

40% Unique

Total 18787 chars, 2404 words, 57 unique sentence(s).

Custom Writing Services - Paper writing service you can trust. Your assignment is our priority! Papers ready in 3 hours!
Proficient writing: top academic writers at your service 24/7! Receive a premium level paper!

STORE YOUR DOCUMENTS IN THE CLOUD - 1GB of private storage for free on our new file hosting!

Results	Query	Domains (original links)
19,100 results	Jenis penelitian ini adalah R&D (Research And Development)	academia.edu researchgate.net pdfs.semanticscholar.org repository.uksw.edu jbasic.org academia.edu unimuda.e-journal.id eprints.ums.ac.id core.ac.uk researchgate.net
Unique	Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Kebonagung tahun ajaran 2020/2021	-
Unique	Instrumen pengumpulan data diperoleh dari instrumen tes dan instrumen angket	-
Unique	Teknik keabsahan data menggunakan uji validitas, konsistensi internal, dan uji realibilitas	-
2 results	be/c28MykWASmY dan https://youtu	yabiji.jp
Unique	Kata Kunci: Pengembangan, Video Pembelajaran, Matematika, Powtoon	-
31,200 results	The kind of this research is R&D (Research And Development)	
Unique	This research is toke at SMP N 1 Kebonagung in the year 2020/2021	-
9,240 results	The instrument that used include tests and questionnaires	library.downstate.edu lib.sfu.ca profiles.stanford.edu academia.edu iopscience.iop.org academia.edu
118,000 results	The validity uses a test of validity, internally consistent, and instrument of a questionnaire	
1 results	be/c28MykWASmY and https://youtu	yabiji.jp
Unique	Keywords: Developing, Learning Videos, Mathematic, Powtoon	-

Unique	PENDAHULUAN Pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa pada lingkungan belajar	-
357 results	Proses pembelajaran yang biasanya dilakukan secara langsung, saat ini dilakukan secara daring	journal.uui.ac.id academia.edu academia.edu polibatam.ac.id kotasurakarta.kemenag.go.id issuu.com issuu.com disdikbb.org rintiserpe.blogspot.com
578 results	Pembelajaran daring dilakukan akibat dari dampak Covid-19	
158 results	Banyak sekolah dan perguruan tinggi ditutup di berbagai Negara	researchgate.net academia.edu dharmaandalas.academia.edu cedarstreetaustin.com vnexplorer.net id.wikipedia.org ignoudocs.com suaratangerang.com imm-malang.org bagyanews.com
4 results	Kebijakan yang diambil untuk menutup sekolah dan melakukan pembelajaran daring sangatlah tepat	researchgate.net
38 results	Tujuannya agar wabah corona tidak semakin meningkat	
13 results	Hanya saja pelaksanaan pembelajaran daring mendapat pro dan kontra dari siswa	
3 results	Agar siswa tertarik dalam melaksanakan pembelajaran daring maka diberikan inovasi pada media pembelajarannya	researchgate.net
29 results	Media yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran salah satunya media pembelajaran audiovisual	gentabahtera.kemdikbud.go.id academia.edu researchgate.net adoc.pub 123dok.com ariskaputri88.blogspot.com repository.uksw.edu scribd.com academia.edu pt.scribd.com
5 results	Pemberian materi pembelajaran menggunakan audiovisual disajikan dalam bentuk video	researchgate.net agusp3rmana.wordpress.com adoc.pub id.wiktionary.org konsultasiskripsi.com
6,600 results	Belajar menggunakan video juga dapat dilakukan dimana dan kapan saja	
Unique	Penggunaanya lebih terkesan simple tetapi tujuan pembelajaran tetap tercai secara baik	-
1 results	Jenis-jenis aplikasi untuk membuat video juga sangat banyak contohnya aplikasi Powtoon	
Unique	Powtoon adalah program aplikasi online dengan dua sistem yaitu free dan berbayar	-
Unique	Penggunaan Powtoon cukup mudah dan tidak memerlukan keahlian khusus	-
Unique	Powtoon juga menyajikan fitur animasi yang beragam serta efek transisi yang beragam	-
18 results	Fitur animasi sangat cocok diterapkan pada pembelajaran matematika	
5 results	METODE PENELITIAN Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development	

500 results	Produk dapat berupa perangkat keras maupun perangkat lunak	researchgate.net issuu.com academia.edu ummahhidayatul.wordpress.com wislah.com
4 results	Penelitian ini menggunakan subjek uji coba pengembangan dengan dua validator ahli	adoc.pub
Unique	Prosedur penelitian pengembangan ini sesuai dengan langkah-langkah menurut Sugiyono (2018:409)	-
32 results	Langkah-langkah penelitiannya terdapat sepuluh langkah	
810 results	Teknik pengambilan data penelitian pada penelitian ini menggunakan angket dan tes	
1,950 results	Data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif	core.ac.uk digilib.uinsby.ac.id repository.radenintan.ac.id reridayanti.wordpress.com digilib.uinsby.ac.id download.garuda.ristekdikti.go.id academia.edu academia.edu researchgate.net ejournal.unipas.ac.id
17 results	Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari skor jawaban siswa pada angket dan tes kemampuan	issuu.com pt.scribd.com adoc.pub scribd.com researchgate.net adoc.pub
Unique	Setelah produk video dibuat maka dilakukan validasi kepada validator ahli media dan ahli materi	-
16 results	Dari video yang dibuat setiap scene video terdapat rekaman suara	academia.edu idoc.pub pow.mixmag.net ersatz-zubehoer.de wikizero.com manualshelf.com id.wiktionary.org facebook.com id.wikicore.net wislah.com
6 results	Perubahan-perubahan terletak pada pada penjelasan soal-soal dan pembahasan yang disertai rekaman suara secara detail	scribd.com academia.edu scribd.com id.scribd.com academia.edu id.wiktionary.org
366 results	Ada juga perubahan dari segi tampilan sebagai berikut	
509 results	Dilakukan perubahan pada tulisan dengan tujuan agar lebih jelas dan rapi	issuu.com academia.edu ignoudocs.com zdocs.tips researchgate.net manajemenpembebas.wordpress.com
Unique	be/c28MykWASmY dan https://youtu	-
28 results	Data penilaian dari validator ahli media dan ahli materi yang diperoleh adalah sebagai berikut	
2,330 results	Selanjutnya yaitu uji coba produk	
1 results	Perolehan data uji coba kemudian diolah dengan uji konsistensi internal dan uji reliabilitasnya	
Unique	Berikut ini diperoleh persentase respon siswa terhadap video animasi pembelajaran matematika berbasis Powtoon	-
Unique	Tabel 5Persentase Respon Siswa Terhadap Video Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon Dilihat dari Apek-AspekNo	-

