

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
MATERI KELILING DAN LUAS BANGUN DATAR DI KELAS 4 SDN
DERMO 2 KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

BINTI JUBAIDAH

NPM : 19.1.01.10.0086

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2025

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 kegiatan 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 (Fahrurozi:2017). Matematika tidak hanya mengajarkan rumus–rumus atau simbol, tetapi juga mengajarkan kebermanfaatan 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).

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).

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 bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah 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 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 2 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 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 mengembnglan 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.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S . 2017. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Asyhar, Rayanda 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Atiaturramaniah,dkk, 2017. Pengembangan Matematika SD.Selong : Universitas Hamzanwadi Pres.
- Arsyad Azhar. (2010). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mulyasa, (2010). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Musafaroh Siti, 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Bermuatan Ayat AL-quran Dengan Output Youtube. Skripsi, Universitas Tarbiyah dan Keguruan, Lampung.
- Rusman. 2012. Model-Model Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo.
- Rusman, dkk. 2013. Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru. Jakarta : PT. Raja Grafindo.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Nunuk, dkk. 2018. Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: PT Rosdakarya
- Sutirman, (2013). Media & Model-model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Sukiman. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani
- Suparmin, dkk. 2016. Matematika Untuk SD?MI Kelas IV. Surakarta: CV. Mediatam
- UU No. 20 tahun 2003 , Sistem Pendidikan Nasional pasal 1. <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://luk.staf.f.ugm.ac.id>. Diakses tanggal 15 Mei 2020

Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.