

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Sutriyono Hariadi yaitu seperangkat alat bantu yang digunakan guru dalam rangka berkomunikasi dengan siswa.²¹ Kata media sering digantikan dengan kata teknologi yang berasal dari kata latin *techne* dan *logos*.

Schramm mendefinisikan media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dimanfaatkan untuk keperluan dalam pembelajaran.²² NEA (*National Education Association*) memberikan definisi media pembelajaran adalah sebuah bentuk komunikasi berupa media cetak maupun audiovisual dan peralatan media tersebut.

Berdasarkan pengertian media di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan teknologi pembawa pesan untuk berkomunikasi dengan siswa dalam pembelajaran, yang dapat berupa media cetak maupun audio visual serta peralatan media tersebut. Alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, video recorder, gambar, televisi dan komputer.²³

2. Manfaat Media Pembelajaran

Banyak manfaat media jika digunakan dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Pembelajaran dapat menarik siswa, Pembelajaran dapat dikatakan menarik jika tumbuhnya motivasi siswa dalam belajar meningkat.
- b. Bahan ajar lebih jelas bermakna, sehingga siswa dapat menguasai dengan baik.
 - 1) Metode pembelajaran akan bervariasi.

²¹ Sutriyono Hariadi, *Media Presentasi Pembelajaran*, 3.

²² Ali Mudlofir, *Desain Pembelajaran Inovatif*, 122.

²³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 162.

- 2) Siswa lebih banyak belajar dengan cara mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan pengetahuan yang didapatkan.²⁴

3. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum diklasifikasikan menjadi 4 jenis yaitu media visual, media audio, media audio-visual dan multimedia.²⁵ Keempat jenis tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Media visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan yang menampilkan gambar atau simbol-simbol yang dapat bergerak. Seperti media gambar (sketsa, lukisan, foto) media cetak (buku, majalah, koran, modul, komik, poster, atlas).

b. Media audio

Media audio adalah media yang hanya mengandalkan indera pendengaran. Maka media audio hanya memanipulasi suara seperti suara radio, kaset recorder, CD player dan lainnya.

c. Media audiovisual

Media ini merupakan media yang mempunyai 2 unsur yaitu suara dan gambar. Media audiovisual merupakan media yang berkemampuan lebih baik dari media sebelumnya karena terdapat dua unsur. Penggunaan media audiovisual saat proses belajar mengajar melalui pemakaian perangkat keras seperti mesin proyektor, *tape recorder* dan proyektor visual yang lebar.

d. Multimedia

Jenis media multimedia ini melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual, audio serta interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi. Menurut Martin dalam buku Daryanto perbedaan multimedia dengan audiovisual yaitu video conference dan video cassette termasuk media audiovisual dan aplikasi komputer interaktif dan

²⁴ Sutriono Hariadi, *Media Presentasi Pembelajaran*, 3.

²⁵ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2016), 44.

non interaktif merupakan contoh multimedia.²⁶ Dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan media berbasis komputer yang menggunakan berbagai jenis media secara terintegrasi dalam satu kegiatan.

Dalam penelitian dan pengembangan ini media *Powtoon* termasuk media pembelajaran berbasis multimedia yang menampilkan animasi gambar bergerak dan suara untuk menjelaskan materi dalam video.

4. Pemilihan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran hendaknya melihat beberapa prinsip dalam penggunaan media sehingga dapat mencapai hasil yang memuaskan. Berikut prinsip dalam pemilihan media sebagai berikut:

- a. Menentukan media dengan tepat, yaitu memilih media yang sesuai berdasarkan tujuan pembelajaran dan bahan ajar yang diajarkan.
- b. Mempertimbangkan subyek dengan tepat, yaitu penggunaan media seharusnya dipertimbangkan terlebih dahulu tingkat kemampuan peserta didik.
- c. Menyajikan media dengan tepat, yaitu teknik serta metode dalam penggunaan media disesuaikan dengan metode, tujuan, bahan dan waktunya.²⁷

B. *Powtoon*

1. Pengertian *Powtoon*

Powtoon merupakan aplikasi berbasis web yang digunakan untuk membuat presentasi animasi dengan memanipulasi gambar, menyediakan musik dan menambahkan suara.²⁸ Animasi merupakan rangkaian gambar yang disatukan dapat membentuk gerakan. *Powtoon*

²⁶ Ibid, 45.

²⁷ Ibid, 69.

