# DAFTAR ISI

**KATA PENGANTAR i**

**DAFTAR ISI iv**

**DAFTAR GAMBAR vii**

**DAFTAR TABEL viii**

**DAFTAR LAMPIRAN ix**

**BAB I PENDAHULUAN 1**

 1.1 Latar Belakang Masalah 1

 1.2 Identifikasi Masalah 6

 1.3 Batasan Masalah 6

 1.4 Rumusan Masalah 7

 1.5 Tujuan Penelitian 7

 1.6 Manfaat Penelitian 7

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA 9**

2.1 Hakikat Media 9

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran 9

2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran 10

2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran 11

2.1.4 Jenis Media Pembelajaran 14

2.2 Media Pembelajaran Animasi Powtoon 15

2.2.1 Gambar Desain Produk Media Animasi Powtoon 17

2.2.2 Langkah-Langkah Penerapan Media Animasi Powtoon 19

2.2.3 Fungsi Media Animasi Powtoon 20

2.3 Pengertian Matematika 20

2.3.1 Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar 21

2.3.2 Karakterisrik Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar 22

2.3.3 Materi Bangun Datar 23

2.5 Penelitian Yang Relevan 28

2.6 Kerangka Berfikir 31

**BAB III METODE PENELITIAN 34**

3.1 Jenis Penelitian 34

3.2 Tempat Dan Waktu Penelitian 35

3.3 Subjek Penelitian 35

3.4 Prosedur Penelitian Dan Pengembangan 35

3.4.1 Tahap I: Define (Pendefenisian) 36

3.4.2 Tahap II: Design (Perancangan) 38

3.4.3 Tahap III: Development (pengembangan) 39

3.4.4 Dessemination (penyebaran) 41

3.5 Instrumen Pengumpulan Data 41

3.5.1 Wawancara 41

3.5.2 Angket 42

3.5.3 Dokumentasi 44

3.6 Teknik Pengumpulan Data 44

3.7 Teknik Analisis Data 44

3.7.1 Analisis Data Wawancara 44

3.7.2 Analisis Data Ahli Materi 45

3.7.3 Analisis Data Ahli Media 45

3.7.4 Analisis Data Angket Ahli 46

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 48**

* 1. Profil Sekolah 48

4.1.1 Identitas Sekolah 48

4.1.2 Kondisi Sekolah 48

* + 1. Tenaga Pendidik Dan Kependidikan 48

4.1.4 Visi Dan Misi Sekolah 49

4.2 Hasil Penelitian 49

4.2.1 Tahap *Define* (pendefinisian) 50

* + 1. Tahap *Design* (Perancangan) 52
		2. Tahap Pengembangan *(Develop)* 54
		3. Tahap Penyebaran *(Dessemination)* 63
	1. Pembahasan Hasil Pengembangan Produk 64

**BAB V PENUTUP 69**

* 1. Kesimpulan 69
	2. Saran 70

**DAFTAR PUSTAKA 71**

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Cover dalam video animasi *powtoon* 18

Gambar 2.2 Pengertian bangun datar pada animasi *powtoon* 18

Gambar 2.3 Contoh sifat-sifat bangun datar *powtoon* 19

Gambar 2.4 Kerangka Berfikir 33

Gambar 3.1 Langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Thiagarajan (1974) 36

Gambar 4.1 Halaman *sign up* 53

Gambar 4.2 Tampilan *template* 53

Gambar 4.3 Cover media pembelajaran 54

Gambar 4.5 Indikator pemebelajaran 54

Gambar 4.6 Tujuan pembelajaran 55

Gambar 4.7 Pokok pembahasan 55

Gambar 4.8 pengertian bangun datar 55

Gambar 4.9 pengertian persegi 56

Gambar 4.10 Rumus persegi 56

Gambar 4.11 Sifat persegi 56

Gambar 4.12 Contoh soal 57

Gambar 4.12 Diagram hasil penilaian ahli 64

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Wawancara Guru Kelas IV 42

Table 3.3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi 43

Table 3.4 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media 43

Table 3.5 Kisi-kisi Angket Validasi Respon Guru 43

Table 3.6 Kualifikasi Skala Likert 46

Table 4.1 Hasil Penilaian Validator Terhadap Media Yang dikembangkan 58

Tabel 4.2 Hasil Validasi Materi 60

Tabel 4.3 Hasil Validasi Respon Guru 62

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Instrumen Angket Penilaian Validator Ahli Materi 73

Lampiran 2. Instrumen Angket Validator Ahli Media 75

Lampiran 3. Instrumen Angket Penilaian Validator Respon Guru 77

Lampiran 4. Angket Wawancara Analisis Kebutuhan Guru 79

Lampiran 5. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) 81

Lampiran 6. Dokumentasi 88