

BINTI CEK PLAGIASI.docx

by - Turnitin

Submission date: 24-Apr-2025 03:53PM (UTC+0300)

Submission ID: 2581967769

File name: BINTI_CEK_PLAGIASI.docx (3.25M)

Word count: 10589

Character count: 68592

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal penting dalam tumbuh kembang anak, memberikan segala hal pendidikan pada anak agar menjadi warga masyarakat yang dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya (Yanuarti, 2017). Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan tersusun yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui keiatan bimbingan, pengajaran dan latihan yang berlangsung di sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat mencapai tujuan dalam berbagai rintangan di lingkungan hidup dimasa yang akan datang (Mulyasa:2013). Peranan yang sangat penting dalam lingkup kehidupan manusia untuk mempersiapkan generasi muda yang memiliki kemampuan potensi dan kecerdasan emosional yang sangat tinggi untuk berinteraksi dengan sesama manusia, serta menguasai berbagai macam keterampilan yang baik untuk mencapai tujuan yang hendak dicapainya.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa yang melibatkan pola berpikir dan mengolah logika pada suatu lingkungan belajar yang sengaja diciptakan oleh guru dengan berbagai metode agar program belajar tumbuh dan berkembang secara optimal dan siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien. Selain guru dan siswa, bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran

tersebut juga menentukan keberhasilan siswa dalam belajar matematika (Subartini,2023).

Matematika sebagai salah satu ilmu yang tidak akan punah meski zaman terus maju dan berkembang. Matematika adalah suatu disiplin ilmu yang sistematis yang menelaah pola hubungan, pola berpikir, seni, dan bahasa yang semuanya dikaji dengan logika serta bersifat deduktif, matematika berguna untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi dan alam (Fahrurrozi:2017). Matematika tidak hanya mengajarkan rumus-rumus atau simbol, tetapi juga mengajarkan kebermanfaatannya dari mempelajari matematika untuk kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas 4 SDN Dermo 2, ada berapa banyak permasalahan yang terkait pembelajaran matematika pada materi keliling dan luas bangun datar. Seperti siswa kurang aktif dalam bertanya, guru masih menggunakan metode ceramah dan penugasan, guru masih menggunakan media kertas origami dan buku paket, sehingga hasil belajar siswa kurang maksimal. Hal tersebut juga mempengaruhi hasil belajar siswa yang menyebabkan nilai kognitifnya dibawah rata-rata sebanyak 30%. Guru merasa belum bisa menyampaikan materi tersebut dengan baik karena harus menyesuaikan dengan kurikulum yang baru yaitu Kurikulum Merdeka. Guru mengatakan bahwa jarang menggunakan media dan sebelumnya mencoba media gambar sebagai pendukung saat mengajar, namun media tersebut kurang menarik perhatian siswa sehingga siswa menjadi gaduh sendiri.

Sedangkan hasil wawancara dengan guru kelas 4 SDN Dermo 2, beliau menyatakan bahwa:

“Anak-anak merasakan matematika itu pelajaran yang membosankan, dan sulit dipahami. Terkadang siswa sulit untuk membedakan keliling dan luas bangun datar. Sedangkan guru dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode ceramah, pemberian tugas melalui buku paket, media kertas origami dan belum mencoba dengan metode pembelajaran yang bergambar dan beranimasi”.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan di atas, adapun solusi dari permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini yaitu diperlukan adanya peningkatan maupun usaha dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif sehingga sesuai terhadap kemampuan anak memahami materi melalui bantuan media pembelajaran video animasi. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran video animasi pada materi keliling dan luas bangun datar untuk siswa Kelas 4 SDN Dermo 2 menjadi senang, aktif dalam bertanya, dan semangat belajar matematika. Peserta didik cepat memahami dan menguasai materi keliling dan luas bangun datar sehingga nilai bisa di atas Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sesuai dengan hasil yang diharapkan. Bahwa siswa lebih tertarik untuk mempelajari materi keliling dan luas bangun datar dengan animasi di setiap bagian membuat siswa mudah untuk memahami (Buchori, 2015).

⁴ Dengan penggunaan media pembelajaran yang lebih bervariasi, siswa lebih termotivasi dan minat belajar siswa untuk memahami materi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami. Supriyono (2018) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kreatif dapat menarik fokus belajar anak sehingga proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Salah satu cara agar dapat meningkatkan minat belajar siswa di dalam kelas yaitu adanya bantuan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga proses pembelajaran berlangsung guru juga lebih mudah menyampaikan materi yang akan disampaikan terhadap peserta didik (Mar'atusholihah, 2019).

¹⁸ Hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru disuatu sekolah dan kelas tertentu (Nurrita, 2018). Dapat disimpulkan hasil belajar ¹³ bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah ⁴⁸ disampaikan. Pada proses pembelajaran Matematika hasil belajar dinilai oleh guru untuk mengetahui seberapa menguasai siswa terhadap pelajaran yang diajarkan. Salah satu cara guru mendukung dalam menyampaikan materi dengan membuat media yang menarik.

Manfaat media video animasi untuk siswa kelas 4 SDN Dermo 2 ⁵ pada mata pelajaran keliling dan luas bangun datar akan mendapat manfaat dari media yang ingin dibangun oleh peneliti untuk membantu guru menggunakan sumber daya sekolah dengan lebih baik. Media ini diharapkan dapat dikembangkan oleh peneliti. Peneliti membuat materi

keliling dan luas bangun datar berupa video animasi. Audio dan gambar digabungkan dalam video animasi. Kualitas siswa sekolah dasar masih sangat menarik dengan animasi kartun, itulah sebabnya peneliti memilih media video semacam ini. Untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan sederhana bagi siswa, video animasi adalah cara yang bagus untuk memberikan informasi dengan cara yang menarik bagi mereka. Oleh karena itu diputuskan bahwa media video animasi tentang materi keliling dan luas bangun datar dikelas 4 SDN Dermo akan dikembangkan oleh peneliti .

Guru juga mendapatkan manfaat dari penggunaan media seperti video animasi penulis karena membuatnya lebih mudah untuk mengirimkan informasi kepada siswa. Seperti yang ditunjukkan oleh Munir (2015), ada beberapa manfaat menggunakan video animasi daripada bentuk media yang lebih tradisional antara lain: 1) peningkatan efisiensi dan kecepatan dalam penyampaian informasi, 2) kemampuan untuk mengulangi diskusi tertentu, 3) kemampuan untuk mengurai proses dan peristiwa secara detail dan kenyataan, 4) kemampuan untuk mengubah objek atau bahan abstrak menjadi beton, 5) tingkat kerusakan yang tahan lama dan rendah, dan 6) persyaratan kemampuan guru.

Pernyataan penulis didukung oleh para peneliti terdahulu yang sudah menggunakan dan berhasil. Komang Sudarma (2018) menemukan bahwa nilai pra-tes adalah 55,5 dan nilai pasca tes adalah 90,5 dalam evaluasi dampak media video animasi terhadap kinerja siswa. Dapat disimpulkan dari sini bahwa mempelajari media dengan video animasi

memiliki dampak yang signifikan pada pembelajaran siswa. Bastiar Ismail Adkhar (2016), hasil validasi materi dan tujuan pembelajaran oleh para ahli materi dinilai baik oleh 81,3 persen ahli yang melakukan penelitian ini, sedangkan pakar media memperoleh hasil sebesar 93,3 persen untuk aspek media, dan untuk aspek tampilan dan hasil produk mereka mendapatkan hasil sebesar 82,22 persen. Jika halnya untuk mengatakan bahwa video pendidikan yang menggunakan animasi pembelajaran cukup efektif. Di sisi lain, nilai rata-rata temuan validasi material dan hasil validasi media ditemukan sebesar 95,1 persen. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Vela Nur Hikmah (2017) Validasi ahli media sebesar 93,33 persen, sedangkan validasi ahli material sebesar 96,86 persen. Semangat belajar siswa didorong oleh film animasi Bang Dasi yang dibuat menggunakan perangkat lunak pengeditan video Camtasia (90,5 persen).

Peneliti memutuskan untuk menggunakan judul setelah menjelaskan informasi latar belakang dalam paragraf di atas adalah **Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menjelaskan Keliling Dan Luas Bangun Datar Di Kelas IV SDN Dermo 2 Kota Kediri.**

B. Identifikasi Masalah

Mengingat hal di atas, penulis membuat pengamatan berikut tentang kesulitan yang dimiliki siswa saat belajar matematika **sebagai berikut.**

1. Banyaknya siswa yang **menganggap pembelajaran** matematika sulit untuk dipahami.

2. Sebagian siswa kurang aktif dalam bertanya kepada guru untuk materi keliling dan luas bangun datar.
3. Kurangnya guru untuk mencoba pembelajaran dengan media sehingga hasil belajar kurang maksimal.
4. Guru yang monoton menggunakan metode ceramah dan penugasan melalui media buku paket dan media kertas origami sehingga belum mencoba menggunakan media seperti gambar, animasi terlebih media interaktif.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, peneliti mampu membatasi masalah yang akan dibahas untuk menghindari meluasnya permasalahan, maka peneliti ini membatasi permasalahan yang memiliki faktor penyebab terbesar menurut pengamatan peneliti yaitu

- a. Pembelajaran dibatasi pada pengembangan media video animasi pada materi keliling dan luas bangun datar,
- b. Pengaruh siswa kurang aktif dalam bertanya dalam materi pembelajaran keliling dan luas bangun datar,
- c. Hasil belajar yang akan dibatasi pada aspek kognitif dan psikomotorik pada materi keliling dan luas bangun datar.

D. Rumusan Masalah

Masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut mengingat latar depan dan identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa menjelaskan keliling dan luas bangun datar di kelas IV SDN Dermo 2 Kota Kediri?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa menjelaskan keliling dan luas bangun datar di kelas IV SDN Dermo 2 Kota Kediri?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa menjelaskan keliling dan luas bangun datar di kelas IV SDN Dermo 2 Kota Kediri?

E. Tujuan Penelitian

Mengingat pernyataan masalah, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa menjelaskan keliling dan luas bangun datar di kelas IV SDN Dermo 2 Kota Kediri.
2. Mengetahui kepraktisan ² media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa menjelaskan keliling dan luas bangun datar di kelas IV SDN Dermo 2 Kota Kediri.
3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa menjelaskan keliling dan luas bangun datar di kelas IV SDN Dermo 2 Kota Kediri.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang diuraikan diatas, diharapkan penelitian ini memberikan manfaat teoritis dan praktis. Adapun manfaat penelitian diuraikan sebagai berikut.

1. Secara teoritis

Hasil temuan penelitian ini dimaksudkan untuk ikut serta mengembangkan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan guru sekolah dasar dalam mata pelajaran Matematika terutama pada materi “Keliling dan Luas Bangun Datar”.

2. Secara praktis

Manfaat praktis pada pengembangan media pembelajaran ayitu membuat materi pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkrit dan digital yang akan menjadikan siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

a. Manfaat bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan guru mengenai pentingnya media video animasi sebagai pendamping untuk menunjang keaktifan dan konsentrasi belajar siswa dalam menjelaskan pelajaran Matematika materi keliling dan luas bangun datar.

b. Manfaat bagi siswa

Pengembangan media video animasi ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan sebagai media alternatif bagi siswa SDN Dermo 2 Kota Kediri.