²⁸ Izomi Awalia, "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD."

memiliki fitur animasi yang sangat menarik.²⁹ Aplikasi *Powtoon* memiliki karakter-karakter yang dapat memberikan ketertarikan bagi peserta didik untuk memahami suatu materi. Peserta didik dapat menerima informasi secara audio dan visual yang dapat dikombinasikan menjadi suatu video animasi yang menarik.

Powtoon terdapat animasi tulisan tangan yang berbagai macam bentuk animasi tangan, animasi gambar kartun yang disesuaikan dengan karakter pembuatnya, terdapat efek transisi yang lebih hidup dan pengaturan *timeline*/durasi yang sangat mudah.³⁰ Adanya fitur yang menarik dapat membuat peserta didik tidak mudah bosan dalam belajar dan tertarik untuk mempelajarinya. Hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar.

Powtoon sangat cocok digunakan untuk membuat media pembelajaran karena dapat menimbulkan suasana santai dalam pembelajaran di kelas. Aplikasi ini masih dianggap asing oleh beberapa orang karena aplikasi ini masih cukup baru dikalangan masyarakat. Popularitas *Powtoon* bisa menghasilkan animasi movie yang menakjubkan dibanding dengan video biasanya karena *Powtoon* jauh efektif, efisien dan hidup. Ada berbagai ilustrasi animasi yang menjelaskan konsep materi pembelajaran sehingga penyampaian materinya yang semula abstrak dapat disajikan dengan kongkret.

2. Manfaat *Powtoon*

Terdapat beberapa manfaat media *Powtoon* diantaranya yaitu:

- a. Media *Powtoon* dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat *verbalistis*.
- b. Media *Powtoon* dapat mengatur kecepatan pemutaran media dengan *timelapse*.

²⁹ Sutriyono Hariadi, *Media Presentasi Pembelajaran* (Probolinggo: Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga, 2018), 23.

³⁰ Dika Garsinia, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software *Powtoon* Pada Materi SPDLV," *Jurnal Riset Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Matematika* 3, no. 2 (2020): 44–51.

- c. Media *Powtoon* dapat mengatasi keterbatasan ruang, dan waktu.
- d. Media *Powtoon* dapat mengatasi penggunaan media yang bervariasi untuk mengatasi kepasifan siswa.³¹

3. Kelebihan *Powtoon*

Kelebihan Media *Powtoon* terdapat pada penggunaannya yaitu dapat diputar ulang apabila file video *Powtoon* diberikan kepada siswa. Pemutaran kembali dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, sehingga lebih memudahkan siswa tersebut untuk belajar.³² Penggunaannya cukup mudah karena langkah yang dilakukan yaitu pemutaran video seperti biasa pada komputer, laptop, vcd/dvd player

Media *Powtoon* terdapat berbagai ilustrasi animasi yang menjelaskan konsep materi pembelajaran sehingga penyampaian materinya yang semula abstrak dapat disajikan dengan kongkrit. Media *Powtoon* dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. serta mengatasi gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dengan bantuan timelapse.

Media *Powtoon* mencakup segala aspek indera penglihatan dan pendengaran. Dapat digunakan dalam kelompok besar dan animasi-animasi pada media sangat pas untuk presentasi dalam pembelajaran karena mengatasi kebosanan siswa.

4. Kekurangan *Powtoon*

Kekurangan media *Powtoon* dalam pembelajaran adalah

- a. Ketergantungan pada ketersediaan dukungan sarana teknologi harus disesuaikan dengan sistem dan kondisi yang ada. Dapat diatasi dengan menyediakan komputer atau laptop dengan spesifikasi yang sesuai serta memfasilitasi internet yang memadai.
- b. Mengurangi kreativitas dan inovasi dari jenis media pembelajaran lainnya. Dapat diatasi dengan menyelengi

³¹ Ima Ayu Maesyarah, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis *Powtoon* pada Materi Dinamika untuk SMA Kelas X."

³² Sa'adah, "Powtoon Media Pembelajaran untuk Mengajar Mahasiswa Berkebutuhan Khusus."

