

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kebutuhan utama setiap manusia adalah pendidikan. Karena dengan adanya pendidikan dapat meningkatkan dan memunculkan kemampuan yang ada didalam dirinya. Selain itu juga pendidikan dapat mengangkat harkat martabat manusia itu sendiri. Menurut (Hamalik, 2014:29) pendidikan ialah proses yang mendorong siswa agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan dapat mengalami proses perubahan untuk hidup bermasyarakat. Sama halnya menurut (Salafudin dkk, 2018:21) pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan siswa baik didalam maupun diluar sekolah yang akan berlangsung seumur hidup. Oleh karena itu seluruh warga negara Indonesia harus mengenyam pendidikan sebagaimana telah ditulis dalam UUD 1945 pasal 31 ayat 1 yang berisi: “Tiap-tiap warganegara berhak mendapat pengajaran”. Jadi peran pendidikan sangatlah penting karena tanpa adanya pendidikan manusia akan sulit berkembang.

Dalam undang undang nomor 20 tahun 2003, pasal 3 menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah megembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta tanggung jawab. Tujuan pendidikan ini mengharuskan siswa menjadi pribadi yang aktif dan kreatif. Salah satu mata pelajaran yang dituntut untuk kreatif adalah matematika, selain itu matematika juga memiliki peranan yang penting dalam kehidupan. (Daimaturrohmatin & Rufiana, 2019:18) mengatakan bahwa matematika dapat berperan dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai perangkat dalam penerapan bidang ilmu lainnya maupun dalam pengembangan matematika itu sendiri. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal yang menyediakan pembelajaran matematika dari jenjang TK hingga SMA diharapkan dapat memberikan kontribusi berarti guna

menjadikan seseorang mempunyai sikap yang diharapkan dalam tujuann pendidikan nasional.

Adapun saat ini seluruh dunia sedang dilanda wabah virus corona (Covid-19). Secara signifikan banyak aspek yang terdampak, Perserikatan Bangsa Bangsa (PBB) menyatakan bahwa salah satu sektor yang terkena dampak adanya wabah ini adalah dunia pendidikan (Purwanto dkk, 2020:2) Dalam surat edaran yang dikeluarkan oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Direktorat Pendidikan Tinggi No. 1 Tahun 2020 tentang pencegahan penyebaran Covid-19 di dunia pendidikan. Untuk mencegah penularan virus Covid-19 kemendikbud memerintahkan untuk melakukan pembelajaran jarak jauh dan menyarankan para siswa untuk belajar dari rumah (Handarini & Wulandari, 2018:1). Oleh karena itu pemanfaatan teknologi sangat membantu dalam proses pembelajaran pada saat ini.

Bentuk pembelajaran yang dapat dijadikan solusi dalam menghadapi pandemi Covid-19 saat ini adalah pembelajaran jarak jauh/daring. Pembelajaran daring adalah salah satu metode pembelajaran online yang memanfaatkan jaringan internet dalam proses pembelajarannya (Mustofa dkk, 2019:4) Menurut Moore, Dickson-Deane, & Galyen (2011) pembelajaran online adalah pembelajaran menggunakan jaringan internet yang memiliki aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk menghasilkan berbagai jenis interaksi pembelajaran (Sadikin & Hamidah, 2020:215) Pembelajaran jarak jauh/daring dikembangkan guna memperluas cakupan fasilitas pendidikan dan juga untuk meningkatkan ketersediaan fasilitas pendidikan. Pembelajaran yang biasanya dilakukan di sekolah kini mengalami perubahan menjadi pembelajaran jarak jauh/daring.

