

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI  
BERBANTUAN *POWTOON* PADA MATERI PELUANG SUATU  
KEJADIAN SISWA SMP KELAS VIII**

oleh:

Nyoman Weda Sapitri, NIM 1713011086  
Jurusan Matematika

**ABSTRAK**

Pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan *powtoon* merupakan salah satu penelitian ilmiah. Penelitian ini bertujuan untuk membuat prototype media animasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman materi peluangsuatu kejadian siswa SMP kelas VIII. Desain bangun media animasi dibangun melalui penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE. Tiga dari 5 tahap pengembangan model ADDIE digunakan dalam penelitian ini, meliputi tahap analisis, desain dan pengembangan, serta implementasi terbatas. Tahap evaluasi hanya dilakukan secara formatif mengingat kondisi pandemi yang tidak memungkinkan. Data evaluasi materi dan media dikumpulkan dengan angket yang diisi oleh ahli materi dan ahli media, dan data pemahaman konsep peluang dikumpulkan dengan mengukur pemahaman dengan melalui tes yang diberikan kepada siswa setelah mencoba media yang dikembangkan. Evaluasi materi dilakukan oleh guru dan dosen matematika, evaluasi desain oleh dosen teknologi pendidikan, dan evaluasi terbatas oleh beberapa guru dan siswa SMP sebagai responden dalam implementasi terbatas. Data dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian berupa desain bangun media pembelajaran video animasi dengan penyajian berbentuk video animasi sehingga mengakomodasi semua karakter belajar dari peserta didik seperti siswa belajar dengan media yang menarik. Hasil evaluasi media menunjukkan bahwa media animasi yang dikembangkan mempunyai kelayakan materi yang tergolong sangat layak dengan skor rata-rata sebesar 4,55 (skor maksimal 5,00); mempunyai kelayakan media yang tergolong sangat layak dengan skor rata-rata 4,25 (skor maksimal 5,00) yang tergolong sangat layak; efisiensi media tergolong sangat tinggi dengan rata-rata skor masing-masing 4,41 (skor maksimal 5,00) berdasarkan respon siswa dan 4,73 (skor maksimal 5,00) berdasarkan respon guru; dan persentase pemahaman konsep peluang siswa sebesar 59% baik, 29% cukup, dan 12% kurang.

**Kata kunci:** ADDIE, *powtoon*, media pembelajaran, usability, peluang suatu kejadian, animasi.

# DEVELOPMENT MEDIA LEARNING VIDEO ANIMATION AIDED POWTOON ON MATERIALS OPPORTUNITIES A OCCURRENCE STUDENT SMP CLASS VIII

by:

Nyoman Weda Sapitri, NIM 1713011086  
Jurusan Matematika

## ABSTRACT

*This study aims to make designs and prototypes of animation media that can be used to improve understanding of the material on the chance of an incident in grade VIII junior high school students. The design of animation media is built through development research using the modified ADDIE model. Three of the 5 stages of developing the ADDIE model were used in this study, including the analysis, design and development stages, and limited implementation. The evaluation phase is only carried out in a formative manner given the unlikely pandemic conditions. Material and media evaluation data were collected using evaluation instruments filled in by material experts and media experts, and data on understanding the concept of opportunity were collected using a questionnaire given to students after trying the developed media. Material evaluation was carried out by mathematics teachers and lecturers, design evaluation by educational technology lecturers, and limited evaluation by several teachers and students of SMP Negeri 2 Sawan as respondents in limited implementation. Data were analyzed descriptively. The result of the research is the design of animated video learning media with animated video presentation so that it accommodates all types of learning from students. The results of the media evaluation show that the developed animation media has material feasibility that is classified as very feasible with an average score of 4.55 (maximum score of 5.00); have media feasibility that is classified as very feasible with an average score of 4.25 (maximum score of 5.00) which is classified as very feasible; Media efficiency is classified as very high with an average score of 4.41 (maximum score of 5.00) respectively based on student responses and 4.73 (maximum score of 5.00) based on teacher responses; and the percentage of students' understanding of the concept of opportunity is 59% good, 29% sufficient, and 12% less*

**Keywords:** Learning Videos, Accelerated Learning, ADDIE, Coordinate Cartesian