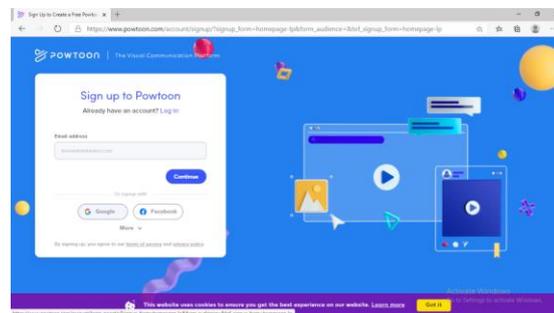
pembelajaran dengan menggunakan media cetak atau media yang lainnya

- c. Membutuhkan dukungan SDM yang professional untuk mengoperasikannya. Cara mengatasinya dengan meminta bantuan seseorang baik sesama guru atau lainnya untuk mengajari bagaimana mengoperasikan media *Powtoon*.

5. Cara Pengoperasian *Powtoon*

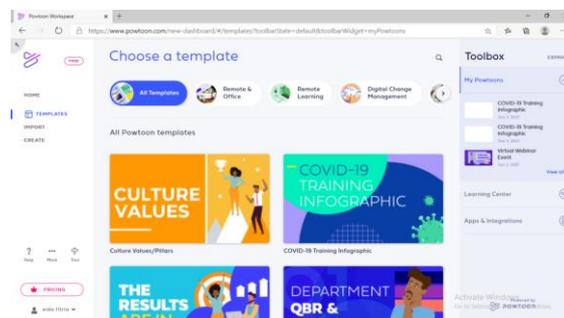
Langkah–langkah dalam mengoperasikan *Powtoon* adalah sebagai berikut yaitu:

- a. Buka halaman web browser, kemudian kunjungi alamat: www.Powtoon.com.
- b. Bagi yang sudah punya akun bisa *sign in* masuk, untuk yang belum punya akun bisa *sign up* daftar. Melakukan pendaftaran/registrasi melalui akun google atau facebook.



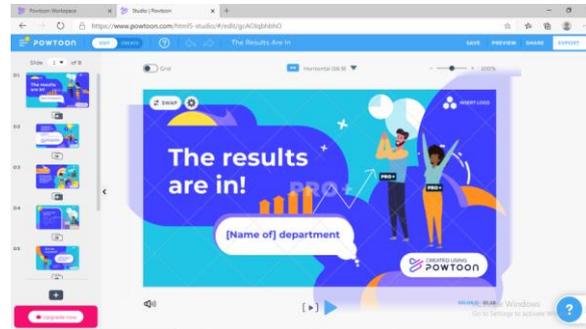
Gambar 2. 1 Tampilan Registrasi *Powtoon*

- c. Setelah masuk, bisa memilih free templates mana yang cocok dengan video animasi yang akan dibuat.



Gambar 2. 2 Tampilan *Templates Powtoon*

- d. Pilih salah satu, setelah itu akan ada tampilan tempat lembar kerja *Powtoon*.



Gambar 2. 3 Tampilan Lembar Kerja *Powtoon*

- e. *Powtoon* siap digunakan. bisa langsung mengedit atau membuat media *Powtoon*.³³
- 1) Klik tombol *add* untuk menambahkan slide baru, sedangkan untuk mengganti atau menambah custom, pilih *modern edge look* (tampilan premium) atau *customize mode* (free app) di pojok kanan atas.
 - 2) Untuk menambah karakter, klik slide/panah merah di bawah untuk menentukan waktu kemunculan. Setelah itu baru klik icon karakternya.
 - 3) Untuk menambah objek lain, geser slide merah ke detik selanjutnya tambahkan teks yang diinginkan.
 - 4) Untuk mengupload gambar dari drive computer/laptop sendiri dengan cara klik menu *Images* dan pilih *upload image*.
- f. Setelah selesai membuat video di *Powtoon* klik *Export*. Kemudian akan muncul tampilan *export option* dengan pilihan:
- 1) *Publish to* (untuk publish presentasi yang dibuat kea kun *Powtoon*)
 - 2) *Uploud to* (upload kea kun lain seperti slide share dan youtube)

³³ Novia Lestari, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Klaten: Lakeisha, 2020).

3) *Download to* (dapat juga dikonversikan ke format lain seperti office file, MP4, ppt dan pdf)

4) *Share with* (share presentasi kea kun sosial media lainnya).

C. Pembelajaran Matematika

1. Pengertian Matematika

Matematika berasal dari bahasa latin *mathemata* yang mempunyai arti sesuatu yang dipelajari. Matematika dapat diartikan sebagai pengetahuan yang bersifat abstrak yang di dalamnya terdapat simbol-simbol yang saling terorganisasi dengan baik.³⁴ Juma'atin dalam skripsinya menjelaskan matematika merupakan ilmu struktur dan hubungan yang meliputi dasar-dasar perhitungan, pengukuran dan penggambaran bentuk objek.³⁵

Matematika merupakan ilmu yang dipelajari dari jenjang pendidikan dasar sampai perguruan tinggi.³⁶ Matematika dapat dikatakan sebagai ilmu pengetahuan yang mendasari ilmu-ilmu lain. Matematika merupakan bagian dari kehidupan manusia. Matematika membahas fakta-fakta dan hubungan serta membahas problem ruang dan waktu.