BAB II **LANDASAN TEORI**

A. Hakikat Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Atiaturrehmaniah (2020) berpendapat Media pembelajaran berasal dari dua kata yaitu media dan pembelajaran. Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi sedangkan pembelajaran menurut undang-undang 20 tahun 2003 tentang sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sehingga media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan sebagai perantara, penyampai pesan, dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran bisa berbentuk alat, bahan, keadaan.

Menurut Rusman (2013) bahwa media pembelajaran adalah sarana pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam kegiatan pembelajaran. Pendapat lain dari Atiaturrehmaniah (2017) media pembelajaran merupakan alat, bahan yang digunakan sebagai penyampaian pesan dalam proses pembelajaran. Menurut Suryani,dkk (2018) mengemukakan media pembelajaran merupakan segala bentuk yang dapat menyampaikan informasi, tujuan pembelajaran, merangsang pikiran siswa, dan kemauan siswa dalam kegiatan proses pembelajaran.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan bentuk dan sarana yang digunakan untuk

menyampaikan pesan, tujuan pembelajaran, dan kemauan siswa untuk belajar.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sadirman, dkk (dalam Jalinus, 2016) menyampaikan fungsi media secara umum, sebagai berikut :

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual;
- b. Dapat mengatasi keterbatasan waktu, misalnya dengan menggunakan mediagambar, slide dan sebagainya.
- c. Meningkatkan semangat belajar siswa dan membuat siswa dapat mengatasikap pasif.
- d. Memberikan rangsangan atau persepsi siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Sudjana dan Rivai (Anwariningsih, 2018) mengemukakan beberapa manfaat media dalam proses belajar siswa, yaitu :

- a. Pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b. Materi yang mudah dipahami siswa dan tercapainya tujuan pembelajarandengan baik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih variasi.

3. Jenis –Jenis Media Pembelajaran

Sanjaya (dalam Atiaturrahmaniah, 2017) media pembelajaran diklasifikasikan atau dikelompokkan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

1. Dilihat dari sifatnya, media dibagi menjadi tiga jenis yaitu :
 - a. Media auditif, dimana media hanya dapat di dengar saja dan memiliki suara, seperti radio, *tap recorder*.
 - b. Media visual, dimana media hanya dapat dilihat saja, tetapi tidak mengandung suara. Contoh media yang tergolong dalam media visual adalah film slide, foto, lukisan, gambar, berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.
 - c. Media audio visual, dimana media ini mengandung suara serta mengandung gambar yang bisa dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slidesuara sebagainya.
2. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media terbagi menjadi 2 jenis, yaitu :
 - a. Media yang memiliki daya input yang luas dan serentak, seperti radio dan televisi.
 - b. Media yang mempunyai daya input yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti slide film, video, dan sebagainya.
3. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, maka media diklasifikasikan dua jenis, yaitu :
 - a. Media yang diproyeksikan seperti film, slide, transparansi, dan sebagainya. Jenis media ini memerlukan alat proyeksi khusus seperti film projector untuk memproyeksi film, *overhead projector* (OHP) untuk memproyeksi transparan. Tanpa dukungan alat proyeksi, maka media tersebut tidak akan berfungsi.
 - b. Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan,

radio, dan lain sebagainya.

4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (Silmi,2018) ada 6 kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran , yakni :

- a. Mencakup tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- b. Dalam penyampaian bahan ajar bersifat fakta dan isi media pembelajaran sesuai dengan indikator yang sudah di rancang pada kegiatan pembelajaran.
- c. Bersifat Efisien, dan fleksibel. Dimana sifat tersebut sebagai bahan pertimbangan guru dalam memanfaatkan media yang dapat di sesuaikan dengan peralatan yang terdapat di sekolah.
- d. ²¹ Keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran.
- e. Analisis penggunaan media digunakan untuk mengoptimalkan keefektifan ²¹ media pembelajaran.
- f. Mutu teknis. Yang dimana media pembelajaran yang ingin dirancang harus mencakup hal yang berkaitan dengan konten dalam bentuk visual, isi, audio dan lain-lain.

B. Hakikat Media Video Animasi

1. Pengertian Media Video Animasi

Media video adalah media yang berisi gambar, suara serta di dalamnya dalam menyampaikan informasi/pesan. Menurut Nurhayati (2018) media video merupakan media yang paling efektif dan interaktif yang memiliki daya tarik dalam menyampaikan informasi. Menurut

Ahmad dan Rahmil (dalam Isti dkk, 2020) media video merupakan alat media yang memuat gambar bergerak dengan suara yang sesuai. Pendapat lain menurut Purwati (dalam Apriansyah, 2020) video merupakan media yang menyampaikan informasi secara fakta. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video merupakan alat media yang memuat gambar bergerak, suara serta media yang paling efektif dalam menyampaikan informasi.

Kata animasi berasal dari bahasa Yunani Kuno , yaitu *animo* yang berarti hasrat, keinginan atau minat. Animasi adalah suatu disiplin ilmu yang memadukan unsur seni dan teknologi. Mayer & Moreno (dalam Farindhni, 2018) menyebutkan animasi adalah sebuah gambar yang bergerak suatu objek yang di gambar. Menurut Faris (dalam Ponza, 2018) animasi adalah media yang dapat mengubah sesuatu dari imajinasi, ide, visual sehingga dapat memberikan pengaruh kepada dunia tidak hanya sebatas dalam dunia animasi. Dalam Kamus Bahasa Indonesia (dalam Aziz, 2019) kata animasi merupakan serangkaian gambar yang digerakkan berdasarkan mekanik sehingga terlihat dari layar menjadi gerak. Menurut Elly Heliyanti (dalam Putro, 2018) animasi adalah media audio visual yang menghasilkan gambar yang berurutan membentuk sebuah video.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, animasi merupakan serangkaian perangkat media digital yang berbentuk gambar yang bergerak serta dapat menampilkan media yang menarik.

Jadi dapat simpulkan dari pendapat ahli diatas bahwa video animasi adalah media pembelajaran yang berisi gambar yang bergerak sehingga dapat memberikan kemenarikan.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media Video Animasi

Menurut Rusman (2013) Media video memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan, kelebihan dari media video sebagai berikut:

- a. Dapat memberikan pesan yang diterima oleh siswa.
- b. Dapat mengatasi ketebatasan waktu.
- c. Penggunaannya dapat diulang-ulang sesuai dengan kebutuhan.
- d. Memberikan kemenarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Sedangkan kelemahan pada media video yaitu :

- a. Bersifat satu arah
- b. Jangkuan terbatas.
- c. Kadang terjadi gangguan gambar atau video akibat kerusakan.

C. Capaian Pembelajaran Dan Tujuan Pembelajaran Matematika di SD

Capaian pembelajaran untuk kelas 4 SD terkait materi keliling dan luas bangun datar akan dijelaskan melalui tabel berikut.

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik dapat mendeskripsikan ciri berbagai bentuk bangun datar dan dapat menyusun (komposisi) dan mengurai (dekomposisi) berbagai bentuk bangun datar dengan satu cara atau lebih jika memungkinkan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghitung keliling daerah persegi dan persegi panjang. 2. Menghitung luas daerah persegi dan persegi panjang. 3. Menghitung keliling dan luas daerah bangun kombinasi persegi dan persegi panjang. 4. Memecahkan permasalahan berkaitan dengan keliling daerah persegi dan persegi panjang. 5. Memecahkan permasalahan berkaitan dengan luas daerah persegi dan persegi panjang.

Berdasarkan tabel di atas, penelitian ini berfokus dalam materi keliling dan luas bangun datar. Dengan adanya penelitian ini siswa diharapkan mampu untuk memahami materi tersebut.

D. Hakikat Keliling dan Luas Bangun Datar

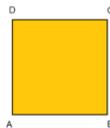
1. Pengertian Keliling dan Luas Bangun Datar

a. Pengertian Bangun Datar

Bangun datar merupakan bangun ilmu ukur yang berupa datar sehingga cuma dapat dihitung kisaran serta luasnya saja. Ilustrasi bangun datar merupakan persegi, persegi jauh serta segitiga, Bangun datar merupakan bangun yang semua bagiannya terdapat pada aspek (dataran) datar. Bangun datar diucap pula bangun 2 format. Bangun latar diucap bangun 2 format sebab bangun datar mempunyai 2 dimensi atau format, ialah jauh serta luas.

b. Macam-Macam dan Rumus Bangun Datar

1. Persegi



Persegi adalah segi empat yang mempunyai ¹³ 4 buah sisi sama panjang dan 4 buah sudut siku-siku. Sudut siku-siku adalah sudut yang besarnya .

Rumus keliling dan luas bangun datar sebagai berikut.

Rumus keliling persegi

$$K = 4 \times s$$

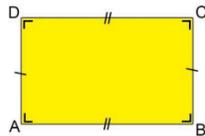
Rumus luas persegi

$$L = s \times s$$

Keterangan :

s = sisi panjang persegi

2. Persegi Panjang



Persegi panjang adalah segi empat dengan sisi-sisi yang berhadapan sejajar dan sama panjang, serta keempat sudutnya siku-siku.

Rumus keliling dan luas bangun datar sebagai berikut.

Rumus keliling persegi ²⁶ panjang

$$K = 2 \times (p + l)$$

Rumus luas persegi panjang

$$L = p \times l$$

E. Kajian Terdahulu

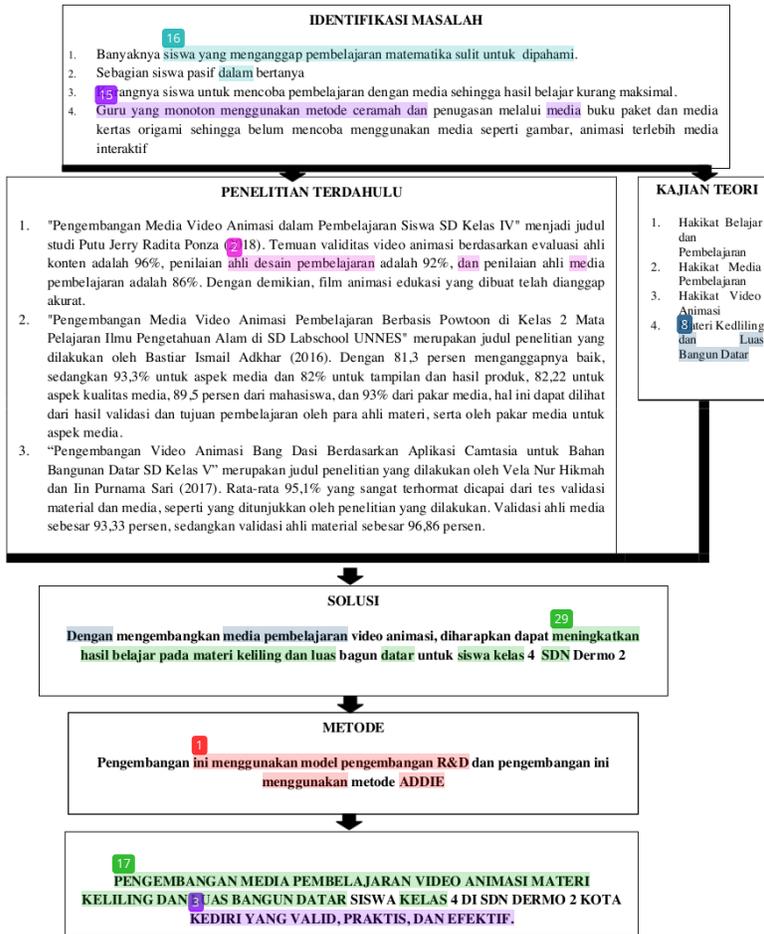
Silakan lihat daftar studi berikut yang terkait dengan penelitian ini. Studi yang dimaksud berkaitan dengan penggunaan media video animasi, yang sebanding dengan penelitian penulis dalam hal ini. Meskipun demikian ternyata juga didapati keinovasian sebagai pembeda dari masing-masing tulisan dari masing-masing peneliti terdahulu. Berikut penjelasannya.