Dalam menerapkan pembelajaran jarak jauh/daring dibutuhkan beberapa alat pendukung sebagai penunjang seperti handphone, laptop maupun komputer. Penggunaan teknologi tentunya mempengaruhi gaya belajar siswa. Oleh karena itu, seorang guru harus mampu mengorganisir gaya belajar siswa supaya kehadiran guru dihargai. Jika tidak maka sikap dan pikiran mereka kepada guru akan negatif. Begitupun menurut (Jihad & Lasmanah, 2019:2), besar peluang mereka untuk tidak belajar. (Syarifudin, 2020:10) pemberian tugas yang diberikan melalui aplikasi

merupakan salah satu bentuk pembelajaran daring yang diterapkan kemudian guru memberikan tugas-tugas untuk diselesaikan oleh siswa, kemudian diperiksa oleh guru sebagai bentuk penilaian dan diberikan komentar sebagai bentuk evaluasi.

Namun beberapa kendala yang ada dalam pembelajaran daring membuat siswa kurang berminat terhadap pembelajaran daring. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ria Yunitasari dan Umi Hanifah, sebanyak 62,5% siswa merasakan kejenuhan mengikuti pembelajaran daring dan 37,5% lainnya masih dalam keadaan yang biasa saja atau tidak mengalami kejenuhan pada saat mengikuti pembelajaran daring (Yunitasari & Hanifah, 2020:1). Oleh karena itu, guru sebagai tenaga pendidik harus berpikir lebih kreatif bagaimana cara mengemas materi pelajaran matematika agar menjadi menarik dan mudah dipahami oleh siswa meskipun tidak adanya tatap muka dalam proses pembelajarannya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media untuk membantu dalam proses pembelajaran.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat dapat dimanfaatkan untuk membantu proses pembelajaran pada siswa, segala bentuk inovasi diwujudkan demi tercapainya tujuann pendidikan. Menurut (Pujiriyanto, 2012:4) perkembangan teknologi sangat mempengaruhi proses pembelajaran terutama pada sistem penyampaian melalui pemanfaatan media. Dengan media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi, diharapkan dapat mengatasi kejenuhan siswa saat proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika. menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, interaktif dan dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Menurut Darusalam dalam (Jihad & Lasmanah, 2019:2) Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran memberikan beberapa keuntungan, yaitu: 1) peserta didik dapat melakukan belajar mandiri sehingga dapat meningkatkan dan memperluas pengetahuan, 2) peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab peserta didik tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga melakukan aktivitas yang lain, misalnya mengamati dan mencoba, dan 3) media pembelajaran berbasis android menyediakan sumber belajar tambahan yang dapat digunakan untuk memperkaya materi pembelajaran Pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan multimedia (teknologi yang melibatkan suara, gambar, dan video) dapat menyajikan materi

pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan dalam penyampaian (Ridha Yoni Astika dkk, 2020:3). Selain itu penggunaan video pembelajaran juga dapat membantu proses nalar siswa dalam pembelajaran matematika, salah satunya mengenai sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV). Untuk bisa lebih memahami materi sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV) ini diperlukan penggambaran dari materi tersebut. Maka dibutuhkan media yang diharapkan mampu menarik minat siswa dalam belajar dan dapat membuat siswa lebih mudah mengolaborasi pengetahuan yang dipahaminya yang membuat siswa dapat menghadapi kesulitannya.

Berdasarkan hal tersebut pembelajaran matematika memerlukan media inovatif yang dapat membantu siswa untuk memahami materi dan dapat menambah nalar siswa. Salah satunya dengan memanfaatkan salah satu media berbasis video. Diperkuat oleh penelitian (Khusnah dkk, 2020:5) dari beberapa siswa yang menggunakan aplikasi bimbingan belajar online berpendapat bahwa lebih tertarik dan mudah memahami materi jika belajar menggunakan aplikasi tersebut. Karena materi yang disampaikan menggunakan suatu video yang telah didesign dengan tampilan menarik. Dengan menggunakan video, siswa dapat merasakan seakan mereka berada atau turut serta dalam suasana yang digambarkan. Apalagi dalam pembelajaran matematika video pembelajaran dapat membantu siswa untuk membayangkan bagaimana persoalan tersebut dan bagaimana cara penyelesaiannya. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Permatasari dkk, 2019:8) didapatkan hasil rata-rata dengan nilai 93,18% karena siswa merespon baik media pembelajaran berupa video. Hampir semua siswa memberikan komentar positif terhadap media pembelajaran yang diberikan.