2. Tujuan Pembelajaran Matematika

Tujuan pembelajaran matematika diajarkan di sekolah yaitu kemahiran matematika yang diharapkan dapat dicapai dalam pembelajaran matematika. Tujuan mata pelajaran matematika yaitu:

- a. Menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung sebagai latihan dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Menumbuhkan kemampuan siswa yang dapat dialihkan melalui kegiatan matematika.

³⁴ Shinta Sugiarto, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika untuk Siswa Kelas II SD Materi Penjumlahan dan Pengurangan Berbasis Metode Mentassori" (2018).

³⁵ Juma'atin, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Jam Sudut Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Pengukuran Sudut Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Di MI Miftahul Huda Karangploso."

³⁶ Ridha Yoni Astika, "Pengembangan Video Media Pembelajaran Matematika dengan Bantuan Powtoon," *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Penelitian Matematika.*"

- c. Mengembangkan kemampuan dasar matematika sebagai bekal belajar lebih lanjut.
- d. Membentuk sifat logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin.³⁷

D. Materi Pengukuran Sudut

Materi pengukuran sudut dalam pembelajaran matematika kelas IV terdapat uraian kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa. Implementasi pembelajaran harus mengacu kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berikut adalah kompetensi inti pembelajaran matematika kelas IV MI/SD.

Kompetensi Inti

- KI 1: Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2: Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
- KI 3: Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI 4: Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Adapun Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran Matematika materi pengukuran sudut kelas IV sebagai berikut:

³⁷ Ariska Destia Putri, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Alat Peraga Jam Sudut Pada Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Sunur Sumatera Selatan" (Skripsi-Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2017), 24.

Tabel 2. 1 Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran
3.1 Menjelaskan dan menentukan ukuran sudut pada pengukuran sudut dalam satuan baku dengan menggunakan busur derajat.	3.1.1 Menjelaskan pengertian pengukuran sudut 3.1.2 Menyebutkan bagian-bagian sudut 3.1.3 Menyebutkan jenis-jenis sudut 3.1.4 Menyebutkan bagian-bagian pada busur derajat 3.1.5 Menentukan besar sudut yang dibentuk oleh jarum jam dengan busur derajat 3.1.6 Menulis lambang sudut dalam satuan baku	1. Melalui kegiatan menyimak media <i>Powtoon</i> , siswa mampu menjelaskan pengertian pengukuran sudut dengan benar. 2. Melalui kegiatan menyimak media <i>Powton</i> , siswa mampu menyebutkan bagian-bagian sudut dengan benar. 3. Melalui kegiatan tanya jawab, siswa mampu menyebutkan jenis-jenis sudut dengan benar. 4. Melalui kegiatan mengamati media <i>Powtoon</i> , siswa mampu menyebutkan bagian-bagian pada busur derajat dengan benar. 5. Melalui kegiatan menyimak video <i>Powtoon</i> , siswa mampu menentukan besar sudut yang dibentuk oleh jarum jam dengan busur derajat dengan benar. 6. Melalui kegiatan menyimak penjelasan guru, siswa mampu menulis lambang sudut dalam satuan

		baku dengan benar.
4.1 Mengukur sudut pada pengukuran sudut dalam satuan baku dengan menggunakan busur derajat.	<p>4.1.1 Mengukur besar sudut pada satuan baku dalam bangun datar</p> <p>4.1.2 Menggambar besar sudut menggunakan busur derajat</p> <p>4.1.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pengukuran sudut dalam kehidupan sehari-hari</p>	<p>1. Melalui kegiatan diskusi, siswa mampu mengukur besar sudut pada satuan baku dalam bangun datar dengan benar.</p> <p>2. Melalui kegiatan diskusi, siswa mampu menggambar besar sudut menggunakan busur derajat dengan baik dan benar.</p> <p>3. Melalui kegiatan menyimak media <i>Powtoon</i>, siswa mampu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pengukuran sudut dalam kehidupan sehari-hari dengan baik dan benar.</p>

Adapun materi pengukuran sudut pada matematika kelas IV SD/MI semester genap sebagaimana berikut:

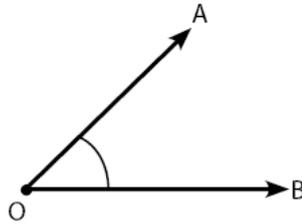
1. Pengukuran Sudut

Pengukuran sudut merupakan pengukuran yang hasilnya menggunakan satuan derajat dan menggunakan busur derajat. Busur derajat merupakan salah satu alat untuk mengukur besar sudut dalam satuan baku. Satuan baku dalam pengukuran sudut adalah derajat yang dilambangkan dengan ($^{\circ}$).

