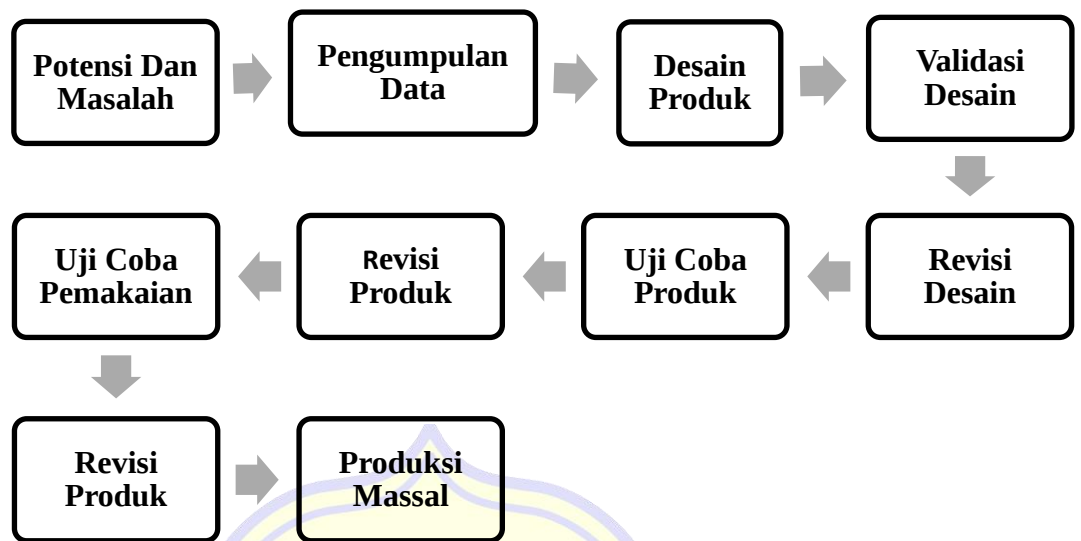
BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Peneliti menggunakan jenis penelitian yang disebut Research and Development (R&D). Penelitian pengembangan adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menyelidiki guna menghasilkan produk baru, kemudian menguji keefektifan item-item tersebut. (Sugiyono, 2018:311). Nieveen (1999) mengidentifikasi tiga faktor kunci untuk mengevaluasi kualitas suatu produk: validitas, kepraktisan, dan kemandirian. Validitas suatu produk ditentukan oleh validitas isi dan validitas konstruk. Kepraktisan suatu produk dievaluasi berdasarkan penerapannya dalam skenario dunia nyata. Efektivitas produk ditunjukkan oleh kegunaan produk dalam kaitannya dengan tujuan yang dimaksudkan.

Model penelitian yang dijadikan acuan pada penelitian ini merupakan model *Borg and Gal*. Borg and Gall (2003:784) menentukan 10 langkah-langkah dalam penelitiandan pengembangan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Model Pengembangan Borg & Gall (Sina, 2015)

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan merupakan gambaran model pengembangan yang telah ditetapkan. Penelitian ini berpusat pada pembuatan materi pendidikan audio visual dengan bantuan Powtoon. Tahapan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Potensi Dan Masalah

Apa pun memiliki kapasitas untuk meningkatkan nilai melalui pemanfaatan. Diakui Sugioyono, permasalahan tersebut bermula dari kesenjangan antara hasil yang diharapkan dengan hasil sebenarnya, sebagaimana terdokumentasi dalam bukunya “Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan Litbang 2018” halaman 298-299.

Eksplorasi potensi dan permasalahan dilakukan dengan menggunakan wawancara dan angket pada kelas IV tempat penelitian SDN 27 Mataram. Potensi mengacu pada sesuatu yang bila dimanfaatkan

akan menghasilkan peningkatan nilai. (Sugiyono, 2018:298). Kami akan mengkaji media audiovisual dengan bantuan Powtoon untuk mengidentifikasi potensi dan permasalahan. Analisis terjadi pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 di Kelas IV SDN 27 Mataram.

Wawancara dan survei dilakukan untuk menilai pengaruh media audiovisual berbantuan Powtoon terhadap antusiasme siswa kelas IV dalam pembelajaran bangun datar matematika di SDN 27 Mataram.

2. Pengumpulan Data

Sugiyono (2015) mendefinisikan teknik pengumpulan data sebagai prosedur yang menggunakan ide dan alat tertentu untuk mengumpulkan sekumpulan data. Prosedur pengumpulan data dapat melibatkan melakukan wawancara.