Unique	Aspek tanggapan88 %Sangat baik2	-
5 results	Selanjutnya yaitu mengukur ketercapaian siswa dalam mencapai nilai KKM sebesar 67	scribd.com
Unique	Berikut disajikan nilai siswa kelas VII F SMP Negeri 1 Kebonagung	-
Unique	Brilliant Okta Farel Cahya Edy 4767Tidak Lulus2	-
Unique	Chika Amelia Ramadhani9567Lulus	-
Unique	Zullia Anita Maharani8067Lulus9	-
Unique	Rolin Dwi Febriansyah7467Lulus10	-
Unique	Nazha Prima Farhanudin4867Tidak Lulus11	-
1 results	Sabil Naufal Gustama6967Lulus13	mymaksud.blogspot.com
Unique	Rega Diva Tri Andika7067Lulus15	-
Unique	Aldiva Febri Afnanda8567Lulus16	-
Unique	Devia Grandis Ratna Mayora8867Lulus18	-
Unique	Didik Setyo Pramono6267Tidak Lulus19	-
Unique	Shaldy Ahmad Alvian7467LulusDari tabel di atas terdapat 20 siswa dengan nilai bervariasi	-
62 results	Dari nilai-nilai tersebut ada 3 siswa yang memiliki nilai di bawah KKM	academia.edu id.quora.com smpnegeri1cipongkor.blogspot.com slideshare.net admin.ebimta.com khafidawati.wordpress.com adoc.pub researchgate.net jurnal.syntaxliterate.co.id 2k.buy-cosmetics.ru
Unique	SIMPULAN DAN SARANBerdasarkan analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut	-
Unique	Hasil produk video animasi pembelajaran matematika berbasis Powtoon dapat dilihat melalui link https://youtu	-
3 results	be/c28MykWASmY dan https://youtu	facebook.com
27 results	Pelaksanaan langkah-langkah penelitian sebaiknya menyesuaikan situasi dan kondisi, namun tidak mengurangi tujuan dari penelitian	repository.stkippacitan.ac.id academia.edu scribd.com slideshare.net indo.mt5.com konsultasiskripsi.com danielstephanus.wordpress.com wislah.com
Unique	DAFTAR PUSTAKAAnjarsari&Farisdianto, Asadullah	-

22,500 results	: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika	journal.unipdu.ac.id mathline.unwir.ac.id journal.upgris.ac.id ejurnal.undana.ac.id journal.upy.ac.id jurnal.unipasby.ac.id ad- apsmapeta.or.id researchgate.net academia.edu researchgate.net
12,600 results	"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas Iv Sekolah Dasar"	
3,760 results	Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran	
722 results	Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Akuntansi Dan Keuangan	neliti.com core.ac.uk scholar.google.com core.ac.uk issuu.com academia.edu journal.lldikti9.id researchgate.net academia.edu researchgate.net
83 results	"Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V"	neliti.com core.ac.uk semantic scholar.org core.ac.uk ejournal.unesa.ac.id ejournal.radenintan.ac.id journal.upgris.ac.id karya- ilmiah.um.ac.id semantic scholar.org jbasic.org
Unique	(2) mengetahui kelayakan video animasi pembelajaran matematika berbasis Powtoon, (3) mengetahui respon siswa terhadap video	-
24 results	Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII E dan VII F SMP Negeri	lib.unnes.ac.id researchgate.net repository.upi.edu 123dok.com 123dok.com academia.edu
2 results	Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) video animasi pembelajaran matematika berbasis	agusp3rmana.wordpress.com
Unique	nilai dari ahli media sebesar 89,45 %, dan ahli materi 91,43%, (3) respon siswa terhadap	-
Unique	sebesar 86 % atau dapat diartikan sangat baik, (4) ketercapaian nilai siswa yang memenuhi KKM	-
Unique	students responses based on animation videos mathematic learning by Powtoon base, (4) to know the	-
7,980 results	The subjects are the students of VII E and VII F at SMP	
68 results	The result of this research show that: (1) the animation videos mathematic learning by	j1.md-pg.ru facebook.com 5757736170.trustncaremontessori.edu.np 6057678257.trustncaremontessori.edu.np psilanthropism.dairyqueen.com.om 8089847650.dairyqueen.com.om 6268187663.zekeoconnor.edu.np 4029369075.zekeoconnor.edu.np 7576043761.congresoedumich.gob.mx
9 results	86 % or means very good, (4) the achievement of students score fulfill of KKM	science.gov science.gov
2 results	Pembelajaran yang ideal perlu didukung fasilitas yang memadai sehingga peserta didik dapat bereksplorasi dan	