Saat ini tersedia berbagai aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat suatu media pembelajaran berupa video, salah satunya adalah aplikasi Powtoon. Video yang dibuat pada aplikasi Powtoon dapat digunakan secara offline dalam bentuk presentasi maupun pdf. Keunggulan aplikasi Powtoon diantaranya memiliki fitur animasi seperti animasi tulis tangan, kartun, efek transisi, dan juga dapat memberikan kemudahan dalam penggunaan *timeline* (Ridha Yoni Astika dkk, 2020:5). Dilihat dari penelitian yang dilakukan oleh Kholilurrohmi dan Syahrul

Fajar, dengan menggunakan video animasi powtoon sebagai media pembelajaran, hasilnya menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil dan minat belajar siswa. Video yang dibuat oleh guru dapat membantu siswa untuk mengingat, memahami, juga menerapkannya (Franciska & Widi, 2016:1) Sehingga hal itu membuktikan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis animasi dengan bantuan aplikasi Powtoon dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu, penggunaan media pembelajaran animasi berbasis powtoon dapat memberikan efek positif. Maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon pada materi sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV). Sehingga peneliti akan melakukan Penelitian dengan judul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Materi sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV)”***.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana keterlaksanaan kegiatan belajar mengajar matematika di SMP Negeri 31 Bandung?
2. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berupa video animasi berbasis Powtoon pada materi sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV) di SMP Negeri 31 Bandung?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis Powtoon pada materi sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV) di SMP Negeri 31 Bandung?
4. Bagaimana respon siswa dalam penggunaan video animasi berbasis Powtoon pada materi sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV) di SMP Negeri 31 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitiannya sebagai berikut:

1. Mengetahui kegiatan belajar mengajar matematika di SMP Negeri 31 Bandung.

2. Mendeskripsikan proses pengembangan video animasi berbasis Powtoon pada materi sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV) di SMP Negeri 31 Bandung.
3. Untuk menganalisis kelayakan media video video animasi berbasis Powtoon pada materi sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV) di SMP Negeri 31 Bandung
4. Melihat respon siswa dalam penggunaan video animasi berbasis Powtoon pada materi sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV) di SMP Negeri 31 Bandung.

D. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini yaitu sebagai berikut

1. Pengembangan video animasi berbasis Powtoon pada materi sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV) yang berupa teks, gambar, video dan animasi.
2. Materi yang akan dibahas mengenai sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV) datar khususnya cara menyelesaikan sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV) menggunakan metode substitusi, eliminasi, campuran.
3. Pengujian produk yang dibuat meliputi pengujian produk berupa respon siswa terhadap video pembelajaran menggunakan video animasi berbasis powtoon.

E. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini terdapat manfaat yang dapat diambil yaitu

1. Bagi Guru

Dengan menggunakan video pembelajaran animasi berbasis powtoon diharapkan dapat memberikan variasi media yang digunakan pada permasalahan pendekatan dan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru supaya dapat membantu dalam proses ketercapaian pembelajaran siswa.

2. Bagi Siswa

Dengan menggunakan video pembelajaran animasi berbasis powtoon dapat memberikan pengalaman baru kepada siswa dalam pembelajaran matematika, dimana siswa dapat menumbuhkan minat dan pemahamannya dalam

pembelajaran. selain itu siswa dapat mempermudah memahami materi pembelajaran.

3. Bagi Peneliti lain

Sebagai bahan kajian dan referensi tentang pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam suatu model pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah atau tempat pendidikan lainnya.