Data yang dikumpulkan dari survei dan wawancara dengan guru kelas empat di SDN 27 Mataram digabungkan untuk digunakan dalam pertimbangan pengembangan produk. Pengumpulan data bergantung pada hasil wawancara.

3. Desain Produk

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran multimedia (Media *Powtoon*) dengan gambar pembelajaran menarik yang dirancang untuk menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk membaca, mengamati, dan menerapkan konten yang disajikan dalam gambar tutorial yang disediakan peneliti. Media yang diproduksi menggunakan desain audiovisual pada software Powtoon.

Penelitian ini menghasilkan media audio visual menggunakan aplikasi *Powtoon* untuk pembelajaran matematika pada siswa kelas IV SDN 27 Mataram. Saat ini sedang dilakukan pengembangan produk untuk mengidentifikasi tahap awal pengembangan media pembelajaran.

4. Validasi Desain

Validasi desain adalah proses mengevaluasi apakah desain sistem kerja yang baru akan lebih efektif dibandingkan desain sebelumnya. Sugioyono merujuk pada bukunya “Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan Litbang” tahun 2018 halaman 302.

Media yang dikembangkan akan menjalani validasi untuk menilai kelayakannya. Validasi media dilakukan dengan melibatkan ahli media khususnya dosen dan guru kelas SDN 27 Mataram.

5. Revisi Desain

Setelah verifikasi desain, dikonfirmasi dengan ahli media kekurangan produk akan diketahui. Kelemahan ini kemudian diperiksa dengan memperbaiki desain. Tugas penyempurnaan desain ialah pengontrol yang ingin menghasilkan produk.

Perbaikan produk yang telah divalidasi ahli akan mendapat masukan ataupun saran dari ahli materi, media, dan juga modul yang akan berguna saat melaksanakan revisi. Tujuannya agar media audio visual berbantuan *powtoon* serta materinya yang dikembangkan oleh pengontrol siap untuk kegiatan selanjutnya yakni uji coba terbatas.

Kelayakan produk tidak terlepas dari masukan para ahli, agar produk yang dihasilkan sempurna, guna mencapai tingkat yang lebih tinggi.

6. Uji Coba Terbatas/ Uji Coba Produk

Uji coba terbatas berupaya untuk mengautentikasi produk melalui evaluasi yang dilakukan oleh dosen produk berpengalaman. Tahapan saat ini adalah melakukan percobaan skala kecil pada 7 anak kelas V SDN 27 Mataram untuk menilai kelayakan produk yang diusulkan. Hasil pengujian skala kecil akan menjadi landasan untuk memasukkan perbaikan pada barang yang dikembangkan dari uji lapangan praktis.

7. Revisi Produk

Hasil validasi keluaran media audio visual yang dibuat dengan Powtoon didiskusikan dengan validator. Apabila media audiovisual berbantuan Powtoon gagal validasi, maka akan diperbaiki hingga memenuhi standar yang dipersyaratkan. Uji coba produk dapat dimulai setelah validator memberikan hasil yang sesuai dengan hasil validasi.

Validasi media oleh dosen dan instruktur kelas IV SDN 27 Mataram akan mengungkap kekurangan apa saja pada media yang dihasilkan peneliti. Peningkatan media fokus pada optimalisasi keterbatasan media audiovisual dengan bantuan *Powtoon* yang telah dinilai oleh dosen dan guru kelas IV SDN 27 Mataram.

8. Uji Coba Pemakaian / Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan oleh guru kelas IV untuk memvalidasi dan mengimplementasikan produk. Seluruh siswa kelas IV SDN 27 Mataram mengikuti uji coba lapangan.

9. Revesi Produk

Peneliti memodifikasi produk yang diteliti untuk meningkatkan kualitasnya. Perubahan atau peningkatan diterapkan berdasarkan hasil pengujian yang dapat diandalkan.

10. Produksi Massal

Setelah peneliti menghasilkan produk akhir yang sudah diuji kevalidannya. Maka peneliti akan melakukan melakukan produksi massal. Jika produk lolos uji kelayakan untuk produksi massal dan terbukti efektif, maka akan terjadi produksi massal.

3.3 Uji Coba Produk

Uji coba produk bertujuan untuk meningkatkan validitas, penerapan, dan efektivitas dengan mengumpulkan data sebagai komponen penting. Desain uji coba bertujuan untuk mencapai tujuan tertentu. 1) Untuk menilai kelayakan media gambar menggunakan aplikasi Powtoon; 2) Menganalisis hasil validasi dan validator.

Tujuh siswa kelas V SDN 27 Mataram menjalani uji coba terbatas, sedangkan seluruh siswa kelas IV SDN 27 Mataram mengikuti uji coba lapangan yang masing-masing memiliki ciri dan kemampuan unik. Tingkat efektivitas

media dikaitkan dengan dua faktor: 1) minat membaca siswa, dan 2) sikap dan perilaku siswa.