198 results	Terlebih sekarang ini kita dapat menggunakan internet untuk mengakses informasi dimana saja dan kapan	academia.edu researchgate.net wislah.com konsultasiskripsi.com masih7.rssing.com andreswgi843.tumblr.com conference2.dakamericas.com pojokkita.com idahoagrs.org
Unique	Pasalnya siswa cenderung merasa cepat bosan dan sulit memahami materi terutama pada pelajaran matematika	-
1 results	Selain itu untuk siswa dengan wilayah domisili di pedesaan mereka mengeluh bahwa koneksi internet	
12 results	Dengan bekal teknologi dan informasi yang semakin berkembang dapat menjadi penunjang kegiatan pembelajaran yang	academia.edu es.scribd.com scribd.com issuu.com adoc.pub academia.edu pojokkita.com
Unique	Menurut Sadiman (dalam Silmi & Rachmadyanti, 2018) bahwa dalam menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar	-
Unique	Penggunaan media audiovisual pada kegiatan pembelajaran terutama pelajaran matematika memiliki peranan yang sangat besar	-
Unique	Menurut Munir (dalam Fadli, 2015) Video adalah penangkapan, perekaman, pengolahan, dan penyimpanan, pemindahan, dan	-
Unique	Video dalam penampilannya dapat diulang-ulang dan dihentikan sesuai kebutuhan sehingga materi yang dirasa belum	-
135 results	Penggunaan video sebagai media pembelajaran penting untuk memungkinkan siswa dapat memahami materi yang diberikan	
Unique	Menurut Zhang (dalam Julianingrum, Muchsini, & Adi, 2020) menjelaskan bahwa animasi dapat menjadikan pembelajaran	-
Unique	Penggunaanya sebagai media pembelajaran matematika juga akan menampilkan kesan yang asyik dan meminimalisir rasa	-
42 results	Menurut Sugiyono (2018), penelitian pengembangan Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk	
6 results	Penelitian pengembangan merupakan suatu proses untuk mengembangkan suatu produk dengan menyempurnakan dan mempertanggungjawabkan produk	
26 results	Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan tujuan untuk menghasilkan produk berupa video animasi pembelajaran	academia.edu id.scribd.com researchgate.net id.wiktionary.org boytranaret.kinbaku.it unensaasimb.sandrofuoco.it indo.mt5.com ummahhidayatul.wordpress.com feeds.feedburner.com agusp3rmana.wordpress.com
3 results	berkompeten dalam mata pelajaran matematika yaitu, 1 dosen dari pendidikan matematika dan 1 dosen dari	academia.edu dacha-v-malinovke.ru
Unique	Subyek penelitian ini ditujukan pada siswa kelas 7E dan 7F SMP Negeri 1 Kebonagung	-

2,510 results	Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 6) Uji Coba	researchgate.net academia.edu repository.uksw.edu eprints.umm.ac.id digilib.uinsby.ac.id repository.uksw.edu ejournal.uksw.edu academia.edu ejournal.radenintan.ac.id ejournal.radenintan.ac.id
Unique	Angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap video animasi pembelajaran matematika berbasis Powtoon sedangkan	-
41 results	Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis validitas, konsistensi internal dan	academia.edu researchgate.net zdocs.tips studocu.com eprints.walisongo.ac.id slideshare.net
Unique	Data kualitatif dari penilaian ahli kemudian dikonfersi menjadi data kuantitatif dengan cara merekap skor	-
Unique	HASIL DAN PEMBAHASANHasil dari pengembangan video animasi pembelajaran matematika berbasis Powtoon meliputi data hasil penelitian	-
Unique	Dalam pembuatan desain produk video animasi pembelajaran matematika berbasis powtoon disesuaikan dengan langkah-langkah pembelajaran	-
9 results	Video 1 materi keuntungan dan kerugian memiliki durasi 02:57 menit, sedangkan Video 2 materi	
1 results	Berdasarkan kritik dan saran dari validator ahli maka digunakan untuk memperbaiki desain dari kedua	
33 results	Video 1, video keuntungan dan kerugian dibuat menjadi 3 video kemudian digabungkan menggunakan software	
4 results	Sedangkan video 2, video diskon pajak dibuat menjadi 3 video kemudian digabungkan menggunakan software	nzuoti.cucinavegconmarzia.it scribd.com danielstephanus.wordpress.com
487 results	video 1 dan video 2 yang sudah revisi dapat dilihat di Youtube melalui link berikut	
2 results	Validasi kepada ahli media dan ahli materi bertujuan untuk menilai kelayakan video animasi pembelajaran	researchgate.net agusp3rmana.wordpress.com
Unique	2 mempunyai persentase sebesar 78,89% maka diperoleh rata-rata dari kedua validator sebesar 89,45% dan dapat	-
Unique	validator 2 mempunyai persentase sebesar 94,29% maka diperoleh rata-rata dari kedua validator sebesar 91, 43%	-
Unique	Dari penjelasan diatas maka kelayakan video animasi pembelajaran matematika berbasis Powtoon dilihat dari sudut	-
Unique	Uji coba produk dilakukan kepada siswa kelas VII E SMP N 1 Kebonagung dengan	-
8 results	Angket respon siswa dari 23 butir pernyataan angket diperoleh 22 butir pernyataan yang valid	
Unique	soal valid dan dapat digunakan serta reliabilitasnya sebesar 0,70753<1 yang artinya butir soal pilihan ganda	-
Unique	Kemduian dari soal uraian dari 7 butir soal diperoleh 4 butir soal yang valid	-