1. "Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon di Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool UNNES" merupakan judul penelitian yang dilakukan oleh Bastiar Ismail Adkhar (2016). Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dibuat memenuhi persyaratan kelayakan dan kualifikasi untuk digunakan sebagai media video animasi untuk belajar tentang komponen hewan dan tumbuhan. Dengan 81,3 persen menganggapnya baik, sedangkan 93,3% untuk aspek media dan 82% untuk tampilan dan hasil produk, 82,22 untuk aspek kualitas media, 89,5 persen dari mahasiswa, dan 93% dari pakar media, hal ini dapat dilihat dari hasil validasi dan tujuan pembelajaran oleh para ahli materi, serta oleh pakar media untuk aspek media. Jika demikian halnya, dapat dinyatakan bahwa penggunaan media video animasi pembelajaran dalam pendidikan sangat efisien.

2. Penelitian bernama "Pengembangan Video Animasi Bang Tie Berdasarkan Aplikasi Camtasia pada Bahan Bangunan Flat SD Kelas V" dilakukan oleh Vela Nur Hikmah dan Iin Purnama Sari (2017). Media video animasi Bang Dasi berbasis software Camtasia dianalisis kelayakan dan kepraktisannya dalam penelitian ini. SDN Sugihmanik 04 Kabupaten Grobogan, di Distrik Tanggunharjo, menjadi lokasi penyelidikan. Rata-rata hasil validasi material dan validasi media adalah 95,1 persen, yang berada dalam kategori yang sangat baik berdasarkan penelitian. Validasi ahli media sebesar 93,33 persen, sedangkan validasi ahli material sebesar 96,86 persen. Siswa tampaknya menyukai film animasi Bang Dasi yang dibuat dengan perangkat lunak Camtasia karena mereka meningkatkan motivasi mereka untuk belajar (90,5 persen). Hasilnya, film animasi Bang Dasi yang dibuat dengan program Camtasia adalah alat pengajaran yang sangat baik.
3. "Pengembangan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Siswa SD Kelas IV" menjadi judul studi Putu Jerry Radita Ponza (2018). Untuk penelitian ini, kami akan mempresentasikan desain video animasi pembelajaran, menjelaskan temuan validitas pembelajaran film animasi, dan menyelidiki seberapa efektif film-film tersebut. Temuan validitas video animasi berdasarkan evaluasi ahli konten adalah 96%, penilaian ahli desain pembelajaran adalah 92%, dan penilaian ahli media pembelajaran adalah 86%. Dengan demikian, film animasi edukasi yang dibuat telah dianggap akurat.

F. Kerangka Berpikir

Karena ada berbagai elemen yang mempengaruhi dalam penelitian ini, siswa mengalami kesulitan mempelajari dan memahami materi di sekitar dan area konstruksi flat, penulis membuat tabel identifikasi masalah untuk membuat segalanya lebih jelas. Tabel identifikasi masalah diletakkan pada posisi di atas sendiri karena permasalahan tersebut sangat berpengaruh pada kolom yang lainnya. Penggunaan media sangat penting saat mempelajari matematika, seperti yang dapat disimpulkan dari masalah ini. Ada 3 peneliti terdahulu yang telah menggunakan video animasi dan berhasil dalam penerapannya. Untuk hal itu di bawah kolom identifikasi masalah diisi kolom penelitian terdahulu dan kajian teori. Dari paparan kajian teori dan diperkuat oleh peneliti terdahulu, maka penulis membuat kolom solusi. Di dalam solusi mengandung produk yang akan dikembangkan. Dari paparan solusi yang sudah dibuat peneliti menuliskan metode yang akan dikembangkan. Penulis menemukan metode untuk identifikasi masalah yang sebelumnya telah dipaparkan, maka penulis membuat judul yang terletak pada kolom paling bawah.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

BAB III METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

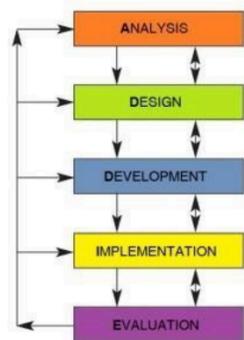
Penelitian dan Pengembangan (R&D) digunakan dalam penyelidikan ini (R&D). Dalam hal pengembangan dan validasi barang baru, Sugiyono (2019) mengatakan bahwa R&D merupakan proses yang dapat dimanfaatkan untuk merancang dan menguji tidak hanya hal-hal fisik, tetapi juga program dan metodologi pendidikan yang digunakan di ruang kelas. R&D, menurut definisi lain, adalah penelitian yang dilakukan untuk menciptakan barang, yang kemudian diuji untuk menentukan kemanjurannya (2020). Mungkin ada sedikit keraguan bahwa R&D adalah proses yang dapat digunakan baik untuk merancang item baru maupun untuk mengevaluasi dan mengkonfirmasi kemanjurannya.

Penelitian ini menggunakan dua pendekatan secara bersamaan yaitu pendekatan kuantitatif dan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan desain pengembangan ADDIE. Menurut Robert Marie branch (dalam Sugiyono, 2019:38) mengembangkan desain pembelajaran dengan pendekatan ¹² ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *evaluasi*.

Peneliti memilih model ADDIE ini dikarenakan modelnya yang mudah dimengerti dan sederhana serta ada tahap validasi serta uji coba yang menjadikan produk pengembangan menjadi lebih layak dalam penggunaan media. Hal ini diperkuat dengan pendapat ¹⁶ Hamidah,dkk (2020) tahapan dalam model ADDIE mudah dan dina mis dalam

pelaksanaannya serta disusun secara sistematis sehingga setiap tahapan dilakukan dengan baik.

Menurut Sugiyono (2019) Prosedur penelitian yang digunakan yaitu model pengembangan oleh Robert Maribe Branch dengan pendekatan ADDIE. Pada Pendekatan ADDIE tersebut hanya sampai pada tahap *development* karena situasi masih masa pandemi sehingga tidak dapat di uji coba. Tahap pengembangan media yang digunakan penelitian tersebut berdasarkan model pengembangan Robert Maribe Branch sebagai berikut.



Gambar 3.1 Model pengembangan ADDIE Robert Maribe Branch

B. Prosedur Penelitian

Mengacu pada model penelitian dan pengembangan (R&D) menggunakan pendekatan ADDIE menurut Hamzah Amir (2019), terdiri dari lima tahapan. Kelima tahapan – tahapan tersebut akan diuraikan sebagai berikut.

1. Tahap Analisis

Analisis merupakan tahap pengumpulan data dengan mengidentifikasi permasalahan di SDN Dermo 2. Tahapan analisis yang dilakukan peneliti mencakup tiga hal yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis siswa.

a. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum yaitu dengan mengenali CP dan TP pada kurikulum Merdeka. Tujuan tahap ini untuk menentukan materi yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi. Dimana peneliti memilih materi mengenai keliling dan luas bangun datar.

b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini untuk mengetahui masalah yang ada di sekolah terkait media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran matematika sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran video animasi.

c. Analisis Siswa

Analisis ini untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu media gambar. Dimana siswa sering kurang memperhatikan media pembelajaran yang guru tersebut gunakan.

2. Tahap Desain

Pada langkah ini menjelaskan mengenai rancangan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran matematika dengan memilih software yang akan peneliti gunakan dalam membuat media tersebut seperti *capcut* dan *kinemaster*. Dalam desain ini meliputi cover, isi materi serta terdapat contoh-contoh soal dalam media video animasi yang dikembangkan.



Gambar 3.2 Tahap Design Video Animasi

3. Tahap Pengembangan Pembelajaran

Tahap pengembangan (development) berisi kegiatan berupa realisasi rancangan produk. Dalam tahap ini, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan yaitu berupa media video animasi. Pada tahap ini juga dilakukan validasi media oleh beberapa ahli yaitu oleh ahli media dan ahli materi. Media pembelajaran dikatakan baik untuk digunakan apabila telah melalui beberapa tahap penilaian. Penilaian dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Tujuan dari penilaian media ini adalah

untuk mengetahui kualitas produk sebelum menggunakan instrumen berupa angket. Data dan saran yang diberikan akan digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran. Data hasil penelitian dari validasi akan dipaparkan pada bab IV.



Gambar 3.3 Tahap Awal Video Animasi

4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi (implementation) merupakan penerapan rancangan media video animasi yang telah dikembangkan menjadi sebuah produk berbentuk elektronik, misal dikelas atau lokasi yang memungkinkan untuk melakukan uji coba hasil pengembangan media tersebut.

Pada tahap implementasi, media yang sudah dikembangkan diimplementasikan di sekolah dasar yang telah dipilih sebagai objek uji coba. Peneliti menerapkan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan sesuai dengan taraf perkembangan siswa kelas 4 SD. Media pembelajaran yang telah

dikembangkan akan diterapkan pada penelitian ini sesuai dengan prosedur yang telah dibuat oleh peneliti.

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi (evaluation) bertujuan untuk mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada siswa yang menggunakan produk pengembangan berupa media video animasi

C. Lokasi dan Subyek Penelitian

1. Tempat Penelitian

Lokasi Penelitian ini dilaksanakan di SDN Dermo 2. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Dermo 2. Berikut ini merupakan profil SDN Dermo 2.

Nama sekolah : SD NEGERI DERMO 2
NPSN : 20534495
Alamat : Jl. Gunung Agung No. 249, Kel. Dermo,
Kec.Mojoroto , Kota Kediri
Kode pos : 64111
Waktu KBM : Pagi
Nama kepala sekolah : Hj.soejani, S.Pd. M.M.Pd..

2. Subyek Penelitian

Subjek yang digunakan penelitian ini untuk uji coba terbatas dan uji coba luas. Diambil dari siswa kelas 4 SDN Dermo 2 Kota Kediri yang berjumlah 29 siswa. Uji coba terbatas 9 siswa dan uji coba luas

20 siswa. Yang diberikan secara langsung kepada guru dan siswa kelas 4 SDN Dermo 2 Kota Kediri. Kelas ini bukan termasuk kelas pararel sebab hanya terdapat 1 kelas pada kelas 4.

D. Uji Coba Model/Produk

Uji coba model/produk bertujuan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai bahan penelitian. Selain itu dapat dijadikan acuan untuk melihat keefektifan, efisien, dan daya tarik dari media yang dibuat berdasarkan materi pada mata pelajaran yang telah dipilih. Oleh karena itu diperlukan desain uji coba dan subjek uji coba.