3.4 Subjek Uji Coba

Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 27 Mataram tahun ajaran 2023/2024. Kekhususan percobaan dalam proyek penelitian ini adalah: Uji coba ini melibatkan 7 siswa kelas lima SDN 27 Mataram dan seluruh siswa kelas empat dari sekolah yang sama berpartisipasi dalam uji lapangan.

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengetahui nilai variabel yang diteliti (Sugiyono, 2013:103). Pernyataan kuesioner dibentuk oleh variabel penelitian, disajikan sebagai pertanyaan objektif dan afirmatif yang memungkinkan responden memilih pilihan terbaik berdasarkan situasi mereka. Kuesioner ini dibuat dengan menggunakan model skala Linkert, yang menawarkan dua kemungkinan tanggapan. Penelitian ini menggunakan tiga komponen: alat untuk menilai validitas, alat untuk mengevaluasi kepraktisan, dan alat untuk mengukur kemandirian kemajuan ini, dengan menggunakan instrumen penelitian yang ditentukan.

1. Lembar Validasi

Menurut Sugiyono (2016:142), metode pengumpulan data berbasis angket melibatkan pemberian serangkaian pertanyaan tertulis kepada siswa untuk dijawab. Instrumen ini dirancang untuk mengumpulkan pendapat para ahli terhadap materi pembelajaran audiovisual berbantuan Powtoon yang akan dikembangkan. Ahli media, ahli materi, dan siswa akan

melakukan tanya jawab dan penilaian, dan jawabannya akan dikomunikasikan kepada siswa. Lembar validasi media pembelajaran audio visual berbantuan *Powtoon* mempunyai tiga lembar validasi, yaitu:

a. Lembar Angket Validasi Ahli Materi

Validasi materi dikembangkan untuk mengevaluasi keefektifan media pembelajaran audio visual berbantuan *Powtoon* dimaksud dalam memenuhi kompetensi dasar dan indikator yang telah ditetapkan.

Ahli materi yaitu dosen dan guru SDN 27 Mataram yang bertugas memberikan penilaian dalam hal materi yang di sertakan oleh media gambar berbantuan *powtoon* dengan memberikan tanda checklist (✓) pada indikator sesuai dengan skor yang diberikan.

Adapun kisi-kisi angket penilaian ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek Pernyataan	No pertanyaan
1.	Isi Materi	1, 2, 3, dan 4
2.	Penyajian Materi	5, 6 dan 7

b. Lembar Angket Validasi Ahli Media

Lembar angket validasi ahli media dirancang untuk menilai kelayakan media untuk tujuan pendidikan dan efektivitas penggunaannya. Spesialis media bertanggung jawab untuk mengevaluasi keseluruhan aspek media, seperti presentasi, format, dan pemilihan konten. Masukan dari pakar media, seperti kritik, rekomendasi, dan komentar, akan dipertimbangkan ketika

memperbarui dan menyempurnakan barang yang sedang dikembangkan.

Ahli media yaitu dari dosen dan guru SDN 27 Mataram yang bertugas memberikan penilaian pada media pembelajaran audio visual berbantuan *powtoon* dengan cara memberikan tanda checklist (✓) pada indikator sesuai dengan skor yang diberikan. Adapun kisi-kisi lembar validasi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Validasi Ahli Media

No	Aspek Pernyataan	No pertanyaan
1.	Tampilan media	1, 2, 3, 4
2.	Bahan	5, 6
3.	Daya Tarik	7,8 dan 9

2. Angket Respon Siswa

Menurut Widoyoko (2016:33), kuesioner adalah alat pengumpulan data dimana responden disajikan pernyataan atau pertanyaan tertulis dan bereaksi berdasarkan instruksi pengguna. Kuesioner merupakan suatu alat yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan kepada responden untuk mengumpulkan data di lokasi penelitian. Peneliti mengirimkan kuesioner kepada siswa untuk mengetahui perspektif mereka tentang efektivitas media audiovisual yang didukung oleh *Powtoon*.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Respon Siswa Kelas IV

No	Aspek Pernyataan	No Pertanyaan
1.	Manfaat media Audio Visual berbantuan <i>powtoon</i>	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7,8 dan 9
2.	Penyajian sangat jelas dan memuaskan	10, 11, 12, 13, 14, 15 dan 16

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Minat Belajar Siswa

No	Aspek Pernyataan	No Pertanyaan
1.	Ketekunan dalam belajar	1, 2, 3, dan 4
2.	Ulet dalam menghadapi kesulitan	5, 6 dan 7
3.	Minat dan ketajaman dalam belajar	8, 9, 10,11 dan 12
4.	Berprestasi dalam belajar	13
5.	Mandiri dalam belajar	14 dan 15

3.6 Metode Analisis Data

Analisis data, sebagaimana didefinisikan oleh Sugiyono (2016:244), melibatkan pengorganisasian dan sintesis data yang dikumpulkan dari catatan lapangan secara sistematis, mengkategorikannya, mengidentifikasi pola, dan memilih temuan-temuan utama untuk menarik kesimpulan yang mudah dipahami baik oleh peneliti maupun orang lain.