2. Jenis-jenis Sudut

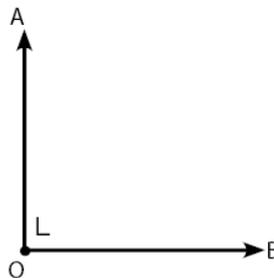
Jenis-Jenis Sudut Ada 3:

- a. Sudut Lancip, yaitu sudut yang besarnya kurang dari 90° .



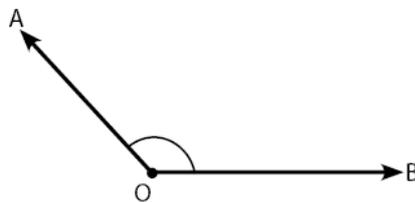
Gambar 2. 4 Sudut Lancip

- b. Sudut Siku-siku, yaitu sudut yang besar sudutnya tepat di 90° .



Gambar 2. 5 Sudut Siku-Siku

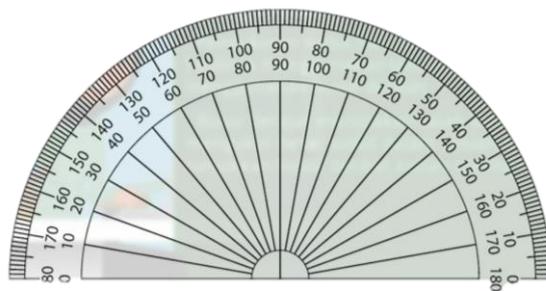
- c. Sudut Tumpul, yaitu sudut yang besarnya lebih dari 90° tetapi masih kurang dari 180° .



Gambar 2. 6 Sudut Tumpul

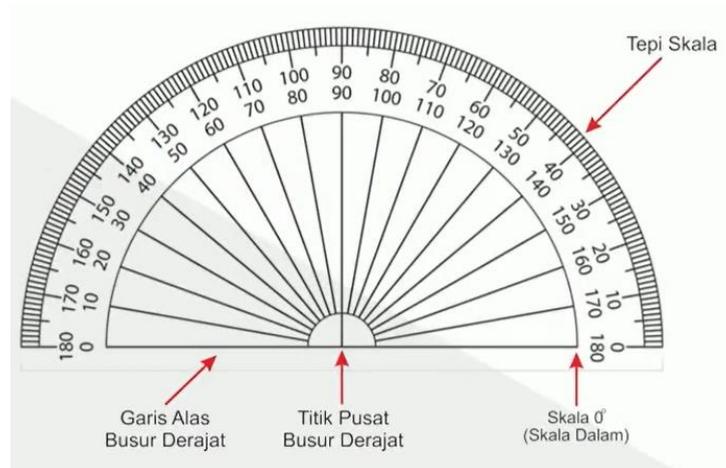
3. Alat Ukur Sudut

Alat ukur untuk mengukur besar sudut adalah busur derajat.



Gambar 2. 7 Busur Derajat

Bagian-bagian busur derajat.



Gambar 2. 8 Bagian-Bagian Busur Derajat

4. Mengukur Besar Sudut pada Jam Dinding

Cara mengukur sudut menggunakan busur yaitu:

- Letakkan titik pusat busur pada titik sudut yang akan diukur.
- Impitkan garis alas busur dengan salah satu kaki sudut.
- Lihat garis sudut yang lain.
- Angka pada busur yang berimpit dengan kaki sudut satunya menunjukkan ukuran sudut.

5. Menggambar Sudut Menggunakan Busur Derajat

Contoh: Gambarlah sudut 50° !