1. Desain Uji Coba

Desain produk yang telah direvisi oleh ahli dapat langsung diujicobakan kepada siswa. Uji coba dilakukan pada kelas 4 SDN dermo 2 Kota Kediri melalui dua tahap yaitu uji coba skala terbatas yang terdiri dari 9 siswa dan uji coba skala luas yang terdiri dari 20 siswa. Pengujian bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang keefektifan dan efisiensi media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mempelajari materi keliling dan luas bangun datar.

Desain uji coba produk media pembelajaran video animasi adalah sebagai berikut.

- a. Memberikan media pembelajaran video animasi kepada siswa kelas 4 SDN Dermo 2 Kota Kediri yang berjumlah 29 siswa.
- b. Siswa memahami media pembelajaran video animasi dengan seksama.

- c. Dalam proses pembelajaran siswa dapat menggali informasi dan bertanya kepada guru jika ada hal yang belum dipahami.
- d. Guru sebagai fasilitator hanya memberikan sedikit penjelasan mengenai materi keliling dan luas bangun datar.
- e. Setiap siswa diberi angket untuk mengetahui bagaimana respon siswa mengenai produk sebagai pendukung validasi produk akhir.

2. Subyek Uji Coba

Subjek penelitian merupakan subjek yang dijadikan sampel percobaan dalam penelitian. Berikut adalah subjek yang dijelaskan pada penelitian ini.

- a. Guru kelas 4 SDN Dermo 2 Kecamatan Mojoroto Kota Kediri.
- b. 9 siswa kelas 4 SDN Dermo 2 yang dipilih secara acak untuk melakukan uji coba skala terbatas.
- c. Seluruh siswa kelas 4 SDN Dermo 2 yang berjumlah 20 untuk mengikuti uji coba skala luas.

E. Validasi Model/Produk

Validasi media pembelajaran keliling dan luas bangun datar yaitu kegiatan penilaian terhadap rancangan produk yang dibuat. Validasi ini melibatkan ahli sebagai validator. Validator yang terlibat diantaranya dosen pengembangan media pembelajaran keliling dan luas bangun datar dosen matematika guna untuk menyempurnakan rancangan produk yang telah dibuat. Validasi produk yang dilakukan berupa penilaian, tanggapan komentar, saran, dan kritik yang membangun. Tahap validasi ini, validator

mengisi lembar validasi yang telah ¹ dibuat. Tanggapan dari validator ini digunakan sebagai patokan dalam kelayakan media pembelajaran ke tahap selanjutnya. Selain itu, validasi berguna untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan media pembelajaran yang dibuat.

Lembar validasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan materi pada media pembelajaran yang telah dikembangkan. Lembar validasi ini berupa angket yang berisi kriteria-kriteria untuk di nilai validator yaitu dosen matematika. Validator dalam pengembangan produk ini adalah sebagai berikut.

1. Ahli Materi

Pada penelitian ini akan menjadi ahli materi serta akan menguji kevalidan Dr. Suryo Widodo, M.Pd. selaku dosen matematika di Universitas Nusantara PGRI Kediri.

2. Ahli Media

Ahli media yang akan melakukan valiasi dalam penelitian ini adalah Daniel Swanjaya, M.Kom. Selaku dosen Teknik Informatika di Universitas Nusantara PGRI Kediri.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian ini berupa lembar validasi dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, lembar observasi, dan pedoman wawancara. Lembar validasi ahli materi akan digunakan untuk mengukur pemahaman siswa dalam memahami materi yang disampaikan dan berkaitan dengan kompetensi yang diharapkan. Lembar validasi ahli media akan digunakan

untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan untuk digunakan dalam pembelajaran. Lembar validasi bahasa akan digunakan untuk mengetahui kelayakan bahasa yang digunakan dalam media video animasi. Instrumen digunakan peneliti untuk mengetahui respon, tanggapan, komentar ataupun saran dari guru juga siswa setelah menggunakan media dalam pembelajaran. Instrumen penelitian disusun berdasarkan pendapat dari Walker & Hess (Arsyad, 2014) mengenai kriteria penilaian media pembelajaran berdasarkan pada kualitas. Kriteria instrumen yang dimaksudkan seperti tercantum pada berikut ini.

Tabel 3.1 Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan Data	Instrumen	Subjek
Observasi	Wawancara dan angket	Guru dan siswa
Kevalidan	Angket validasi ahli media dan ahli materi	Ahli media dan ahli materi
Kepraktisan	Angket respon guru dan siswa	Guru dan siswa
Keefektivan	Soal evaluasi	Siswa

a. Uji Kevalidan

1. Angket Validasi Media

Validasi yang dilakukan pada media video animasi agar menjadi media yang memenuhi standar. Validasi ahli media digunakan untuk menguji kelayakan dari media yang telah dikembangkan. Validasi ahli media yaitu berupa angket yang didalamnya berisi tentang pernyataan yang berkaitan dengan media

video animasi yang dikembangkan. Tabel validasi angket ahli media dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 3. 2 Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1	Karakteristik Media	Ukuran media video animasi sesuai dengan lingkungan belajar (tempat), fasilitas, dan waktu yang tersedia					
		Tampilan warna menarik					
		Memiliki bentuk yang menarik					
		Isi dari media video animasi tidak membingungkan					
2	Kesesuaian	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran					
		Kesesuaian media dengan materi pembelajaran					
		Media sesuai dengan gaya belajar siswa					
		Media sesuai dengan karakteristik siswa					
		Media video animasi dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa					
		Media video animasi termasuk media tepat guna					
		Sesuai dengan teori dari penelitian yang sudah teruji validitasnya					
3	Sederhana	Media video animasi bersifat operasional					
		Media tidak sulit digunakan oleh siswa					
Total Skor							
Skor Maksimal							
Persentase Skor							

(Adaptasi Astrianti 2018 dan Rohani 2019)

2. Angket Validasi Materi

Validasi materi akan menilai materi yang terkandung dalam media video animasi. Validasi ahli materi digunakan untuk

menguji kelayakan dari media yang telah dikembangkan. Validasi ahli materi berupa angket yang yang di dalamnya berisi pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan materi yang akan ditampilkan dalam media video animasi. Berikut merupakan tabel validasi angket ahli materi.

Tabel 3.3 Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1	Materi	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran					
		Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
		Materi keliling dan luas bangun datar					
		Kelengkapan materi yang disajikan					
2	Soal	Soal yang diberikan sesuai dengan materi					
3	Contoh Soal	Penjelasan contoh soal keliling dan luas bangun datar yang diberikan					
4.	Penggunaan Bahasa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berprestasi peserta didik					
Total Skor							
Skor Maksimal							
Persentase Skor							

(Adaptasi Sugiyono, 2014)

b. Uji Kepraktisan

1. Angket Kepraktisan Guru

Instrumen pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk menguji kepraktisan dari media video animasi yaitu lembar angket

guru kelas 4 dan siswa kelas 4. Berikut adalah instrumen kepraktisan dari produk video animasi.

1
Tabel 3. 4 Angket Kepraktisan Guru

No.	Indikator Aspek Relevansi Materi	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Media video animasi memudahkan pembelajaran					
2.	Media sederhana, lugas, dan tidak rumit					
3.	Tidak memerlukan banyak waktu untuk mengoperasikan media video animasi					
4.	Tampilan media membuat siswa mudah memahami					
5.	Media video animasi meningkatkan minat belajar siswa					
6.	Jenis media aman bagi siswa					
7.	Kesesuaian media dengan tingkat perkembangan siswa					
8.	Media video animasi sangat menarik					
Jumlah Skor						
Skor Maksimal						
Persentase Skor						

Sumber (Arsyad : 2014) Dimodifikasi

2. Angket Kepraktisan Siswa

Tabel 3.5 Angket Kepraktisan Siswa¹

No.	Pertanyaan	Jawaban Alternatif		Jumlah Siswa Yang Memilih
		Ya	Tidak	
1.	Dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran video animasi saya bisa lebih memahami materi.			
2.	Media pembelajaran video animasi membuat saya tertarik mempelajari materi keliling dan luas bangun datar.			
3.	Bahasa yang digunakan sangat mudah saya pahami.			
4.	Dengan adanya media pembelajaran video animasi membuat saya semangat mengikuti kegiatan belajar mengajar.			
5.	Saya lebih tertarik belajar menggunakan media pembelajaran elektronik misalnya laptop.			
Jumlah Skor				
Skor Maksimal				
Persentase Skor				

Sumber (Arsyad : 2014) Dimodifikasi

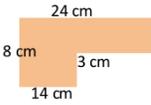
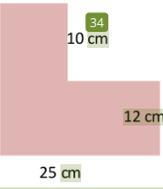
c. Uji Keefektifan

Uji keefektifan ini diukur menggunakan soal evaluasi (posttest) merupakan teknik penilaian berupa tes yang berisi soal berkaitan

dengan materi yang disampaikan melalui media video animasi yang dikembangkan. Postest dalam konteks pengembangan ini digunakan sebagai alat ukur kualitas dan keberhasilan media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 3. 1 Tabel Soal Evaluasi

No.	Tujuan Pembelajaran	Soal	Bobot
1.	Dapat menghitung keliling dan luas daerah persegi dan persegi panjang	Suatu persegi memiliki panjang sisi 8 cm. Maka kelilingnya adalah..... cm	10
2.		Sebuah persegi memiliki sisi 12 cm. Maka luasnya adalah.....cm	10
3.		Suatu persegi panjang memiliki panjang 30 cm dan lebar 5 cm, maka luasnya adalah..... cm^2	10
4.		Suatu persegi panjang memiliki panjang 22 cm dan lebar 9 cm, maka luasnya adalah cm^2	10
5.		Suatu persegi panjang memiliki panjang 28 cm dan lebar 9 cm, maka luasnya adalah cm^2	10
6.		Sawah kakek berbentuk persegi panjang. Luas sawah kakek 128 m^2 . Jika panjangnya 16 m,	10

		maka lebar sawah kakek adalah..... m	
7.	Memecahkan permasalahan berkaitan dengan keliling dan luas daerah persegi dan persegi panjang.	Selembar kain dengan ukuran panjang 130 cm dan lebarnya 70 cm. Keliling kain tersebut adalah cm	10
8.		Selembar kain dengan ukuran panjang 150 cm dan lebarnya 75 cm. Keliling kain tersebut adalah cm	10
9.	Dapat menghitung keliling dan luas daerah bangun kombinasi persegi dan persegi panjang	 <p>Keliling bangun pada gambar di atas adalah ...</p>	10
10.		 <p>Luas bangun di atas adalah.....</p>	10

G. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian sangat penting dilakukan. Setelah peneliti memperoleh data maka akan dikelola, dipelajari dan disusun agar

dapat mempermudah proses selanjutnya. Hasil dari tahap ini merupakan suatu hal yang digunakan untuk dasar merevisi media yang sudah dikembangkan. Data yang diperoleh dari angket akan dianalisis dengan kriteria sebagai berikut.

a. Kevalidan

Data kevalidan diperoleh dari dua ahli yang berarti ada dua data kevalidan yaitu dari ahli media dan ahli materi. Penilaian angket validasi ahli ini menggunakan skala likert. Responden akan memilih lima alternatif jawaban pada skala likert tersebut.