F. Kerangka Pemikiran

SPLDV merupakan bentuk aljabar yang memiliki dua variabel dan berpangkat satu, dan jika digambarkan memiliki grafik berbentuk garis lurus (Rahmianum, 2019:4). SPLDV juga merupakan suatu materi yang memerlukan penggambaran atau proses membayangkan dalam pengerjaannya. Dikarenakan sedang dimasa pandemi, pembelajaran dilakukan secara PJJ/daring yang dilakukan secara online. Berdasarkan hal itu siswa seringkali merasa kesulitan untuk mengerjakan materi SPLDV ini. Sejalan dengan pendapat (Nurhayati, 2021:2) bahwa kesulitan siswa dalam memahami materi SPLDV ini akan berpengaruh terhadap materi lain yang menjadikan materi SPLDV sebagai materi prasyarat. Penguasaan materi prasyarat ini adalah salah satu tanda kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran selanjutnya. Oleh karna itu jika siswa telah memahami konsep dasar materi dan sudah memahami masalah, maka kemampuan untuk menemukan strategi yang tepat untuk menyelesaikan masalah akan meningkat.

Berdasarkan hasil pengamatan disekolah selama kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) berlangsung, kendala yang dialami guru dalam proses belajar mengajar adalah kurangnya respon siswa dalam proses pembelajaran jarak jauh (daring). Dikarenakan kurangnya respon siswa dilihat dari pencapaian pembelajaran yang telah dilakukan mendapatkan hasil belajar yang kurang memuaskan. Sering kali dalam satu pertemuan guru hanya bisa mengajar sebagian dari materi yang seharusnya. Hal ini disebabkan karena lambatnya siswa dalam merespon dan memahami materi serta sulitnya siswa untuk menyelesaikan soal-soal yang diberikan. Untuk dapat menjelaskan semua materi, maka pembelajaran dengan waktu 3 jam pelajaran yang satu jamnya hanya 20 menit sangatlah kurang.

Pembelajaran dikelas digunakan untuk penjelasan materi dan sebagian kecil contoh soal saja. Hal ini membuat siswa kurang memahami materi dengan baik. Dari permasalahan tersebut maka dibutuhkanlah suatu media pembelajaran yang tepat saat pembelajaran daring. Hal ini dilakukan untuk mengefektifkan waktu pembelajaran yang disediakan dan materi dapat tersampaikan dengan jelas. Untuk memberikan penjelasan materi dalam pembelajaran biasanya hanya menggunakan buku paket yang disediakan oleh sekolah dan juga beberapa materi dalam bentuk PPT yang hanya berisi tulisan saja. Melihat masalah tersebut, peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa video animasi.

Diperkuat dari penelitian yang dilakukan (Inayah, 2014:1), mengenai pengembangan Media Pembelajaran Mekanika Teknik Berbasis Animasi di SMK Teknik Gambar Bangunan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dimana uji coba pengembangan produk dilaksanakan di SMK Negeri 2 Sukoharjo. Media pembelajaran berbasis animasi termasuk pada kategori sangat layak. Angket kelayakan dari 34 siswa diketahui dengan persentase sebesar 84,71%, hal ini menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis animasi termasuk pada kategori sangat layak. Dimana siswa berminat dan dapat memahami materi yang disampaikan melalui media pembelajaran. Keberhasilan belajar siswa pada pre-test didapat 52,94% dan post test sebesar 97,06%. Hal ini menyatakan bahwa 44,12% ada peningkatan presentase ketuntasan hasil belajar siswa, sehingga media pembelajaran berbasis animasi efektif digunakan dalam pembelajaran.