40 results	Setelah instrumen yang valid dan dapat digunakan diperoleh kemudian dilakukan penelitian kepada siswa kelas	academia.edu researchgate.net wislah.com mw.pirogcity.ru liquidfull.com konsultasiskripsi.com id.wiktionary.org obsesi.or.id adoc.pub
7 results	Angket respon siswa digunakan untuk mengukur tingkat respon siswa terhadap video animasi pembelajaran matematika	
26 results	88% dengan kriteria sangat baik, dan aspek reaksi siswa memperoleh nilai 86 % dengan kriteria	scribd.com academia.edu zdocs.tips scribd.com agusp3rmana.wordpress.com digilib.iain-jember.ac.id adoc.pub wongalus.wordpress.com konsultasiskripsi.com wislah.com
1 results	hal ini dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap video animasi pembelajaran matematika berbasis Powtoon	
1 results	Dalam mengukur ketercapaian siswa dalam memenuhi KKM peneliti menggunakan instrumen tes kemampuan dengan materi	scribd.com
4 results	Setelah data tes kemampuan yang diberikan kepada siswa diperoleh, peneliti mengoreksi tugas-tugas siswa menggunakan	
Unique	Dalam mengoreksi jawaban siswa terdapat tiga pedoman pensekoran yaitu siswa dengan jawaban lengkap, siswa	-
1 results	Siswa dengan nilai dibawah KKM dikarenakan pengerjaan soal uraian tidak menggunakan cara dari diketahui,	
1 results	diberikan satu kali, ketercapaian nilai siswa yang memenuhi KKM sebesar 67 lebih banyak daripada siswa	
Unique	diperkuat dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Anjarsari, Farisdianto & Asadullah tahun 2020 dengan Judul	-
Unique	Powtoon pada pembelajaran matematika valid sehingga dapat diartikan bahwa media layak, serta dapat digunakan dalam	-
Unique	be/1XM7qdqo8gQ Produk video animasi pembelajaran matematika berbasis Powtoon yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak digunakan	-
15 results	88% atau dapat diartikan sangat baik dan aspek reaksi siswa sebesar 86 % atau dapat	
14 results	Berdasarkan hasil tes kemampuan siswa yang diberikan hanya satu kali, ketercapaian nilai siswa yang	
254 results	Terdapat beberapa saran yang dapat diajukan sebagai pertimbangan dari hasil penelitian ini yaitu sebagai	adoc.pub dodogusmao.wordpress.com academia.edu studocu.com text-id.123dok.com baixardoc.com yanespanie.files.wordpress.com ortax.org konsultasiskripsi.com
13 results	Pelaksanaan penelitian sebaiknya dilakukan dengan jumlah responden yang lebih banyak untuk menyempurnakan hasil pengembangan produk	scribd.com scribd.com dokumen.pub adoc.pub adoc.pub id.scribd.com academia.edu zdocs.tips konsultasiskripsi.com
2 results	Pengembangan Media Audiovisual Powtoon Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar (Development Of Audiovisual	journal.unipdu.ac.id repo.undiksha.ac.id

75 results

[“Model Pembelajaran Artikulasi Dengan Media Animasi Powtoon Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akuntansi](#)

[core.ac.uk](#) [neliti.com](#) [core.ac.uk](#)
[portalgaruda.fti.unissula.ac.id](#) [core.ac.uk](#)
[jurnal.fkip.uns.ac.id](#) [digilib.uns.ac.id](#)
[jim.unsyiah.ac.id](#) [researchgate.net](#) [academia.edu](#)