¹⁴
Tabel 3. 7 Tabel Skala Likert

Peringkat	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Kurang Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Sumber (Akbar, 2015)

Menurut Akbar (2015) "menghitung persentase hasil kevalidan berdasarkan angket dapat diturunkan rumus sebagai berikut".

$$\text{validitas ahli (V - ah)} = \frac{\text{TSe}}{\text{TSh}} \times 100\%$$

TSe = total skor empirik

TSh = total skor maksimal

Selanjutnya nilai tersebut dikonversikan dengan kriteria presentase sebagai berikut.

Tabel 3.8 Tabel Kualifikasi Penilaian Tingkat Kevalidan Produk Pengembangan

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori Validitas	Keterangan
81-100	Sangat valid	Tidak revisi
61-80	Valid	Revisi kecil
41-60	Cukup valid	Revisi sedang
21-40	Kurang valid	Revisi besar
0-20	Sangat kurang valid	Tidak dapat digunakan

Sumber (Akbar, 2015)

Jadi kualitas penilaian tingkat kevalidan produk pengembangan dapat dinyatakan valid/layak bilamana telah mencapai kategori valid.

b. Kepraktisan

Tahapan ini digunakan untuk melihat kepraktisan dari media yang digunakan dalam penelitian. Data kepraktisan terbagi menjadi dua yaitu data kepraktisan uji coba draf awal produk (skala terbatas) dan uji coba produk utama (lapangan). Penilaian dapat dilihat melalui hasil angket yang telah diisi guru. Untuk menghitung kepraktisan produk dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{validitas pengguna (V - ah)} = \frac{\text{TSe}}{\text{TSh}} \times 100\%$$

Keterangan:

¹ TSe = total skor empirik

TSh = total skor maksimal

Hasil abalasi diatas saat diperoleh data sebagai berikut.

¹ Tabel 3. 9 Tabel Kualifikasi Penilaian Tingkat Kepraktisan Produk Pengembangan

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori Kepraktisan	Keterangan
81.00% - 100.00%	Sangat praktis	Tidak revisi
61.00% - 80.00%	Praktis	Revisi kecil
41.00% - 60.00%	Cukup praktis	Revisi sedang
21.00% - 40.00%	Kurang praktis	Revisi besar
¹ 0.00% - 20.00%	Sangat kurang praktis	Tidak dapat digunakan

Akbar (2015)

c. Keefektifan

Data keefektifan diukur menggunakan instrument tes pada soal evaluasi yang diberikan kepada siswa setelah memahami media video animasi pada materi keliling dan luas bangun datar. Data keefektifan ¹ didapatkan dari hasil rata – rata belajar siswa dalam satu kelas. Jika nilai rata – rata kelas 4 memperoleh lebih dari 75 (KKTP), maka media ini dianggap efektif. Namun jika kurang dari 75 (KKTP), maka media ini dianggap tidak efektif dan memerlukan revisi atau perbaikan.

Instrument tes terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Satu soal benar memperoleh poin 10, jika benar semua maka memperoleh skor maksimal 10 dan nilai maksimum 100. Rumusnya sebagai berikut.

$$\text{validitas audience } (V - ah) = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

TSe = total skor empirik (nilai hasil uji kompetensi yang dicapai siswa)

TSh = total skor maksimal (nilai hasil uji kompetensi maksimal yang diharapkan dapat dicapai siswa).

Tabel 3. 10 Tabel Kriteria Pencapaian Nilai Siswa

Tingkat Pencapaian S (%)	Kategori Keefektifan	Keterangan
81.00% - 100.00%	Sangat efektif	Tidak revisi
61.00% - 80.00%	Efektif	Revisi kecil
41.00% - 60.00%	Cukup efektif	Revisi sedang
21.00% - 40.00%	Kurang efektif	Revisi besar
0.00% - 20.00%	Sangat kurang efektif	Tidak dapat digunakan

(Akbar, 2015)

H. Norma Pengujian

Norma pengujian digunakan untuk menyimpulkan keputusan akhir mengenai produk yang dikembangkan menurut Akbar (2013), sebagai berikut.

a. Norma Pengujian Kevalidan

Media video animasi dengan materi keliling dan luas bangun datar dikatakan valid jika hasil persentase dari penilaian angket validasi ahli materi dan ahli media pembelajaran mencapai 81.00% - 100.00% dengan kriteria sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi.

b. Norma Pengujian Kepraktisan

Media video animasi dengan materi keliling dan luas bangun datar dikatakan praktis jika hasil persentase dari penilaian angket respon guru dan respon siswa jika hasil persentase kepraktisan mencapai 81.00% - 100.00% dengan kriteria sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi.

c. Norma Pengujian Keefektifan

Media video animasi dengan materi keliling dan luas bangun datar dikatakan efektif jika nilai siswa kelas 4 mencapai lebih dari 75 (KKTP), Sedangkan media dianggap tidak efektif dan perlu revisi apabila nilai kurang dari 75 (KKTP).

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan

1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan

Penelitian dan pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi materi keliling dan luas bangun datar untuk memahami hasil belajar siswa kelas 4 SDN Dermo 2 telah dilaksanakan menggunakan metode Research and Development (R&D). Penelitian ini bertujuan untuk memahami hasil belajar siswa dan mengetahui seberapa tinggi tingkat validitas produk media pembelajaran video animasi berbasis elektronik. Pada hasil penelitian ini akan disajikan proses pengembangan media pembelajaran video animasi. Proses pertama kalinya adalah peneliti melakukan survey lapangan terlebih dahulu dengan mewawancarai guru kelas dan observasi pada siswa kelas 4. Dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan ternyata guru di SDN Dermo 2 kurang kreatif dalam memahami pembuatan media yang menarik dan kurang memahami peran guru dalam merancang pembelajaran di kelas. Sehingga guru kelas hanya menggunakan media seadanya untuk menjelaskan materi kepada siswa. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang tepat untuk dijadikan bekal guru dalam melaksanakan pembelajaran dikelas. Selain itu, guru juga perlu mengetahui peran apa saja yang harus dimiliki sehingga guru dapat dengan kreatif merancang proses pembelajaran.

2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan di kelas 4 SDN Dermo 2, mendapatkan hasil bahwa dalam pembelajaran masih kurang menarik dikarenakan pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran seadanya dan pembelajaran berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif. Oleh karena itu, dalam pembelajaran siswa kurang aktif dan mudah bosan sehingga saat pembelajaran mereka menjadi tidak konsentrasi.

Solusi yang dapat mengatasi permasalahan tersebut salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran video animasi yang mana media ini dapat membantu siswa dalam memahami materi keliling dan luas bangun datar. Media pembelajaran video animasi dikembangkan menggunakan bantuan aplikasi powerpoint yang telah dikembangkan menjadi aplikasi dan dikolaborasi dengan aplikasi capcut untuk mengedit video animasi dan gambar. Oleh karena itu media ini dapat lebih menarik perhatian siswa karena media ini berbasis animasi, sehingga membantu siswa lebih mudah mengingat dan memahami dalam pembelajaran.

3. Desain Awal Media

Sebagaimana yang telah disebutkan pada interpretasi hasil studi pendahuluan akan dikembangkan media pembelajaran video animasi. Maka desain awal dimulai dari penentuan isi layout dalam media video animasi. Langkah pertama yaitu membuat desain awal.

- a. Halaman Awal Video Pembelajaran



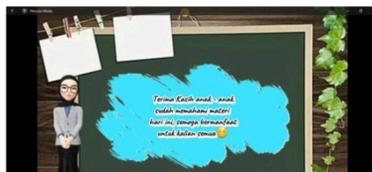
Gambar 4.1 Gambar Awal Video Animasi

- b. Halaman Isi Video Pembelajaran



Gambar 4.2 Gambar Isi Video Pembelajaran

- c. Halaman Akhir Video Pembelajaran



Gambar 4.3 Gambar Akhir Video Pembelajaran

B. Pengujian Model Skala Terbatas

1. Hasil Uji Validasi

- a. Hasil Uji Validasi Media

Produk yang dikembangkan harus melalui tahap validasi untuk untuk mengetahui kevalidan media video animasi. Validasi media ini dilakukan oleh Daniel Swanjaya, M.Kom pada tanggal 8 Januari 2025. Hasil validasi ahli media adalah sebagai berikut.

Tabel 4. 1 Tabel Hasil Uji ²⁷Validasi Media

No	Aspek	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1	Karakteristik Media	Ukuran media video animasi sesuai dengan lingkungan belajar (tempat), fasilitas, dan waktu yang tersedia	√				
		Tampilan warna menarik	√				
		Memiliki bentuk yang menarik	√				
		Isi dari media video animasi tidak membingungkan	√				
2	Kesesuaian	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	√				
		Kesesuaian media dengan materi pembelajaran	√				
		Media sesuai dengan gaya belajar siswa	√				
		Media sesuai dengan karakteristik siswa	√				
		Media video animasi dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa	√				
		Media video animasi termasuk media tepat guna	√				
		Sesuai dengan teori dari penelitian yang sudah teruji validitasnya	√				
3	Sederhana	Media video animasi bersifat operasional		√			
		Media tidak sulit digunakan oleh siswa		√			
Total Skor			63				
Skor Maksimal			65				
Persentase Skor			96				

$$\text{validitas ahli (V - ah)} = \frac{\text{TSe}}{\text{TSh}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai } \frac{63}{65} \times 100\% = 96\%$$

Validasi ahli media yang telah dilakukan memperoleh presentase nilai sebesar 96%. Berdasarkan kriteria menurut Akbar (2017) presentase 85,00% – 100,00% termasuk kriteria sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Maka dalam hal ini media pembelajaran video animasi materi keliling dan luas bangun datar dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi.

b. Hasil Uji Validasi Materi

Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan materi dalam media video animasi. Validasi materi ini dilakukan oleh Dr. Suryo Widodo, M.Pd pada tanggal 7 Januari 2025. Hasil penilaian materi pada media adalah sebagai berikut.

1
Tabel 4. 2 Hasil Uji Validasi Materi

No	Aspek		Skor				
			5	4	3	2	1
1	Materi	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	√				
		Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	√				
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		√			
		Materi keliling dan luas bangun datar		√			
		Kelengkapan materi yang disajikan		√			
2	Soal	Soal yang diberikan sesuai dengan materi		√			
3	Contoh Soal	Kejelasan 3 contoh soal keliling dan luas bangun datar yang diberikan		√			
4.	Penggunaan Bahasa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berfikir peserta didik		√			
Total Skor			34				
Skor Maksimal			40				
Persentase Skor			85				

$$\text{validitas pengguna (V - ah)} = \frac{\text{TSe}}{\text{TSh}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai } \frac{34}{40} \times 100\% = 85\%$$

Validasi materi dalam media yang telah dilakukan memperoleh presentase 85 %. Berdasarkan kriteria menurut Akbar (2017) presentase 71,00% – 85,00% termasuk kriteria valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Maka dalam hal ini materi keliling dan luas bangun datar dalam media pembelajaran video animasi dinyatakan valid dan dapat digunakan tanpa revisi.

c. Hasil Akhir Validasi Kevalidan

Tabel 4.3 Hasil Akhir Uji Kevalidan

No.	Validasi	Presentase	Keterangan
1.	Validasi Ahli Media	96 %	Sangat baik untuk digunakan.
2.	Validasi Ahli Materi	85 %	Sangat baik untuk digunakan.

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli media diperoleh presentase 96 % dan ahli materi memperoleh presentase 85 %.