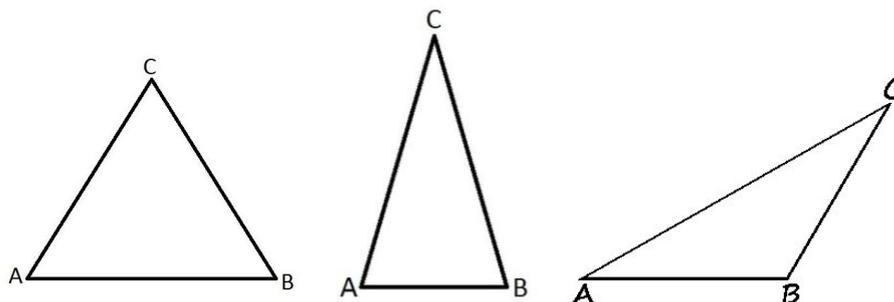
Cara menggambar sudut menggunakan busur derajat:

- Gambar garis lurus.
- Letakkan angka 0° pada busur di atas garis lurus tersebut.
- Tandai ujung busur pada angka 50° .
- Tarik garis lurus dari tanda tersebut sampai titik sudut.

6. Pengukuran Sudut Bangun Datar dengan Busur Derajat

- Segitiga

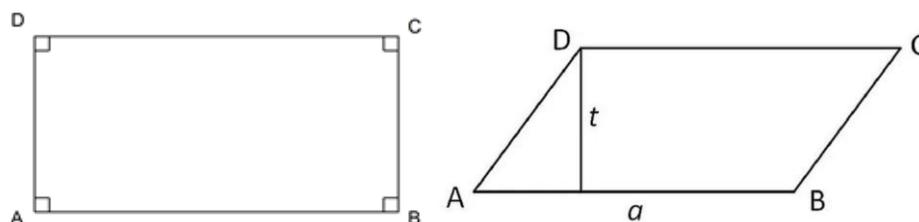
Jumlah besar sudut dalam yang terbentuk pada bangun datar segitiga yaitu 180° .



Gambar 2. 9 Contoh bangun datar segitiga

b. Segiempat

Jumlah besar sudut dalam yang terbentuk pada bangun datar segitiga yaitu 360° .



Gambar 2. 10 Contoh Bangun Datar Segiempat

E. Kajian Pustaka

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dan dijadikan rujukan atau perbandingan terhadap penelitian yang diteliti sekarang tentang media *Powtoon* yaitu:

1. Skripsi Bastiar Ismail Adkhar dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Kelas 2 Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool Unnes”. Hasil penelitian media video animasi dilihat dari segi kualitas media dinyatakan sangat baik. Aspek tampilan program dan aspek keefektifannya juga dinyatakan baik. Sehingga media video animasi pembelajaran IPA dalam materi mengenal bagian hewan dan

tumbuhan sudah dinyatakan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.³⁸

2. Skripsi Niken Henu Jatiningtias dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Penyimpangan Sosial di SMP Negeri 15 Semarang”. Hasil penelitian dari ahli materi dan ahli media diperoleh kriteria layak untuk digunakan. Keefektifan media dapat dilihat dari nilai pretest dan posttest yang memiliki keadaan sama, bahwa ada perbedaan nilai antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen.³⁹
3. Skripsi Ima Ayu Maesyarah dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis *Powtoon* pada Materi Dinamika untuk SMA Kelas X”. Hasil penelitian media pembelajaran fisika berbasis *Powtoon* yang telah diujikan melalui angket validasi media dikategorikan sangat layak begitu juga dengan angket validasi materi mendapatkan kategori sangat layak. Uji respon siswa pada uji coba kelompok kecil mendapatkan kategori sangat menarik. Uji respon siswa pada uji coba kelompok besar juga mendapatkan kategori sangat menarik.⁴⁰
4. Jurnal Ridha Yoni Astika, dkk dengan judul “Pengembangan Video Meda Pembelajaran Matematika dengan Bantuan *Powtoon*”. Hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran berbantuan *Powtoon* dengan berdasarkan angket validasi oleh ahli materi dan ahli media dengan kriteria sangat menarik. Hasil uji coba respon siswa coba skala kecil dan skala besar mendapat kriteria sangat

³⁸ Bastian Ismail Adkhar, “Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di SD LABSCHOOL UNNES.”

³⁹ Niken Henu Jatiningtias, “Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon ubtuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Penyimpangan Sosial di SMP Negeri 15 Semarang” (2017).