Top plagiarizing domains: [academia.edu](#) (35 matches); [researchgate.net](#) (24 matches); [scribd.com](#) (13 matches); [adoc.pub](#) (12 matches); [core.ac.uk](#) (9 matches); [konsultaskripsi.com](#) (7 matches); [issuu.com](#) (7 matches); [wislah.com](#) (6 matches); [id.wiktionary.org](#) (5 matches); [agusp3rmana.wordpress.com](#) (5 matches); [zdocs.tips](#) (4 matches); [repository.uksw.edu](#) (4 matches); [ejournal.radenintan.ac.id](#) (3 matches); [neliti.com](#) (3 matches); [123dok.com](#) (3 matches); [slideshare.net](#) (3 matches); [digilib.uinsby.ac.id](#) (3 matches); [facebook.com](#) (3 matches); [id.scribd.com](#) (3 matches); [pt.scribd.com](#) (2 matches); [indo.mt5.com](#) (2 matches); [science.gov](#) (2 matches); [journal.upgris.ac.id](#) (2 matches); [danielstephanus.wordpress.com](#) (2 matches); [journal.unipdu.ac.id](#) (2 matches); [semanticsscholar.org](#) (2 matches); [pojokkita.com](#) (2 matches); [ummahhidayatul.wordpress.com](#) (2 matches); [ignoudocs.com](#) (2 matches); [jbasic.org](#) (2 matches); [yabiji.jp](#) (2 matches); [studocu.com](#) (2 matches); [repo.undiksha.ac.id](#) (1 matches); [psilanthropism.dairyqueen.com.om](#) (1 matches); [6057678257.trustncaremontessori.edu.np](#) (1 matches); [8089847650.dairyqueen.com.om](#) (1 matches); [6268187663.zekeoconnor.edu.np](#) (1 matches); [7576043761.congresoedumich.gob.mx](#) (1 matches); [4029369075.zekeoconnor.edu.np](#) (1 matches); [5757736170.trustncaremontessori.edu.np](#) (1 matches); [dokumen.pub](#) (1 matches); [jurnal.fkip.uns.ac.id](#) (1 matches); [karya-ilmiah.um.ac.id](#) (1 matches); [jim.unsyiah.ac.id](#) (1 matches); [ejournal.unesa.ac.id](#) (1 matches); [lib.unnes.ac.id](#) (1 matches); [repository.upi.edu](#) (1 matches); [ortax.org](#) (1 matches); [j1.md-pg.ru](#) (1 matches); [digilib.uns.ac.id](#) (1 matches); [portalgaruda.fti.unissula.ac.id](#) (1 matches); [baixardoc.com](#) (1 matches); [obsesi.or.id](#) (1 matches); [digilib.iain-jember.ac.id](#) (1 matches); [wongalus.wordpress.com](#) (1 matches); [dacha-v-malinovke.ru](#) (1 matches); [liquidfull.com](#) (1 matches); [mw.pirogcity.ru](#) (1 matches); [eprints.umm.ac.id](#) (1 matches); [eprints.walisongo.ac.id](#) (1 matches); [nzuoti.cucinavegconmarzia.it](#) (1 matches); [feeds.feedburner.com](#) (1 matches); [unensaasimb.sandrofuoco.it](#) (1 matches); [andreswgi843.tumblr.com](#) (1 matches); [text-id.123dok.com](#) (1 matches); [masih7.rssing.com](#) (1 matches); [ejournal.uksw.edu](#) (1 matches); [conference2.dakamericas.com](#) (1 matches); [dodogusmao.wordpress.com](#) (1 matches); [boytranaret.kinbaku.it](#) (1 matches); [es.scribd.com](#) (1 matches); [idahoagrs.org](#) (1 matches); [yanespanie.files.wordpress.com](#) (1 matches); [jurnal.syntaxliterate.co.id](#) (1 matches); [id.wikipedia.org](#) (1 matches); [vnexplorer.net](#) (1 matches); [cedarstreetaustin.com](#) (1 matches); [dharmaandalas.academia.edu](#) (1 matches); [suaratangerang.com](#) (1 matches); [imm-malang.org](#) (1 matches); [repository.radenintan.ac.id](#) (1 matches); [ariskaputri88.blogspot.com](#) (1 matches); [gentabartera.kemdikbud.go.id](#) (1 matches); [bagyanews.com](#) (1 matches); [rintiserpe.blogspot.com](#) (1 matches); [disdikbb.org](#) (1 matches); [library.downstate.edu](#) (1 matches); [eprints.ums.ac.id](#) (1 matches); [unimuda.e-journal.id](#) (1 matches); [pdfs.semanticscholar.org](#) (1 matches); [lib.sfu.ca](#) (1 matches); [profiles.stanford.edu](#) (1 matches); [kotasurakarta.kemenag.go.id](#) (1 matches); [polibatam.ac.id](#) (1 matches); [journal.uui.ac.id](#) (1 matches); [iopscience.iop.org](#) (1 matches); [reridayanti.wordpress.com](#) (1 matches); [download.garuda.ristekdikti.go.id](#) (1 matches); [repository.stkippacitan.ac.id](#) (1 matches); [2k.buy-cosmetics.ru](#) (1 matches); [khafidalwi.wordpress.com](#) (1 matches); [admin.ebimta.com](#) (1 matches); [mathline.unwir.ac.id](#) (1 matches); [ejurnal.undana.ac.id](#) (1 matches); [scholar.google.com](#) (1 matches); [ad-apsmapeta.or.id](#) (1 matches); [jurnal.unipasby.ac.id](#) (1 matches); [journal.upy.ac.id](#) (1 matches); [smpnegeri1cipongkor.blogspot.com](#) (1 matches); [id.quora.com](#) (1 matches); [ersatz-zubehoer.de](#) (1 matches); [pow.mixmag.net](#) (1 matches); [idoc.pub](#) (1 matches); [ejournal.unipas.ac.id](#) (1 matches); [wikizero.com](#) (1 matches); [manualshelf.com](#) (1 matches); [mymaksud.blogspot.com](#) (1 matches); [manajemenpembebas.wordpress.com](#) (1 matches); [id.wikicore.net](#) (1 matches); [journal.ildikti9.id](#) (1 matches);

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS POWTOON Nandariawati1, Taufik Hidayat2, Dwi Cahyani Nur Apriyani3 Pendidikan Matematika, STKIP PGRI Pacitan Email : riawatinanda@gmail.com 2 Pendidikan Matematika, STKIP PGRI Pacitan Email : etaufik87@gmail.com 3 Pendidikan Matematika, STKIP PGRI Pacitan Email : yaa_latif@yahoo.com

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) mengembangkan video animasi pembelajaran matematika berbasis Powtoon, (2) mengetahui kelayakan video animasi pembelajaran matematika berbasis Powtoon, (3) mengetahui respon siswa terhadap video animasi pembelajaran matematika berbasis Powtoon, (4) mengetahui ketercapaian nilai siswa dalam memenuhi KKM. **Jenis penelitian ini adalah R&D (Research And Development).** Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Kebonagung tahun ajaran 2020/2021. **Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII E dan VII F SMP Negeri 1 Kebonagung.** Instrumen pengumpulan data diperoleh dari instrumen tes dan instrumen angket. Teknik keabsahan data menggunakan uji validitas, konsistensi internal, dan uji realibilitas. **Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) video animasi pembelajaran matematika berbasis Powtoon dapat dilihat di Youtube dengan mengakses link berikut ini <https://youtu.be/c28MykWASmY> dan <https://youtu.be/1XM7qddq8gQ>, (2) produk video animasi pembelajaran matematika berbasis Powtoon memenuhi kriteria sangat layak digunakan dengan nilai dari ahli media sebesar 89,45 %, dan ahli materi 91,43%, (3) respon siswa terhadap produk video animasi pembelajaran matematika berbasis Powtoon juga memenuhi kriteria sangat baik. Dari aspek tanggapan siswa diperoleh 88% atau dapat diartikan sangat baik dan reaksi siswa sebesar 86 % atau dapat diartikan sangat baik, (4) ketercapaian nilai siswa yang memenuhi KKM sebesar 67 lebih banyak daripada siswa yang tidak memenuhi KKM. Kata Kunci: Pengembangan, Video Pembelajaran, Matematika, Powtoon.**

Abstract: This research aims to: (1) to develop animation videos mathematic learning by Powtoon base, (2) to know the reasonable animation videos mathematic learning by Powtoon base, (3) to know students responses based on animation videos mathematic learning by Powtoon base, (4) to know the achievement of students score fill of KKM. **The kind of this research is R&D (Research And Development).** This research is take at SMP N 1 Kebonagung in the year 2020/2021. **The subjects are the students of VII E and VII F at SMP N 1 Kebonagung.** **The instrument that used include tests and questionnaires.** **The validity uses a test of validity, internally consistent, and instrument of a questionnaire.** **The result of this research show that: (1) the animation videos mathematic learning by Powtoon base can be seen on youtube by accessing links like <https://youtu.be/c28MykWASmY> and <https://youtu.be/1XM7qddq8gQ> (2) the product of animation videos mathematic learning by Powtoon base fulfill of criteria very qualified by using the expert's media score as big as 89,45 % and the experts of material 91,45 %, (3) the responses students of the product of animation videos mathematic learning by Powtoon base fulfill of very good criteria, from the aspects of students responses got 88 % or can means very good and the reaction of students got 86 % or means very good, (4) the achievement of students score fulfill of KKM as big as 67 more than students who not fulfill of KKM.** Keywords: Developing, Learning Videos, Mathematic, Powtoon.