2. Uji Coba Skala Terbatas

a. Kepraktisan

1. Angket Respon Siswa Kelas 4 SDN Dermo 2

Pengujian kepraktisan dilakukan melalui angket yang diberikan kepada 9 siswa setelah pembelajaran uji terbatas. Siswa menilai keefektifan media pembelajaran video animasi berdasarkan pengalaman belajar setelah menggunakan media pembelajaran video animasi. Hasil uji kepraktisan dipaparkan pada tabel sebagai berikut.

1 Tabel 4. 4 Hasil Angket Respon Siswa Kelas 4 Uji Skala Terbatas

No.	Pertanyaan	Jawaban		Jumlah
		Alternatif		Siswa Yang
		Ya	Tidak	Memilih
1.	Dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran video animasi saya bisa lebih memahami materi.	√		9
2.	Media pembelajaran video animasi membuat saya tertarik mempelajari materi keliling dan luas bangun datar.	√		9
3.	Bahasa yang digunakan sangat mudah saya pahami.	√		9
4.	Dengan adanya media pembelajaran video animasi membuat saya semangat mengikuti kegiatan belajar mengajar.	√		9
5.	Saya lebih tertarik belajar menggunakan media pembelajaran elektronik misalnya laptop.	√		9
Jumlah Skor		45		
Skor Maksimal		45		
Persentase Skor		100		

$$\text{validitas pengguna (V - ah)} = \frac{\text{TSe}}{\text{TSh}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai } \frac{45}{45} \times 100\% = 100\%$$

Keterangan:

¹
TSe = total skor empirik

TSh = total skor maksimal

Berdasarkan hasil skor, diperoleh presentase sebesar 100%.
Media video animasi ¹ dinyatakan sangat praktis pada uji terbatas dapat digunakan tanpa revisi. Hasil ini sesuai dengan kriteria menurut Akbar (2015) dengan presentase 81% - 100% menunjukkan kategori sangat praktis.

2. Angket Respon Guru Kelas 4

¹
Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Guru Kelas 4

No.	Indikator Aspek Relevansi Materi	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Media video animasi memudahkan pembelajaran					√
2.	Media sederhana, lugas, dan tidak rumit					√
3.	Tidak memerlukan banyak waktu untuk mengoperasikan media video animasi				√	
4.	Tampilan media membuat siswa mudah memahami					√
5.	Media video animasi meningkatkan minat belajar siswa				√	
6.	Jenis media aman bagi siswa					√
7.	Kesesuaian media dengan tingkat perkembangan siswa					√

8.	Media video animasi sangat menarik						√
Jumlah Skor		38					
Skor Maksimal		40					
Persentase Skor		95					

Berdasarkan hasil presentase diperoleh presentase 95%. Dalam hal ini media video animasi ¹ dinyatakan sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi. Hasil ini disesuaikan dengan kriteria menurut Akbar (2015). Presentase 81 % - 100 % menunjukkan kategori sangat baik

b. Keefektivan

Pada penelitian ini produk pengembangan menggunakan untuk mengetahui pemahaman siswa setelah memahami media pembelajaran video animasi yaitu dengan meminta siswa mengerjakan soal evaluasi sebanyak 10 butir soal pilihan ganda. Pemahaman siswa mengenai materi keliling dan luas bangun datar diukur mengacu pada KKTP yaitu 75, dan hasil sesudah pembelajaran mencapai rata-rata 82%. Berikut hasil nilai siswa mengerjakan soal evaluasi dipaparkan pada tabel berikut.

² **Tabel 4. 6 Data Hasil Nilai Evaluasi Uji Skala Terbatas**

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	AFK	100	Tuntas
2.	ASP	80	Tuntas

3.	APW	80	Tuntas
4.	BAW	80	Tuntas
5.	EAP	100	Tuntas
6.	GH	90	Tuntas
7.	KPF	100	Tuntas
8.	NDP	90	Tuntas
9.	RWP	100	Tuntas

Berdasarkan tabel 4.4 diperoleh sebanyak 9 siswa dinyatakan tuntas karena nilai diatas KKTP 75..Berikut hasil kelulusan secara klasikal.

Rumus :

$$\text{validitas audience } (V - ah) = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$\text{Nilai } \frac{820}{100} \times 100\% = 82\%$$

Keterangan:

T
TSe = total skor empirik (nilai hasil uji kompetensi yang dicapai siswa)

TSh = total skor maksimal (nilai hasil uji kompetensi maksimal yang diharapkan dapat dicapai siswa).

Berdasarkan skor diatas diperoleh rata-rata 82% sesuai pedoman keefektifan, media video animasi yang digunakan pada

uji terbatas dinyatakan efektif dan kecakapan siswa dikatakan sangat baik menurut Akbar (2015).

3. Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas

Pada uji terbatas dilakukan pada 9 siswa kelas 4. Pada uji terbatas terdapat 9 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKTP 75, sehingga diperoleh rata-rata sebesar 82%, sesuai pedoman keefektifan, media pembelajaran video animasi yang digunakan pada uji terbatas dinyatakan efektif dan kecakapan siswa pada pembelajaran materi keliling dan luas bangun datar dikatakan sangat baik. Media pembelajaran video animasi pada uji terbatas juga dinyatakan sangat praktis pada uji terbatas dapat digunakan tanpa revisi.

C. Pengujian Model Skala Luas

1. Deskripsi uji coba skala luas

Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui efektifitas media subener yang digunakan dalam pembelajaran. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 9 Januari 2025 di SDN Dermo. Subjek uji coba luas diikuti oleh 20 siswa kelas 4.

Saat pembelajaran berlangsung media yang diimplementasikan adalah media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan. Guru menjelaskan materi keliling dan luas bangun datar menggunakan media. Setelah itu guru meminta siswa untuk mengerjakan soal evaluasi dengan jumlah soal 10 butir soal pilihan ganda. Hasil uji coba skala luas yaitu keefektifan dari hasil evaluasi setelah penggunaan media pembelajaran video animasi, kepraktisan dari respon siswa.

2. Uji Coba Skala Terbatas

a. Kepraktisan

1. Angket Respon Siswa Kelas 4 SDN Dermo 2

Pengujian kepraktisan dilakukan melalui angket yang diberikan kepada 20 siswa setelah pembelajaran uji skala luas. Siswa menilai keefektifan media pembelajaran video animasi berdasarkan pengalaman belajar setelah menggunakan media pembelajaran video animasi. Hasil uji kepraktisan dipaparkan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Siswa Kelas 4 Uji Skala Luas

No.	Pertanyaan	Jawaban Alternatif		Jumlah Siswa Yang Memilih
		Ya	Tidak	
1.	Dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran video animasi saya bisa lebih memahami materi.	√		20
2.	Media pembelajaran video animasi membuat saya tertarik mempelajari materi keliling dan luas bangun datar.	√		20
3.	Bahasa yang digunakan sangat mudah saya pahami.	√		20
4.	Dengan adanya media pembelajaran video animasi membuat saya semangat mengikuti kegiatan belajar mengajar.	√		20
5.	Saya lebih tertarik belajar menggunakan	√		20

	media pembelajaran elektronik misalnya laptop.			
	Jumlah Skor	100		
	Skor Maksimal	100		
	Persentase Skor	100		

Rumus :

$$\text{validitas pengguna}(V - ah) = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Nilai $\frac{100}{100} \times 100\% = 100\%$

Keterangan:

TSe = total skor empirik (nilai hasil uji kompetensi yang dicapai siswa)

TSh = total skor maksimal (nilai hasil uji kompetensi maksimal yang diharapkan dapat dicapai siswa).

Berdasarkan hasil skor, diperoleh presentase sebesar 100%.

Media video animasi **d**inyatakan sangat praktis pada uji terbatas dapat digunakan tanpa revisi. Hasil ini sesuai dengan kriteria menurut Akbar (2015) dengan presentase 81% - 100% menunjukkan kategori sangat praktis.

2. Angket Respon Guru Kelas 4

1
Tabel 4. 8 Hasil Angket Respon Guru Kelas 4

No.	Indikator Aspek Relevansi Materi	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Media video animasi memudahkan pembelajaran					√
2.	Media sederhana, lugas, dan tidak rumit					√
3.	Tidak memerlukan banyak waktu untuk mengoperasikan media video animasi				√	
4.	Tampilan media membuat siswa mudah memahami					√
5.	Media video animasi meningkatkan minat belajar siswa				√	
6.	Jenis media aman bagi siswa					√
7.	Kesesuaian media dengan tingkat perkembangan siswa					√
8.	Media video animasi sangat menarik					√
Jumlah Skor		38				
Skor Maksimal		40				
Persentase Skor		95				

Berdasarkan hasil presentase diperoleh presentase 95%.

Dalam hal ini media video animasi **1** dinyatakan sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi. Hasil ini disesuaikan dengan criteria menurut Akbar (2015). Presentase 81 % - 100 % menunjukkan kategori sangat baik

b. Keefektivan

Pada penelitian ini produk pengembangan menggunakan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah menggunakan media video animasi yaitu dengan meminta siswa mengerjakan soal evaluasi sebanyak 10 butir soal pilihan ganda. Pemahaman siswa mengenai materi keliling dan luas bangun datar diukur mengacu pada KKTP yaitu 75, dan hasil sesudah pembelajaran mencapai rata-rata 92,5%. Berikut hasil nilai siswa mengerjakan soal evaluasi dipaparkan pada tabel berikut.

Tabel 4.9 Data Hasil Nilai Evaluasi Uji Skala Luas

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	ATFR	90	Tuntas
2.	ASBP	100	Tuntas
3.	AIKS	100	Tuntas
4.	BPWM	100	Tuntas
5.	ARP	90	Tuntas
6.	BYL	100	Tuntas
7.	CJMW	100	Tuntas
8.	AA	90	Tuntas
9.	APS	80	Tuntas
10.	AAA	80	Tuntas
11.	FRA	100	Tuntas
12.	ZAAD	80	Tuntas

13.	MZB	100	Tuntas
14.	NAA	100	Tuntas
15.	DAD	90	Tuntas
16.	DRA	90	Tuntas
17.	IQNP	80	Tuntas
18.	PPR	100	Tuntas
19.	RPW	100	Tuntas
20.	NLIS	80	Tuntas

Berdasarkan tabel 4.7 diperoleh sebanyak 20 siswa dinyatakan tuntas karena nilai diatas KKTP 75.. Berikut hasil kelulusan secara klasikal.

Rumus ;

$$\text{validitas audience } (V - ah) = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

TSe = total skor empirik (nilai hasil uji kompetensi yang dicapai siswa)

TSh = total skor maksimal (nilai hasil uji kompetensi maksimal yang diharapkan dapat dicapai siswa).

Berdasarkan skor diatas diperoleh rata-rata sebesar 92,5% sesuai pedoman keefektifan, media video animasi yang digunakan

pada uji terbatas dinyatakan efektif dan kecakapan siswa dikatakan sangat baik menurut Akbar (2015).

3. Konfirmasi Hasil Uji Coba Luas

Setelah melakukan uji coba luas di SDN Dermo 2 dengan menggunakan media pembelajaran video animasi, diperoleh hasil yaitu media pembelajaran video animasi sudah efektif dan baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran materi keliling dan luas bangun datar.

