

## ABSTRAK

Vinna Ralita Damayanti. 2023. **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTOON UNTUK MENGATASI KESULITAN BELAJAR SISWA PADA MATERI MOMENTUM DAN IMPULS**

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan, fisika menjadi salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa seperti mengenali fenomena fisika, menginterpretasi fenomena fisika, dan merepresentasikan fenomena fisika ke dalam matematis. Dari hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan, siswa menginginkan adanya gambaran/visualisasi dari materi yang diajarkan. Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berupa video. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran video animasi berbasis powtoon yang berkategori valid dan praktis. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap *analysis*, tahap *design*, tahap *development*, tahap *implementation*, dan tahap *evaluation*. Subyek uji coba pada penelitian ini yaitu pada satu guru fisika dan siswa kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 1 Manonjaya. Pengukuran tingkat kevalidan produk dinilai oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil rata-rata uji validasi yang diperoleh dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media secara berturut-turut memperoleh nilai sebesar 0,90; 1; dan 0,94 dengan kategori sangat valid. Hasil rata-rata uji kepraktisan yang dilakukan oleh guru memperoleh nilai sebesar 96% dengan kategori sangat praktis dan oleh siswa diperoleh nilai sebesar 91,3% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon untuk mengatasi kesulitan belajar siswa pada materi momentum dan impuls dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: kesulitan belajar siswa, media pembelajaran, momentum dan impuls, video animasi berbasis powtoon.