PENDAHULUAN Pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa pada lingkungan belajar. Pembelajaran yang ideal perlu didukung fasilitas yang memadai sehingga peserta didik dapat bereksplorasi dan menambah wawasan serta pengetahuannya lebih luas. Terlebih sekarang ini kita dapat menggunakan internet untuk mengakses informasi dimana saja dan kapan saja secara cepat. Proses pembelajaran yang biasanya dilakukan secara langsung, saat ini dilakukan secara daring. Pembelajaran daring dilakukan akibat dari dampak Covid-19. Banyak sekolah dan perguruan tinggi ditutup di berbagai Negara. Kebijakan yang diambil untuk menutup sekolah dan melakukan pembelajaran daring sangatlah tepat. Tujuannya agar wabah corona tidak semakin meningkat. Hanya saja pelaksanaan pembelajaran daring mendapat pro dan kontra dari siswa. Pasalnya siswa cenderung merasa cepat bosan dan sulit memahami materi terutama pada pelajaran matematika karena tidak dijelaskan secara langsung. Selain itu untuk siswa dengan wilayah didominasi di pedesaan mereka mengeluh bahwa koneksi internet lumayan susah. Agar siswa tertarik dalam melaksanakan pembelajaran daring maka diberikan inovasi pada media pembelajarannya. Dengan berbekal teknologi dan informasi yang semakin berkembang dapat menjadi penunjang kegiatan pembelajaran yang efektif. Menurut Sadiman (dalam Silmi & Rachmadyanti, 2018) bahwa dalam menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang efektif membutuhkan perencanaan atau pengorganisasian yang baik termasuk dalam aspek media pembelajarannya. **Media yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran salah satunya media pembelajaran audiovisual.** Penggunaan media audiovisual pada kegiatan pembelajaran terutama pelajaran matematika memiliki peranan yang sangat besar seperti dapat memperlancar pemahaman, menumbuhkan minat dan semangat siswa untuk belajar. Pemberian materi pembelajaran menggunakan audiovisual disajikan dalam bentuk video. Menurut Munir (dalam Fadli, 2015) Video adalah penangkapan, perekaman, pengolahan, dan penyimpanan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik. Video dalam penampilannya dapat diulang-ulang dan dihentikan sesuai kebutuhan sehingga materi yang dirasa belum dipahami dapat diulang sebanyak yang kita perlukan dengan mudah. **Penggunaan video sebagai media pembelajaran penting untuk memungkinkan siswa dapat memahami materi yang diberikan dengan mudah. Belajar menggunakan video juga dapat dilakukan dimana dan kapan saja.** Penggunaannya lebih terkesan simple tetapi tujuan pembelajaran tetap tercapai secara baik. **Jenis-jenis aplikasi untuk membuat video juga sangat banyak contohnya aplikasi Powtoon.** Powtoon adalah program aplikasi online dengan dua sistem yaitu free dan berbayar. Penggunaan Powtoon cukup mudah dan tidak memerlukan keahlian khusus. Powtoon juga menyajikan fitur animasi yang beragam serta efek transisi yang beragam. **Fitur animasi sangat cocok diterapkan pada pembelajaran matematika.** Menurut Zhang (dalam Julianingrum, Muchsin, & Adi, 2020) menjelaskan bahwa animasi dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih efisien, menjadikan siswa dapat memahami materi untuk jangka panjang dan meningkatkan ketertarikan siswa. Penggunaannya sebagai media pembelajaran matematika juga akan menampilkan kesan yang asyik dan meminimalisir rasa bosan ketika sedang belajar. **METODE PENELITIAN** Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development. Menurut Sugiyono (2018), penelitian pengembangan Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan merupakan suatu proses untuk mengembangkan suatu produk dengan menyempurnakan dan mempertanggungjawabkan produk tersebut. Produk dapat berupa perangkat keras maupun perangkat lunak. **Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan tujuan untuk menghasilkan produk berupa video animasi pembelajaran matematika dan menguji produk tersebut.** Penelitian ini menggunakan subjek uji coba pengembangan dengan dua validator ahli. Validator ahli media yang ahli dibidang konten creator 2 dosen, dan ahli materi yang berkompeten dalam mata pelajaran matematika yaitu, 1 dosen dari pendidikan matematika dan 1 dosen dari Pendidikan Sekolah Dasar. Subyek penelitian ini ditujukan pada siswa kelas 7E dan 7F SMP Negeri 1 Kebonagung Tahun ajaran 2021/2022 semester genap. Prosedur penelitian pengembangan ini sesuai dengan langkah-langkah menurut Sugiyono (2018:409). Langkah-langkah penelitiannya terdapat sepuluh langkah. Tetapi dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan 6 langkah penelitian saja yaitu : 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 6) Uji Coba Produk. Teknik pengambilan data penelitian pada penelitian ini menggunakan angket dan tes. Angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap video animasi pembelajaran matematika berbasis Powtoon sedangkan tes digunakan untuk mengetahui ketercapaian nilai siswa dalam memenuhi KKM. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis validitas, konsistensi internal dan uji realibilitas. **Data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.