D. Interpretasi Model

1. Deskripsi Hasil Uji Validasi

Hasil uji validasi diperoleh melalui dua tahap. Tahap yang pertama adalah validasi media pembelajaran video animasi yang dilakukan oleh validator media dan validator materi.

a. Validasi Ahli Media

Sebelum diuji cobakan langkah pertama yang dilakukan adalah memvalidasi media pembelajaran video animasi kepada dosen ahli media terlebih dahulu agar memperoleh nilai validator terhadap media pembelajaran video animasi yang dikembangkan. Validator media pembelajaran video animasi dilakukan oleh dosen dari Teknik Informatika yaitu Daniel Swanjaya, M.Kom. Validator diminta untuk mengisi lembar angket validasi media dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor yang tersedia. Hasil dari validasi media adalah 96 % yang menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi yang telah

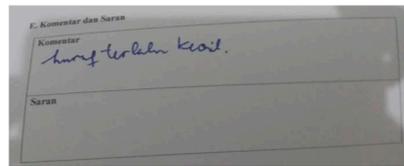
dikembangkan oleh peneliti sangat valid dan sangat baik untuk digunakan.

b. Validasi Ahli Materi

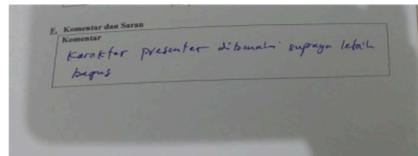
Langkah kedua sebelum media pembelajaran video animasi diuji cobakan yaitu memvalidasi materi yang ada di dalam media pembelajaran pembelajaran video animasi kepada dosen ahli materi terlebih dahulu agar memperoleh nilai validator terhadap materi pada media pembelajaran video animasi yang dikembangkan. Validasi materi pada media subener dilakukan oleh Dr. Suryo Widodo, M.Pd. Validator diminta untuk mengisi lembar angket validasi media dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor yang tersedia. Hasil dari validasi materi adalah 85% yang menunjukkan bahwa materi pada media video animasi yang telah dikembangkan oleh peneliti sangat valid dan sangat baik untuk digunakan.

2. Interpretasi Hasil Uji Validasi

Uji validasi media video animasi dilakukan melalui beberapa tahap untuk memperoleh hasil dari produk pengembangan media video animasi yang dikembangkan mampu memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Dalam melakukan uji validasi diperoleh saran dan masukan dari validator ahli media dan ahli materi sehingga dapat dilakukan perbaikan.



Gambar 4.4 Saran Dan Komentar Validasi Ahli Materi



Gambar 4.5 Saran Dan Komentar Validasi Ahli Media

3. Kevalidan, Kepraktisan dan Keeftifan Model

a. Kevalidan

D. Penilaian		Skor					
No	Aspek		5	4	3	2	1
1	Materi	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	✓				
		Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓				
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		✓			
		Materi makna dan nilai-nilai Pancasila		✓			
		Kelengkapan materi yang disajikan		✓			
2	S soal	S soal yang diberikan sesuai dengan materi		✓			

Gambar 4.6 Penilaian Validasi Ahli Materi

3	Contoh Soal	Kejelasan contoh soal keliling dan luas bangun datar yang diberikan	✓			
4.	Penggunaan Bahasa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berfikir peserta didik	✓			
Total Skor						
Skor Maksimal						
Persentase Skor						

(Adaptasi Sugiyono, 2014)

Gambar 4.7 Penilaian Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi ahli materi pada aspek penilaian pembelajaran relevansi materi dengan tujuan pembelajaran sangat baik, materi yang disajikan sistematis sudah sesuai, ketepatan struktur kalimat dan penggunaan bahasa mudah dipahami sudah sangat baik. Aspek penilaian isi materi pada materi sesuai dengan yang dirumuskan memperoleh nilai sangat baik, materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, kejelasan uraian materi keliling dan luas bangun datar sudah sesuai.

b. Kepraktisan

Angket Respon Guru						
No.	Indikator Aspek Relevansi Materi	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Media video animasi memudahkan pembelajaran					✓
2.	Media sederhana, lugas, dan tidak rumit					✓
3.	Tidak memerlukan banyak waktu untuk menampilkan media video animasi				✓	
4.	Tampilan media membuat siswa mudah memahami					✓
5.	Media video animasi meningkatkan minat belajar siswa				✓	
6.	Jenis media aman bagi siswa					✓
7.	Kesesuaian media dengan tingkat perkembangan siswa					✓
8.	Media video animasi sangat menarik					✓
Jumlah Skor						
Skor Maksimal						
Persentase Skor						

Gambar 4. 8 Penilaian Angket Respon Guru

Selain lembar angket yang diberikan kepada guru, ada lembar angket yang diberikan kepada siswa, lembar angket siswa digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi keliling dan luas bangun datar.

No.	Pertanyaan	Jawaban		Jumlah Siswa Yang Memilih
		Alternatif		
		Ya	Tidak	
1.	Dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran video animasi saya bisa lebih memahami materi.	✓		9

Gambar 4.9 Penilaian Angket Respon Siswa

2.	Media pembelajaran video animasi membuat saya tertarik mempelajari materi keliling dan luas bangun datar.	✓		9
3.	Bahasa yang digunakan sangat mudah saya pahami.	✓		9
4.	Dengan adanya media pembelajaran video animasi membuat saya semangat mengikuti kegiatan belajar mengajar.	✓		9
5.	Saya lebih tertarik belajar menggunakan media pembelajaran elektronik misalnya laptop.	✓		9
Jumlah Skor				4
Skor Maksimal				
Persentase Skor				

Sumber (Arsyad : 2014) Dimodifikasi

Gambar 4.10 Penilaian Angket Respon Siswa

c. Keefektifan

Berdasarkan hasil uji skala terbatas yang berjumlah 9 siswa ketuntasan belajar klasikal memperoleh nilai 82% dan uji luas yang berjumlah 20 siswa ketuntasan belajar klasikal memperoleh nilai 92,5% dengan menggunakan media pembelajaran video animasi dan post test yang berjumlah 10 soal pilihan ganda, soal mengacu pada tujuan pembelajaran, pada modul ajar dan perangkat pembelajaran.

d. Desain Akhir Media

Dari hasil validasi media yang telah dilakukan oleh validator diperoleh komentar dan saran, maka dilakukan perbaikan pada media video animasi supaya media menjadi lebih bagus. Berikut hasil dari perbaikan ² media pembelajaran video animasi materi keliling dan luas bangun datar.



Gambar 4. 11 Tampilan Awal Media Video Animasi



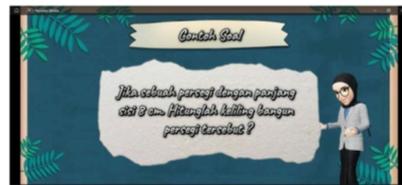
19
Gambar 4.12 Tampilan Materi Keliling Bangun Datar



Gambar 4.13 Tampilan Materi Keliling Persegi



Gambar 4.14 Tampilan Rumus Keliling Persegi



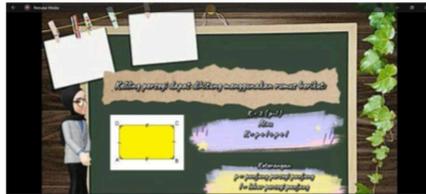
19
Gambar 4.15 Tampilan Contoh Soal Keliling Persegi



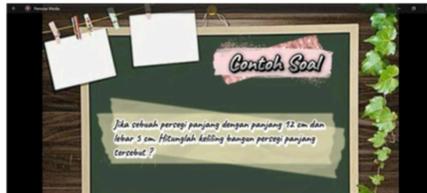
Gambar 4.16 Tampilan Penyelesaian Contoh Soal Keliling Persegi



Gambar 4. 17 Tampilan Materi Keliling Persegi Panjang



Gambar 4. 18 Tampilan Rumus Keliling Persegi Panjang



Gambar 4. 19 Tampilan Contoh Soal Keliling Persegi Panjang



Gambar 4. 20 Tampilan Penyelesaian Contoh Soal Keliling Persegi Panjang



Gambar 4. 21 Tampilan Memecahkan Masalah Berkaitan Keliling Persegi Dan Persegi Panjang



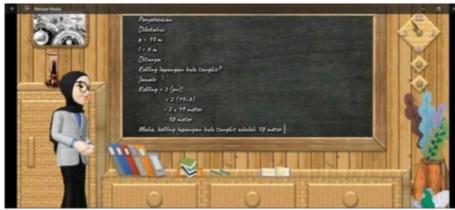
Gambar 4. 22 Tampilan Contoh Soal 1 Memecahkan Masalah Berkaitan Keliling Persegi Dan Persegi Panjang



Gambar 4. 23 Tampilan Penyelesaian Memecahkan Masalah Berkaitan Keliling Persegi Dan Persegi Panjang



Gambar 4. 24 Tampilan Contoh Soal 2 Memecahkan Masalah Berkaitan Keliling Persegi Dan Persegi Panjang



Gambar 4. 25 Tampilan Penyelesaian **11** memecahkan Masalah Berkaitan Keliling Persegi Dan Persegi Panjang



Gambar 4. 26 Tampilan Materi Luas Bangun Datar



Gambar 4. 27 Tampilan Rumus Luas Persegi



Gambar 4. 28 Tampilan Contoh Soal Luas Persegi



Gambar 4. 29 Tampilan Penyelesaian Contoh Soal Luas Persegi



Gambar 4. 30 Tampilan Rumus Luas Persegi Panjang



Gambar 4. 31 Tampilan Contoh Soal Luas Persegi Panjang

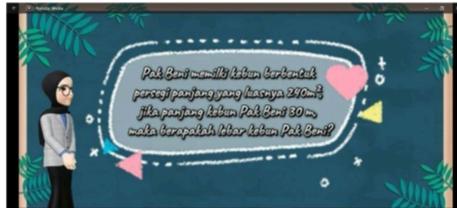


Gambar 4. 32 Tampilan Penyelesaian Contoh Soal Luas Persegi Panjang



10

Gambar 4. 33 Tampilan Memecahkan Masalah Berkaitan Luas Persegi dan Pesegi Panjang



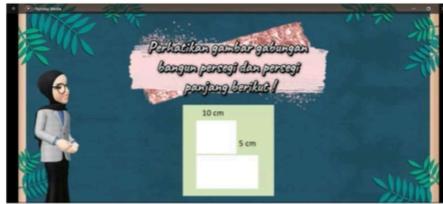
10

Gambar 4. 34 Tampilan Contoh Soal Memecahkan Masalah Berkaitan Luas Persegi dan Pesegi Panjang



10

Gambar 4. 35 Tampilan Penyelesaian Memecahkan Masalah Berkaitan Luas Persegi dan Pesegi Panjang



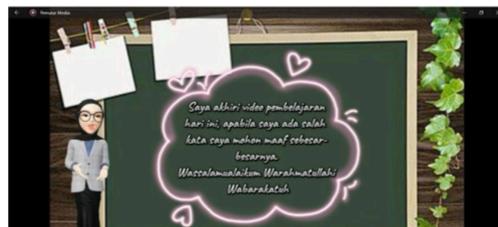
Gambar 4.36 Tampilan Contoh Soal Bangun Gabungan Persegi dan Persegi Panjang



Gambar 4.37 Tampilan Penyelesaian Bangun Gabungan Persegi dan Persegi Panjang



Gambar 4.38 Tampilan Penutup Video Animasi



Gambar 4.39 Tampilan Penutup Video Animasi

E. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa media pembelajaran video animasi pada materi keliling dan luas bangun datar untuk siswa kelas 4 berikut spesifikasi media pembelajaran pembelajaran video animasi sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran video animasi berisi judul materi yang akan disajikan.
- b. Media pembelajaran video animasi berisi halaman materi pengertian bangun datar.
- c. Media pembelajaran pembelajaran video animasi berisi halaman materi pengertian keliling dan luas persegi dan contoh soalnya.
- d. Media pembelajaran video animasi berisi halaman materi pengertian keliling dan luas persegi panjang dan contoh soalnya.
- e. Media pembelajaran video animasi berisi halaman materi pemecahan masalah berkaitan dengankeliling dan luas persegi panjang dan contoh soalnya.

