

ABSTRAK

Lestari A, Maretha Ayu. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan *Powtoon* pada Sub Materi *Arthropoda* untuk Kelas X SMA: Skripsi, Skripsi, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing: (1) Dr. Afreni Hamidah, S.Pt., M.Si. (2) M. Erick Sanjaya, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: ADDIE, *Arthropoda*, *Powtoon*

Media Pembelajaran yang dibuat menggunakan Software *Powtoon* merupakan produk pendidikan berupa video animasi mencakup sub materi *Arthropoda* Kelas X SMA. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran biologi menggunakan *Powtoon* pada sub materi *Arthropoda* dan untuk melihat kelayakan media pembelajaran tersebut yang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) dan model penelitian yang digunakan yaitu model ADDIE terdiri atas lima tahapan, yaitu: Analisis (*Analyses*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Instrument penelitian yang digunakan yaitu lembar observasi, angket, lembar penilaian dan dokumentasi. Subjek penelitian ini siswa kelas X IPA SMA Negeri 8 Kota Jambi. Uji coba dilakukan kepada 6 orang peserta didik (kelompok kecil) dan 31 orang siswa (kelompok besar). Hasil validasi materi diperoleh dengan skor 56 dan persentase sebesar 93% kategori “sangat baik” dan hasil validasi media diperoleh dengan skor 56 dan persentase sebesar 93% kategori “sangat baik”. Hasil ujicoba pada kelompok kecil diperoleh dengan skor 220 dan persentase sebesar 91,6% dengan kategori “sangat baik” dan hasil ujicoba pada kelompok besar diperoleh skor 1.103 dan persentase sebesar 81,1% dengan kategori “sangat baik”, dan hasil persepsi guru diperoleh skor 34 dan persentase sebesar 85% dengan kategori “sangat baik”. Berdasarkan analisis data, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *Powtoon* pada sub materi *Arthropoda* untuk kelas X SMA layak digunakan dalam pembelajaran.