** Data kualitatif dari penilaian ahli kemudian dikonfersi menjadi data kuantitatif dengan cara merekap skor semua aspek dari validator. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari skor jawaban siswa pada angket dan tes kemampuan. **HASIL DAN PEMBAHASAN** Hasil dari pengembangan video animasi pembelajaran matematika berbasis Powtoon meliputi data hasil penelitian dari awal hingga dihasilkan produk berupa video animasi pembelajaran matematika. Dalam pembuatan desain produk video animasi pembelajaran matematika berbasis powtoon disesuaikan dengan langkah-langkah pembelajaran yaitu persepsi, motivasi, pemaparan materi, penugasan/latihan, dan kesimpulan. Video 1 materi keuntungan dan kerugian memiliki durasi 02:57 menit, sedangkan Video 2 materi diskon dan pajak memiliki durasi 02:16 menit. Setelah produk video dibuat maka dilakukan validasi kepada validator ahli media dan ahli materi. Berdasarkan kritik dan saran dari validator ahli maka digunakan untuk memperbaiki desain dari kedua video. Video 1, video keuntungan dan kerugian dibuat menjadi 3 video kemudian digabungkan menggunakan software editor lain diperoleh durasi video 07:13 menit. Sedangkan video 2, video diskon pajak dibuat menjadi 3 video kemudian digabungkan menggunakan software editor lain diperoleh durasi 04:20 menit . Dari video yang dibuat setiap scene video terdapat rekaman suara. Perubahan-perubahan terletak pada pada penjelasan soal-soal dan pembahasan yang disertai rekaman suara secara detail. Ada juga perubahan dari segi tampilan sebagai berikut. **Dilakukan perubahan pada tulisan dengan tujuan agar lebih jelas dan rapi.** Tabel 1 Perubahan Tampilan Scene Pada Video Keuntungan dan Kerugian Sebelum Direvisi / Setelah Direvisi / Tabel 2 Perubahan Tampilan Scene Pada Video Diskon dan Pajak Sebelum Direvisi / Setelah Direvisi / Hasil akhir produk video animasi pembelajaran matematika berbasis Powtoon dari video 1 dan video 2 yang sudah revisi dapat dilihat di Youtube melalui link berikut ini <https://youtu.be/c28MykWASmY> dan <https://youtu.be/1XM7qddq8gQ>. **Validasi kepada ahli media dan ahli materi bertujuan untuk menilai kelayakan video animasi pembelajaran matematika yang telah dibuat.** Data penilaian dari validator ahli media dan ahli materi yang diperoleh adalah sebagai berikut. Tabel 3 Penilaian Kelayakan Dari Validator Ahli Media / Penilaian Validator / Validator 2 / Jumlah 9071 Rata-rata 5,003 94,003 94,003 Persentase 100% 78,89% Rata-rata % 89,45% Sangat layak digunakan Dari data di atas dari penilaian dari validator 1 mempunyai persentase sebesar 100 % dan validator 2 mempunyai persentase sebesar 78,89% maka diperoleh rata-rata dari kedua validator sebesar 89,45% dan dapat disimpulkan bahwa media video animasi pembelajaran matematika berbasis Powtoon sangat layak digunakan. Tabel 4 Penilaian Kelayakan Dari Validator Ahli Materi / Penilaian Validator / Validator 1 / Validator 2 / Jumlah 3133 Rata-rata 4,434 71,71 Persentase 88,57 % 94,29 % Rata-rata % 91,43% Sangat layak digunakan Dari data di atas penilaian dari validator 1 mempunyai persentase sebesar 88,57% dan validator 2 mempunyai persentase sebesar 94,29% maka diperoleh rata-rata dari kedua validator sebesar 91,43% sehingga dapat disimpulkan materi pada video animasi pembelajaran matematika berbasis Powtoon sangat layak digunakan. Dari penjelasan diatas maka kelayakan video animasi pembelajaran matematika berbasis Powtoon dilihat dari sudut pandang ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa video animasi pembelajaran matematika sangat layak digunakan. Selanjutnya yaitu uji coba produk. Uji coba produk dilakukan kepada siswa kelas VII E SMP N 1 Kebonagung dengan memberikan dua video, angket respon siswa, dan tes kemampuan siswa melalui WhatsApp Grup. **Perolehan data uji coba kemudian diolah dengan uji konsistensi internal dan uji reliabilitasnya.** Angket respon siswa dari 23 butir pernyataan angket diperoleh 22 butir pernyataan yang valid dan dapat digunakan, serta reliabilitasnya sebesar 0,8995 < 1 yang artinya butir angket tersebut reliabel. Selanjutnya data dari tes kemampuan siswa dari 17 butir soal pilihan ganda diperoleh 11 soal valid dan dapat digunakan serta reliabilitasnya sebesar 0,70753 < 1 yang artinya butir soal pilihan ganda reliabel. Kemudian dari soal uraian dari 7 butir soal diperoleh 4 butir soal yang valid dan dapat digunakan serta reliabilitasnya sebesar 0,85929 < 1 yang artinya butir soal uraian reliabel. Setelah instrumen yang valid dan dapat digunakan diperoleh kemudian dilakukan penelitian kepada siswa kelas VII F SMP N 1 Kebonagung. **Angket respon siswa digunakan untuk mengukur tingkat respon siswa terhadap video animasi pembelajaran matematika berbasis Powtoon.