2. Prinsip-prinsip Penggunaan, Keunggulan dan Kelemahan Produk

a. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi

Prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran video animasi adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran video animasi dapat membantu siswa untuk memahami materi keliling dan luas bangun datar.

2. Media pembelajaran video animasi dapat membantu guru dalam menyampaikan materi keliling dan luas bangun datar.
3. Media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan keaktifan siswa.
4. Media pembelajaran video animasi dapat digunakan siswa supaya tertarik mempelajari materi keliling dan luas bangun datar.

b. Keunggulan Media Pembelajaran Video Animasi

Setelah melakukan penelitian, media pembelajaran video animasi memiliki beberapa keunggulan sebagai berikut.

1. Media lebih praktis dan fleksibel
2. Menggabungkan antara teks, gambar, dan efek audio menjadi satu kesatuan.
3. Mampu memvisualkan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.
4. Jauh lebih hemat dibandingkan pemanfaatan media yang lain.
5. Terdapat permainan yang sangat menarik dan disukai siswa.
6. Mengikuti dengan perkembangan IPTEK.

c. Kelemahan Media Pembelajaran Video Animasi

Kelemahan-kelemahan yang terdapat pada media video animasi yaitu sebagai proses pembuatan media membutuhkan waktu yang cukup lama.

3. Faktor Pendukung Dan Penghambat Implementasi Produk

a. Faktor Pendukung Implementasi Produk

Faktor pendukung implementasi media pembelajaran video animasi yaitu ¹² sebagai berikut.

1. Minat belajar siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan, dengan sebelumnya pembelajaran tidak menggunakan media.
2. Siswa merasa tertarik pada media pembelajaran video animasi karena ringkas dan menarik.

b. Faktor Penghambat Implementasi Produk

Adapun faktor penghambat implementasi media pembelajaran video animasi yaitu proses pembuatan media video animasi memerlukan ²⁵ waktu yang cukup lama.

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan di SDN Dermo 2, didapatkan hasil kesimpulan sebagai berikut.

1. Media video animasi dinyatakan sangat valid. Kevalidan video animasi dapat dibuktikan dari ahli media dan ahli materi. Dari hasil validasi tersebut diperoleh rata-rata kevalidan media video animasi mendapat skor hasil persentase 96% dari ahli mediadan dinyatakan sangat valid. Sedangkan 85% dari ahli materi dan dinyatakan valid. Kriteria tersebut menunjukkan kategori sangat baik sehingga media video animasi tidak perlu revisi dan dapat digunakan untuk pembelajaran materi keliling dan luas bangun datar kelas 4 sekolah dasar.
2. Media video animasi dinyatakan praktis. Kepraktisan media video animasi ditunjukkan dari hasil angket respon guru dan respon siswa. Respon guru terhadap media video animasi mendapatkan hasil skor 95% dan hasil respon siswa terhadap media video animasi mendapat skor 100% dari hasil tersebut kepraktisan media dikategorikan sangat baik. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan respon guru dan siswa terhadap media video animasi yang diberikan kepada guru dan siswa kelas 4.
3. Media video animasi dinyatakan efektif. Keefektifan media video animasi dapat dibuktikan dari hasil siswa mengerjakan soal evaluasi yang telah diberikan. Hasil tersebut mengalami peningkatan 82%

skala terbatas sedangkan 92,5% skala luas dengan kriteria tinggi. ¹ Kriteria ini menunjukkan kategori sangat efektif, sehingga siswa kelas 4 SDN Dermo 2 Kota Kediri dapat belajar menggunakan media pembelajaran video animasi ²³ di sekolah dasar

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, media video animasi ³³ dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran terutama pada materi keliling dan luas bangun datar. ¹ Hal ini, dikarenakan telah melalui uji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dalam penerapannya. Oleh karena itu siswa lebih fokus pembelajaran dalam materi Matematika yaitu ¹⁷ keliling dan luas bangun datar. Sehingga media video animasi dapat ¹ diimplementasikan di sekolah dasar, selain itu dapat dilihat dari hasil nilai ⁴⁵ post test siswa yang meningkat dengan signifikan. Dengan demikian, media video animasi dapat mengatasi kebosanan saat belajar dan meningkatkan pemahaman siswa sehingga tujuan belajar tercapai secara maksimal.

¹ B. Implikasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut.

1. Implikasi Teoritis

Media video animasi dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa kelas 4 SDN Dermo 2 pada mata pelajaran Matematika materi ³⁰ keliling dan luas bangun datar.

2. Implikasi Praktis

a. Bagi Guru

Media video animasi dapat membantu dalam proses pembelajaran Matematika khususnya pada materi keliling dan luas bangun datar. Selain itu, keberadaan media video animasi berbasis audio visual dapat memberikan motivasi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

b. **Bagi Siswa**

Media video animasi dapat dijadikan sebagai sumber belajar dan menambah wawasan. Selain itu, dampak yang diperoleh siswa dengan adanya media video animasi berbasis audio visual adalah ketika siswa memahami materi tersebut dan melatih daya ingat siswa dan daya berpikir kritis serta siswa lebih aktif pada saat proses pembelajaran sehingga membuat siswa paham tentang materi keliling dan luas bangun datar.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi yang telah dilakukan dapat diberikan saran sebagai berikut.

a. **Bagi peneliti lain sejenis**

Penelitian media video animasi diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya yang sejenis dalam mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan hendaknya disesuaikan dengan memperhatikan kebutuhan yang diperlukan. Tampilan pada media video animasi sebaiknya dapat memuat gambar maupun animasi bergerak agar terlihat lebih menarik.

b. **1** Bagi Guru

Dalam meningkatkan proses pembelajaran, agar tidak terkesan monoton guru dapat menerapkan dengan model-model pembelajaran yang asyik dan menyenangkan, penggunaan media yang inovatif, serta pengelolaan kelas yang lebih intensif.

BINTI CEK PLAGIASI.docx

ORIGINALITY REPORT

17% SIMILARITY INDEX	14% INTERNET SOURCES	6% PUBLICATIONS	6% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

1	repository.unpkediri.ac.id Internet Source	7%
2	repo.undiksha.ac.id Internet Source	1%
3	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	1%
4	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	1%
5	ejournal.iaimbima.ac.id Internet Source	1%
6	proceeding.unpkediri.ac.id Internet Source	1%
7	arifinmuslim.ump.ac.id Internet Source	<1%
8	Mia Audina Alviana, Ita Kurnia, Wahyudi Wahyudi. "Aplikasi Two Dimensional untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SD", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2024 Publication	<1%
9	Submitted to Universitas Negeri Padang Student Paper	<1%
10	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1%

Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha

11	Student Paper	<1 %
12	Submitted to Universitas Islam Riau Student Paper	<1 %
13	123dok.com Internet Source	<1 %
14	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	<1 %
15	e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id Internet Source	<1 %
16	Ivina Nur Ismi, Siti Quratul Ain. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 104 Pekanbaru", Journal of Elementary School (JOES), 2021 Publication	<1 %
17	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
18	Submitted to IAIN Samarinda Student Paper	<1 %
19	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	<1 %
20	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %
21	Miqdarul Khoir Syarofit, Abdul Wahhab, Hanik Mahliatussikah. "Penerapan Metode Suggestopedia Dalam Pembelajaran Mufradāt", Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban, 2025	<1 %

22	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1 %
23	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1 %
24	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1 %
25	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
26	www.belajarmtk.com Internet Source	<1 %
27	Submitted to Syiah Kuala University Student Paper	<1 %
28	Submitted to Universitas Riau Student Paper	<1 %
29	etd.unsyiah.ac.id Internet Source	<1 %
30	jurnal.uns.ac.id Internet Source	<1 %
31	lp2m.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %
32	digilib.unimed.ac.id Internet Source	<1 %
33	eprints.ums.ac.id Internet Source	<1 %
34	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
35	Ambaria Ambaria, Mumun Nurmilawati, Farida Nurlaila Zunaidah. "Analisis Validasi	<1 %

dan Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pecahan pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar Kecamatan Semen", Efektor, 2023

Publication

36

Anisa Fitriani, Rasmitadila, Sobrul Laeli. "Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", Karimah Tauhid, 2024

Publication

<1%

37

Dwi Novri Asmara, Tiya Agustina, Lika Apreasta. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker Pada Muatan Matematika Kelas IV Sekolah Dasar", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2023

Publication

<1%

38

Intan Prihartini, Alfurqan Alfurqan. "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Dalam Peningkatan Kemampuan Pemahaman Siswa Pada Materi Gerakan Salat Kelas II SDN 12 Kampung Lapai", KOLONI, 2025

Publication

<1%

39

Irma Yunita, Retno Triwoelandari, Muhammad Fahri. "Pengembangan Media Focusky Terintegrasi Nilai Agama Untuk Mengembangkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar [Development of Integrated Focusky Media on Religious Values to Develop the Discipline Character of Elementary School Students]", PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan, 2019

Publication

<1%

40 Lailatun Nadhifah, Sarwo Edy, Fatimatul Khikmiah. "Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning", Postulat : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika, 2024
Publication <1 %

41 Mardita Putri Fauziah, Mimin Ninawati. "Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2022
Publication <1 %

42 ejournal.unesa.ac.id
Internet Source <1 %

43 repository.uinfasbengkulu.ac.id
Internet Source <1 %

44 Rivfany Diya Istiqomah, Musnaini Musnaini, Sylvia Kartika Wulan B. "Pengaruh Influencer Marketing dan Electronic Word of Mouth Terhadap Keputusan Pembelian pada Gen Z Pengguna TikTok di Kota Jambi", MARAS : Jurnal Penelitian Multidisiplin, 2025
Publication <1 %

45 Elza Lukita Oktalia, Alfi Laila, Rian Damariswara. "Pengembangan Media Video Animasi "Ungkapan Arina" Berbasis Kearifan Lokal Kediri", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2024
Publication <1 %

46 Nur Muhajirah Yunus, Khaerati, Rismawati. <1%
"Pengembangan Video Animasi Pembelajaran
Berbasis Powtoon pada Materi Ekosistem
Kelas VII SMP Negeri 6 Palopo", Jurnal
Biogenerasi, 2023
Publication

47 Rudi Susanto, Hadiyanto Hadiyanto,
Muhammad Ali. "PENGARUH PEMBELAJARAN
DARING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS IV SD KRISTEN BINA KASIH JAMBI",
Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas, 2021 <1%
Publication

48 repository.unikama.ac.id <1%
Internet Source

49 www.anekapendidikan.com <1%
Internet Source

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off