Data yang dikumpulkan dari ahli media dan uji coba terbatas melalui survei diperiksa dengan menggunakan teknik analitik deskriptif kuantitatif. Alat analisis deskriptif kuantitatif menangani data numerik yang dikumpulkan melalui kuesioner. Hal ini untuk mengetahui keabsahan materi pendidikan.

1. Analisis Kevalidan

Setelah pembuatan konten audiovisual menggunakan Powtoon, kuesioner validasi dibagikan. Sebelum bahan ajar tersebut digunakan secara umum, dilakukan proses validasi untuk mengevaluasi kemanfaatan produk. Skala Likert dimasukkan dalam angket validasi ahli dan praktisi dalam penelitian ini, dengan kriteria sangat valid, valid, cukup, dan tidak valid untuk setiap item evaluasi. Para ahli dan praktisi akan memberikan rekomendasi untuk mengubah item yang mereka anggap tidak valid.

Adapun rumus presentasi angket validasi sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Nilai uji validasi produk

$\sum x$: Skor yang diperoleh

$\sum xi$: Skor yang maksimal

(Kusuma dalam Naja, 2020: 34)

Sedangkan rumus presetansi rata-rata angket validasi:

$$x = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

x : Nilai rata-rata

$\sum x$: jumlah total nilai validasi

n : Jumlah validasi

(Ridwan dalam Meliani, 2019: 138)

Tabel 3.5 Kriteria Interpretensi Hasil Validasi

No	Range Presentase	Kualifikasi
1	84% < skor ≤ 100%	Sangat valid
2	60% < skor ≤ 84%	Valid
3	52 < skor ≤ 60%	Cukup valid
4	0 < skor ≤ 52%	Kurang valid

2. Analisis Angket Respon

Analisis kepraktisan diperoleh melalui angket respon siswa terhadap kesesuaian produk media audio visual berbantuan aplikasi *powtoon* pada materi bangun datar kelas IV di SDN 27 Mataram dengan tujuan untuk menguji kepraktisan media audio visual berbantuan aplikasi *powtoon*.

Menghitung presentasi angket respon siswa dengan rumus berikut ini:

$$x_i = \frac{\text{jumlah skor diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

keterangan:

X_i : Respon peserta didik

Rumus skor presentasi rata-rata angket respon siswa:

$$P = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

P = Skor rata-rata

$\sum x_i$ = Jumlah seluruh skor responden

n = jumlah siswa

Tabel di bawah ini menampilkan kepraktisan media pembelajaran berdasarkan rumus data angket respon siswa yang diberikan.

Tabel 3.6 Kategori Angket Respon Siswa

No	Presentasi %	Kategori
1	$84\% < \text{sekor} \leq 100\%$	Sangat praktis
2	$61\% < \text{sekor} \leq 84\%$	Praktis
3	$52\% < \text{sekor} \leq 60\%$	Cukup praktis
4	$0\% < \text{sekor} \leq 52\%$	Tidak praktis

(Lestari, 2017: 66)

3. Analisis Keefektifan

Peneliti memberikan angket pretest kepada siswa sebelum menggunakan media audio visual berbantuan *powtoon* dan memberikan *post-test* angket setelah penggunaan media audio visual berbantuan *powtoon*. Lembar angket digunakan untuk mengukur keefektifan penggunaan media audio visual berbantuan *powtoon*. Evaluasi berfungsi

sebagai alat untuk mengukur kemajuan siswa dalam mengembangkan minat belajar melalui penggunaan media audiovisual dengan bantuan Powtoon. Rumus selanjutnya digunakan untuk menilai kuesioner:

$$NGain = \frac{Skor\ Posttes - Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

(Ridwan dalam Meliani, 2019: 138)

Tabel 3.7 tabel Nilai Gain

No	Range Presentase	Kualifikasi
1	$\geq 0,7$	Tinggi
2	$0,7 > g \geq 0,3$	Sedang
3	$< 0,3$	Rendah

Uji keefektifan data lapangan dapat dianalisis melalui angket respon.