** Berikut ini diperoleh persentase respon siswa terhadap video animasi pembelajaran matematika berbasis Powtoon. Tabel 5 Persentase Respon Siswa Terhadap Video Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon Dilihat dari Apek-Aspek No. Aspek Persentase Keterangan 1. Aspek tanggapan 88 % Sangat baik 2. Aspek reaksi 86 % Sangat baik Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa dari aspek tanggapan siswa memperoleh nilai 88% dengan kriteria sangat baik, dan aspek reaksi siswa memperoleh nilai 86 % dengan kriteria sangat baik. hal ini dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap video animasi pembelajaran matematika berbasis Powtoon sangat baik. Selanjutnya yaitu mengukur ketercapaian siswa dalam mencapai nilai KKM sebesar 67. Dalam mengukur ketercapaian siswa dalam memenuhi KKM peneliti menggunakan instrumen tes kemampuan dengan materi Aritmatika Sosial. Setelah data tes kemampuan yang diberikan kepada siswa diperoleh, peneliti mengoreksi tugas-tugas siswa menggunakan pedoman penskoran yang telah dibuat. Dalam mengoreksi jawaban siswa terdapat tiga pedoman penskoran yaitu siswa dengan jawaban lengkap, siswa dengan jawaban kurang lengkap dan siswa dengan jawaban secara langsung. Berikut disajikan nilai siswa kelas VII F SMP Negeri 1 Kebonagung. Tabel 6 Capaian Nilai Siswa No. Nama Nilai KKM Ket 1. Brillian Okta Farel Cahya Edy 4767 Tidak Lulus 2. Retno Fina Listiani 8267 Lulus 3. Wanda Eka Praditya 9867 Lulus 4. Niko Mahesa Putra 6767 Lulus 5. Chika Amelia Ramadhani 9567 Lulus 6. Almas Zaqi Syahidan 9367 Lulus 7. Dita Asifasari 9567 Lulus 8. Zullia Anita Maharani 8067 Lulus 9. Rolin Dwi Febriansyah 7467 Lulus 10. Nazha Prima Farhanudin 4867 Tidak Lulus 11. Tiara Heppyandita 7867 Lulus 12. Sabil Naufal Gustama 6967 Lulus 13. Fadila Azzahra 9467 Lulus 14. Rega Diva Tri Andika 7067 Lulus 15. Aldiva Febri Afnada 8567 Lulus 16. Nayla Anakayah 9567 Lulus 17. Devia Grandis Ratna Mayora 8867 Lulus 18. Didik Setyo Pramono 6267 Tidak Lulus 19. Carisa Audya Metha 9167 Lulus 20. Shaldy Ahmad Alvia 7467 Lulus Dari tabel di atas terdapat 20 siswa dengan nilai bervariasi. Dari nilai-nilai tersebut ada 3 siswa yang memiliki nilai di bawah KKM. Siswa dengan nilai dibawah KKM dikarenakan pengerjaan soal uraian tidak menggunakan cara dari diketahui, ditanya, dijawab, dan kesimpulan hanya menjawab secara langsung atau jawaban tidak lengkap. Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa, berdasarkan dari hasil tes kemampuan siswa yang diberikan satu kali, ketercapaian nilai siswa yang memenuhi KKM sebesar 67 lebih banyak daripada siswa yang tidak memenuhi KKM. Dari pembahasan di atas kelayakan video animasi pembelajaran matematika berbasis Powtoon digunakan dalam pembelajaran, diperkuat dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Anjarsari, Farisdianto & Asadullah tahun 2020 dengan judul Pengembangan Media audiovisual Powtoon Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar. Dalam penelitian ini menyebutkan hasil penilaian dari validasi ahli menyatakan bahwa, media pembelajaran audiovisual Powtoon pada pembelajaran matematika valid sehingga dapat diartikan bahwa media layak, serta dapat digunakan dalam pembelajaran matematika (Anjarsari, Farisdianto & Asadullah, 2020:49). **SIMPULAN DAN SARAN** Berdasarkan analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Hasil produk video animasi pembelajaran matematika berbasis Powtoon dapat dilihat melalui link <https://youtu.be/c28MykWASmY> dan <https://youtu.be/1XM7qddq8gQ> Produk video animasi pembelajaran matematika berbasis Powtoon yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak digunakan dengan nilai dari ahli media sebesar 89,45 %, dan ahli materi 91,43%. Respon siswa terhadap produk video animasi pembelajaran matematika berbasis Powtoon dari aspek tanggapan siswa diperoleh 88% atau dapat diartikan sangat baik dan aspek reaksi siswa sebesar 86 % atau dapat diartikan sangat baik. Berdasarkan hasil tes kemampuan siswa yang diberikan hanya satu kali, ketercapaian nilai siswa yang memenuhi KKM sebesar 67 lebih banyak daripada siswa yang tidak memenuhi KKM. Terdapat beberapa saran yang dapat diajukan sebagai pertimbangan dari hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut. Pelaksanaan langkah-langkah penelitian sebaiknya menyesuaikan situasi dan kondisi, namun tidak mengurangi tujuan dari penelitian. Pelaksanaan penelitian sebaiknya dilakukan dengan jumlah responden yang lebih banyak untuk menyempurnakan hasil pengembangan produk video animasi pembelajaran matematika berbasis powtoon. **DAFTAR PUSTAKA** Anjarsari & Farisdianto, Asadullah. 2020. Pengembangan Media Audiovisual Powtoon Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar (Development Of Audiovisual Based Powtoon Media In Mathematics Learning For Elementary School Students). **Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika**. Vol. 5. No. 2. Tahun 2020. Universitas islam lamongan. Fadli. 2015.. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas Iv Sekolah Dasar". **Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran**. Vol 3. No. 1. Tahun 2015. Julianingrum, Muchsin, & Adi. 2020. "Model Pembelajaran Artikulasi Dengan Media Animasi Powtoon Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan". **Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Akuntansi Dan Keuangan**. Silmi, Rachmadyanti. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V". **Jurnal PGSD**. VOL 6. No 4. Tahun 2018. Universitas negeri Surabaya. Sugiyono. 2018. **Metode Penelitian Pendidikan**. Bandung: Alfabeta.