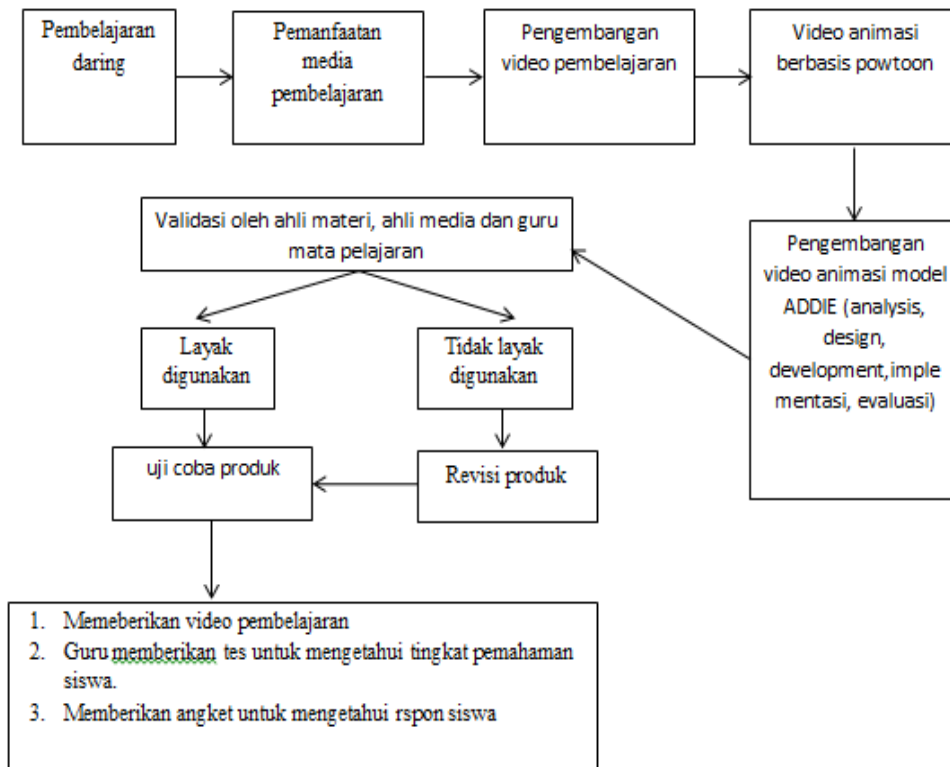
Hal yang paling penting dan paling utama dalam pengembangan video animasi adalah penyiapan video pembelajaran yang akan ditonton oleh siswa. Pengembangan video pembelajaran berbasis Powtoon. Dengan materi sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV), guru membutuhkan media yang tidak hanya menampilkan tulisan saja, tetapi bisa dilengkapi dengan video dan animasi yang mendukung media tersebut. Pada pengembangan video animasi ini peneliti menggunakan aplikasi Powtoon. Hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh (Ridha Yoni Astika dkk, 2020:94) menghasilkan media pembelajaran berbantuan Powtoon pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas VII SMP/MTs. Berdasarkan hasil angket validasi diperoleh rata-rata

3,64 oleh ahli materi, dan 3,47 oleh ahli media dengan kriteria sangat menarik. Sedangkan hasil uji coba respon siswa coba skala kecil didapat rata-rata nilai 3,39 dan uji coba skala besar rata-rata skor sebesar 3,40 dengan kriteria sangak menarik. Ditinjau dari hasil uji *effect size* diperoleh rata-rata skor kelas VIII E diperoleh nilai $E_s = 0,92$ dikategorikan efektif dan kelas VIII F diperoleh nilai $E_s = 0,59$ dikategorikan cukup efektif.

Dalam mengembangkan video pembelajaran berbasis Powtoon ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran (Sari, 2017:94). ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Dengan tahapan yaitu: 1) *Analysis*; 2) *Design*; 3) *Development*; 4) *Implementation*, 5) *Evaluation*. (R. A. H. Cahyadi, 2019:1) Model ADDIE adalah salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan dasar sistem pembelajaran yang mudah untuk dilakukan.

Video pembelajaran digunakan di kelas selama 1 minggu atau 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama siswa diberikan video pembelajaran. Peneliti mengunggah video ke Google Drive dan memberikan link kepada siswa. Siswa dapat mengunduh video tersebut melalui link yang telah diberikan. Kemudian siswa dipersilahkan untuk mempelajari video yang diberikan.. Pada pertemuan ke dua, siswa diberikan angket untuk mendapatkan respon siswa terhadap penggunaan video pembelajaran animasi berbasis Powtoon dalam proses pembelajaran yang telah mereka jalani. Hasil angket ini digunakan untuk melihat respon siswa terhadap

video pembelajaran yang diberikan. Kerangka pemikiran yang sudah diuraikan, dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1.1 Kerangka Berfikir

G. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

1. Penelitian yang relevan untuk penelitian ini yang pertama dilakukan oleh (Probowati, 2014) pengembangan Media Pembelajaran Mekanika Teknik Berbasis Animasi di SMK Teknik Gambar Bangunan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Dari penelitian ini peneliti yaitu saudari Inayah Probowati bisa menghasilkan suatu media pembelajaran berupa video animasi yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Kesamaan dalam penelitian yang dilakukan saudari Inayah Probowati yaitu sama sama menggunakan media powtoon dalam pembuatan video animasinya. Adapun perbedaan dalam penelitian ini adalah dalam materi yang akan disampaikan dan subjek penelitiannya.
2. Penelitian yang relevan yang kedua adalah penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh (Ridha Yoni Astika dkk, 2020) menghasilkan media

pembelajaran berbantuan Powtoon pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas VII SMP/MTs. Pada penelitian ini peneliti dalam ranah yang sama yaitu matematika. Dimana dalam proses pembuatannya menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), namun perbedaannya dalam penelitian ini menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan ini adalah 4-D (*define, design, develop, and disseminate*). Setelah melihat keberhasilan dalam pembuatan video pembelajaran animasi berbasis powtoon pada materi sistem persamaan linear dua variabel dalam penelitian yang dilakukan oleh Ridha Yoni Astika dkk, rencananya peneliti akan mencoba membuatnya dalam materi lain.

3. Penelitian yang relevan ketiga yang dilakukan oleh (Rochimah, 2019) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Pokok Bahasan Keliling Dan Luas Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sumberagung Peterongan Jombang. Pada penelitian ini saudari Siti Rochimah menggunakan metode *Research and Development* dengan model pengembangan *ADDIE (Analysis, Design, Development, and Evaluation)*. Hasil dari penelitian pengembangan ini yaitu dapat menghasilkan suatu media pembelajaran yang interaktif sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.
4. Penelitian yang relevan keempat yang dilakukan oleh (Agustien dkk, 2018:22) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. Pada penelitian ini Rancangan penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE dengan hasil (1) validasi ahli isi bidang studi mendapatkan nilai presentase sebesar 80% dan termasuk dalam kategori “Baik”, (2) validasi ahli media dan desain pembelajaran mendapatkan nilai presentase sebesar 78% dan termasuk dalam kategori “Baik”. Kemudian dilakukan uji daya tarik kepada pendidik dan peserta didik melalui uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Daya tarik pendidik terhadap media video animasi dua dimensi diperoleh nilai 88% dan termasuk dalam kategori “Sangat Menarik”, daya tarik peserta didik terhadap media video animasi dua dimensi

pada uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai presentase 84% yang termasuk kategori “Menarik”, dan daya tarik peserta didik terhadap media video animasi dua dimensi pada uji coba kelompok besar mendapatkan nilai presentase 87% yang termasuk kategori “Sangat Menarik”.

5. Penelitian yang relevan kelima yang dilakukan oleh (Wulandari dkk, 2020:1) dengan judul Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. Penelitian ini menggunakan metode research and development (R & D) dengan hasil validasi ahli media diperoleh nilai 89,8% ahli dan ahli materi 88,7%. Selanjutnya, untuk mengetahui efektivitas media terhadap materi pelajaran, dilakukan uji coba di SDIT. Hasil uji coba terbatas untuk peserta didik memperoleh kategori sangat baik dengan 96,36% dan evaluasi oleh pendidik sebesar 91,1%. Berdasarkan hasil analisis kedua ahli serta uji coba pada peserta didik dan pendidik, bahwa media video pembelajaran berbasis powtoon telah memenuhi kriteria untuk digunakan sebagai media pembelajaran

Dilihat dari kelima penelitian sebelumnya, mereka tidak hanya membuat suatu media pembelajaran saja melainkan mengukur tingkat keefektifan media pembelajaran yang telah dibuat dalam menunjang kegiatan belajar mengajar di kelas. Selain itu penelitian sebelumnya juga melihat kesesuaian dengan materi yang diajarkan agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Ketiga penelitian sebelumnya juga berusaha membuat suatu media pembelajaran berupa video animasi dimana hal tersebut bertujuan untuk menarik minat belajar siswa.