⁴⁰ Ima Ayu Maesyarah, “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Powtoon pada Materi Dinamika untuk SMA Kelas X.”

menarik. Hasil uji *effect size* dikategorikan efektif di kelas eksperimen dan cukup efektif di kelas kontrol.⁴¹

5. Jurnal Dika Garsinia, dkk dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan *Software Powtoon* pada Materi SPLDV”. Hasil penelitian menunjukkan penilaian media oleh ahli media mendapatkan kategori baik sedangkan ahli materi oleh guru matematika diperoleh kategori sangat baik sehingga media termasuk dalam kategori valid. Hasil angket kepraktisan media pembelajaran video animasi *Powtoon* diperoleh kategori praktis sehingga memenuhi aspek kepraktisan yang ditinjau dari efektif, interaktif, menarik, efisien dan kreatif.⁴²

Berdasarkan penelitian terdahulu, dapat ditarik suatu bentuk orisinalitas dari penelitian yang dilakukan. Orisinalitas di sini merupakan kriteria utama dari sebuah hasil karya. Maka diambil lima penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan masalah untuk dijadikan perbandingan. Berikut merupakan tabel perbandingan komposisi penelitian yang diteliti:

Tabel 2. 2 Perbedaan Penelitian Ini dengan Penelitian Sebelumnya

No	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Perbedaan	Persamaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Skripsi Bastiar Ismail Adkhar dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> Pada Kelas 2 Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool Unnes”, 2016.	a. Mata Pelajaran Ilmu pengetahuan Alam b. Kelas 2 SD Labschool Unnes	a. Media pembelajaran <i>Powtoon</i>	a. Penelitian pengembangan media <i>Powtoon</i> pada mata pelajaran matematika b. Penelitian pada kelas IV materi pengukuran sudut

⁴¹ Ridha, “Pengembangan Video Media Pembelajaran Matematika dengan Bantuan *Powtoon*.”

⁴² Dika Garsinia, “pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan *Software Powtoon* pada Materi SPDLV.”

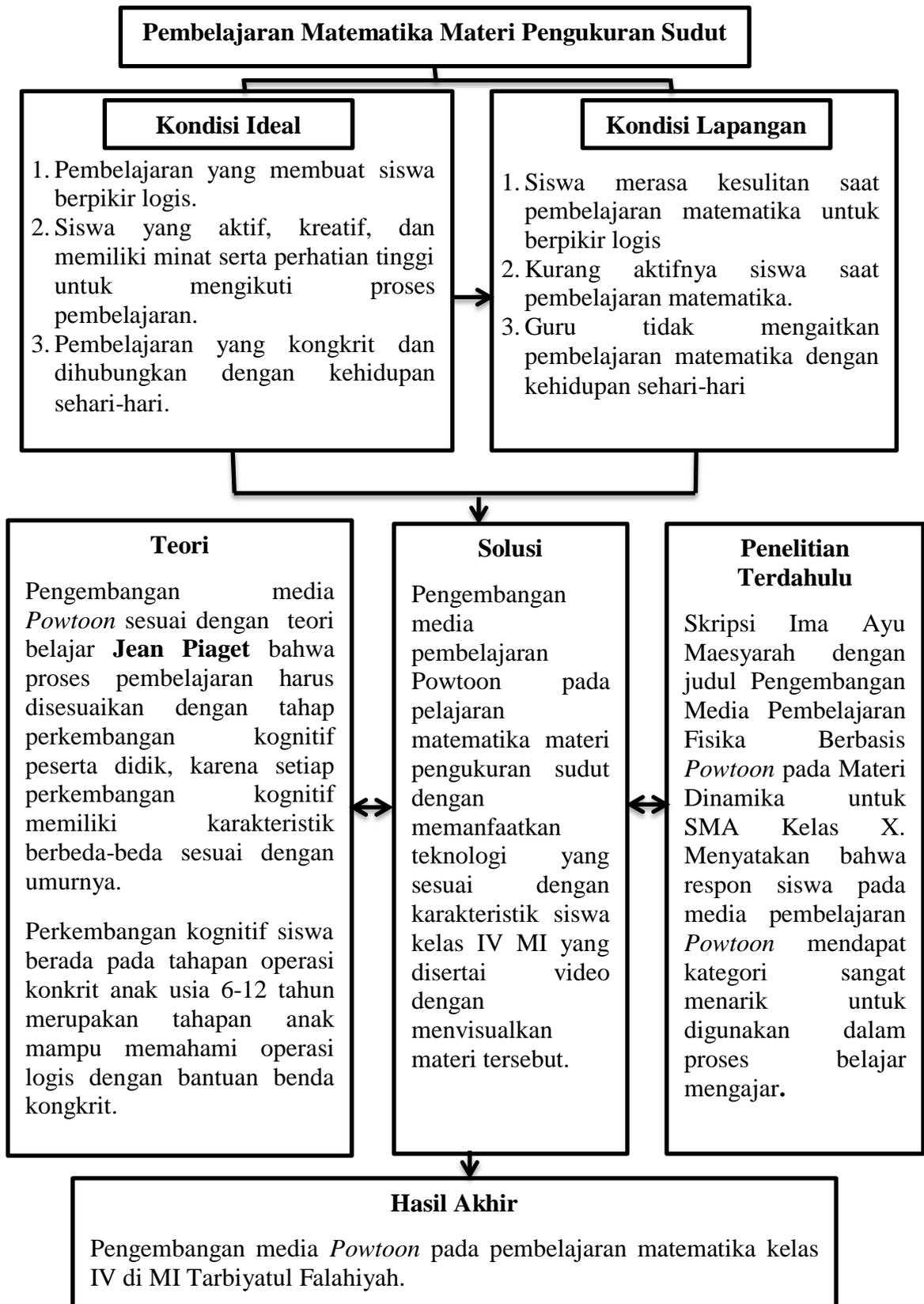
2.	Skripsi Niken Henu Jatiningtias dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran <i>Powtoon</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Penyimpangan Sosial di SMP Negeri 15 Semarang”, 2017,	a. Mata Pelajaran IPS b. Kelas VIII SMP Negeri 15 Semarang	c. Media pembelajaran <i>Powtoon</i>	c. Penelitian dilakukan di MI Tarbiyatul Falahiyah Mojopetung
3.	Skripsi Ima Ayu Maesyarah dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis <i>Powtoon</i> pada Materi Dinamika untuk SMA Kelas X”, 2018.	a. Mata Pelajaran Fisika b. Kelas X SMA 12 Bandar Lampung	a. Media pembelajaran <i>Powtoon</i>	
4.	Jurnal Ridha Yoni Astika, dkk dengan judul “Pengembangan Video Meda Pembelajaran Matematika dengan Bantuan <i>Powtoon</i> ”, 2019.	a. Kelas VII SMP Negeri 2 Metro	a. Media pembelajaran <i>Powtoon</i> b. Mata Pelajaran Matematika	
5.	Jurnal Dika Garsinia, dkk dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan <i>Software Powtoon</i> pada Materi SPLDV”, 2020.	a. Kelas VIII SMP Islam Al-Bisyri Semarang	a. Media pembelajaran <i>Powtoon</i> b. Mata Pelajaran Matematika	

Setelah mengkaji kelima penelitian terdahulu maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang akan dilakukan terdapat beberapa persamaan dan perbedaan yang memiliki unsur kebaruan dan keorsinalitasan dari penelitian sebelumnya. Persamaannya terletak pada media yang dikembangkan yaitu media *Powtoon* dan perbedaan penelitian ini terletak pada mata pelajaran yaitu mata pelajaran matematika dengan materi pengukuran sudut dan tempat penelitian yaitu di MI Tarbiyatul Falahiyah Mojopetung. Penelitian ini fokus mengembangkan media pembelajaran *Powtoon* pada mata pelajaran matematika kelas IV di MI Tarbiyatul Falahiyah.

F. Kerangka Konseptual

Berdasarkan hasil observasi di MI Tarbiyatul Falahiyah kendala dalam pembelajaran matematika kelas IV yaitu siswa cenderung kurang tertarik terhadap pembelajaran matematika dan kurangnya guru dalam penggunaan media audiovisual/multimedia. Media pembelajaran hanya terbatas pada media buku paket dan alat peraga seadanya. Hasil observasi juga mendapatkan informasi tentang adanya sarana prasarana yang memadai namun belum digunakan untuk media yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika dapat menarik siswa jika menggunakan media pembelajaran yang menarik, dapat memperjelas materi dan penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi serta minat siswa. Maka dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media *Powtoon* pada mata pelajaran matematika materi pengukuran sudut dengan memanfaatkan teknologi yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV MI dan disertai video yang memvisualkan materi pengukuran sudut. Alur berpikir peneliti untuk menyusun pemecahan masalah dapat digambarkan pada kerangka konseptual. Kerangka konseptual dalam penelitian ini dapat dilihat dalam gambar sebagai berikut:



Gambar 2. 11 Kerangka Konseptual