

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI
MATERI PECAHAN UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR
NEGERI MANGGIS 2 KECAMATAN PUNCU KABUPATEN KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD



OLEH:

VIFI ASFIA

NPM: 2114060137

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2025

Skripsi oleh:
VIFI ASFIA
NPM: 2114060137

Judul:
**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI
MATERI PECAHAN UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR
NEGERI MANGGIS 2 KECAMATAN PUNCU KABUPATEN KEDIRI**

Telah Disetujui untuk Diajukan kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

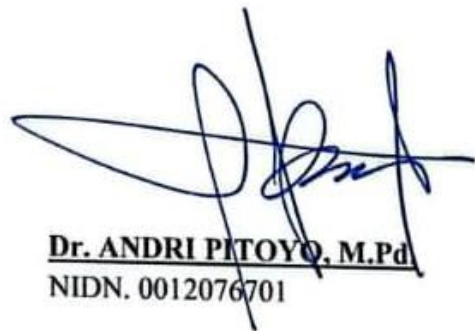
Tanggal: 11 Juli 2025

Pembimbing I,



Dra. ENDANG SRI MUJIWATI, M.Pd.
NIDN. 0725076201

Pembimbing II,



Dr. ANDRI PITOMO, M.Pd.
NIDN. 0012076701

Skripsi oleh:

VIFI ASFIA

NPM: 2114060137

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI
MATERI PECAHAN UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR
NEGERI MANGGIS 2 KECAMATAN PUNCU KABUPATEN KEDIRI**

Telah Dipertahankan di Depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

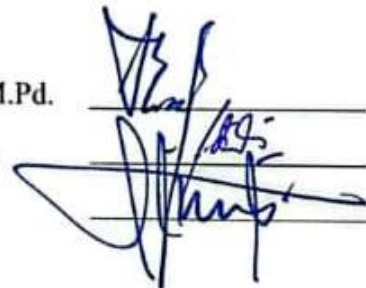
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: 14 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

- | | |
|---------------|-----------------------------------|
| 1. Ketua | : Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd. |
| 2. Penguji I | : Frans Aditia Wiguna, M.Pd. |
| 3. Penguji II | : Dr. Andri Pitoyo, M.Pd. |



Dr. AGUS WIDODO, M.Pd.
NIP. 19690824 1994 03 1001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Vifi Asfia
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl. Lahir : Kediri/ 4 September 2001
NPM : 2114060137
Fak/Jur/Prodi : FKIP/ S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 11 Juli 2025
Yang Menyatakan


VIFI ASFIA
NPM: 2114060137

MOTTO

“ Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakan dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap.”

(Q.S. Al-Insyirah: 6-8)

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini untuk:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya, serta menjadi tempat bersandar dan memohon kemudahan dalam setiap urusan.
2. Kedua orang tua saya, Bapak Winarno dan Ibu Sholihatul Fitriyah, sosok penuh kasih yang tidak pernah lelah mendoakan dan memberikan semangat di setiap proses yang saya jalani. Kasih sayang dan pengorbanannya tidak akan pernah mampu terbalas dengan kata-kata.
3. Adik-adik saya, Elok Binti Asyifa, Nafisa Rahma, dan Lusiana Rahma, yang menjadi sumber keceriaan dan motivasi. Semoga kalian terus semangat dalam meraih cita-cita dan impian kalian masing-masing.
4. Kekasih hati saya, Zul Fikar, yang telah menjadi tempat berbagi cerita, pelipur lara, dan penyemangat dalam suka maupun duka. Kehadiranmu memberi warna dan kekuatan dalam proses panjang ini.
5. Kedua dosen pembimbing saya, Ibu Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd. dan Bapak Dr. Andri Pitoyo, M.Pd. yang selalu membimbing dan memberikan arahan serta motivasi untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Teman-teman seperjuangan saya, yang telah menjadi rekan seperjuangan dalam berbagi ilmu, pengalaman, tawa, dan semangat hingga terselesaikannya karya ini.

ABSTRAK

Vifi Asfia Pengembangan Media Video Animasi Materi Pecahan untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Manggis 2 Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2025.

Kata kunci: Pengembangan, Media Video Animasi, Materi Pecahan.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi di kelas III SDN Manggis 2 yang menunjukkan bahwa pembelajaran materi pecahan masih kurang efektif. Hal ini disebabkan oleh penggunaan video animasi dengan tampilan gambar kecil dan tidak jelas, audio dalam video animasi terdengar kurang jelas, video animasi yang digunakan belum menampilkan gambar yang bergerak dan warna yang menarik, serta metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat satu arah tanpa melibatkan siswa dalam tanya jawab atau diskusi.

Permasalahan penelitian ini adalah: (1) Bagaimanakah kevalidan media video animasi materi pecahan untuk siswa kelas III SDN Manggis 2? (2) Bagaimanakah keefektifan media video animasi materi pecahan untuk siswa kelas III SDN Manggis 2? (3) Bagaimanakah respon guru dan siswa terhadap media video animasi materi pecahan untuk siswa kelas III SDN Manggis 2?

Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) Mendeskripsikan kevalidan media video animasi materi pecahan untuk siswa kelas III SDN Manggis 2; (2) Mendeskripsikan keefektifan media video animasi materi pecahan untuk siswa kelas III SDN Manggis 2; (3) Mendeskripsikan respon guru dan siswa terhadap media video animasi materi pecahan untuk siswa kelas III SDN Manggis 2.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*R&D*) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN Manggis 2. Instrumen yang digunakan meliputi angket validasi media, validasi materi, validasi perangkat pembelajaran, validasi soal evaluasi, angket respon guru dan siswa, serta tes hasil belajar.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah: (1) Media video animasi materi pecahan dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi, berdasarkan hasil validasi: media (88%), materi (85%), perangkat pembelajaran (88%), dan soal evaluasi (84%). Rata-rata keseluruhan mencapai 86,25% dengan kriteria sangat valid. (2) Media video animasi materi pecahan dinyatakan sangat efektif, dengan hasil uji coba terbatas menunjukkan rata-rata nilai 97% dan ketuntasan klasikal 100%, serta uji coba luas mencapai rata-rata 94,67% dengan ketuntasan 93,33%. (3) Media video animasi materi pecahan dinyatakan sangat praktis, berdasarkan respon guru (92% uji coba terbatas, 88% uji coba luas) dan respon siswa (93% uji coba terbatas, 94% uji coba luas), seluruhnya masuk kategori sangat positif.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur dipanjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Materi Pecahan untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Manggis 2 Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan, pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd, selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Ketua Program Studi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I;
5. Dr. Andri Pitoyo, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II;
6. Kharisma Eka Putri, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Validator Media;
7. Nurita Primasatya, M.Pd. selaku Dosen Validator Materi;
8. Mariarti, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SDN Manggis 2;
9. Suryani, S.Pd., selaku Guru Kelas III SDN Manggis 2; dan
10. pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak. Semoga karya tulis ini bermanfaat bagi pembaca.

Kediri, 11 Juli 2025



VIFI ASFIA
NPM. 2114060137

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Kerangka Teori	8
1. Hakikat Media Pembelajaran	8
a. Pengertian Media Pembelajaran	8
b. Fungsi Media Pembelajaran	9
c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	11
2. Hakikat Media Video Animasi	13
a. Pengertian Video Animasi	13
b. Karakteristik Video Animasi	14
c. Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi	15
3. Kompetensi Dasar Matematika Kelas III SD	16
4. Hakikat Pecahan	18

a. Pengertian Pecahan.....	18
b. Pecahan Berpenyebut Sama	19
c. Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Berpenyebut Sama	19
5. Penerapan Media Video Animasi pada Pembelajaran Materi Pecahan Kelas III SD	22
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	24
C. Kerangka Berpikir.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Model Pengembangan.....	28
B. Prosedur Pengembangan.....	29
C. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	33
1. Lokasi Penelitian.....	33
2. Subjek Penelitian	34
D. Validasi Model/Produk	34
E. Uji Coba Model/Produk.....	34
1. Desain Uji Coba	34
2. Subjek Uji Coba.....	36
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	36
1. Pengembangan Instrumen	36
2. Validasi Instrumen	38
G. Teknik Analisis Data	44
1. Tahap-Tahap Analisis Data.....	44
2. Norma Pengujian	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	49
A. Hasil Studi Pendahuluan.....	49
1. Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan.....	49
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan.....	49
3. Desain Awal (Draft) Media	50
B. Hasil Validasi Media	51
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	51
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi	56
3. Desain Akhir Media.....	56

C. Hasil Pengujian Terbatas	57
1. Deskripsi Hasil Keefektifan Uji Coba Terbatas.....	57
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Terbatas	58
D. Hasil Pengujian Luas	59
1. Deskripsi Hasil Keefektifan Uji Coba Luas.....	59
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas	60
E. Hasil Kepraktisan Media	60
1. Hasil Respon Guru	60
2. Hasil Respon Siswa Uji Coba Terbatas	62
3. Hasil Respon Siswa Uji Coba Luas	63
F. Pembahasan Hasil Penelitian	64
1. Kevalidan, Keefektifan, dan Kepraktisan	64
2. Spesifikasi Media Video Animasi Materi Pecahan	66
3. Prinsip-Prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Media Video Animasi Materi Pecahan.....	66
4. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media Video Animasi Materi Pecahan	67
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	68
A. Simpulan	68
B. Implikasi	68
C. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA.....	71
LAMPIRAN-LAMPIRAN	74

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Matematika SD/MI Kelas III	16
Tabel 3. 1 Angket Validasi Media Video Animasi Materi Pecahan	38
Tabel 3. 2 Angket Validasi Materi Pembelajaran	38
Tabel 3. 3 Angket Validasi Perangkat Pembelajaran.....	39
Tabel 3. 4 Angket Validasi Soal Evaluasi.....	40
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Soal.....	41
Tabel 3. 6 Angket Respon Guru.....	43
Tabel 3. 7 Angket Respon Siswa	43
Tabel 3. 8 Skor Penilaian Kevalidan.....	44
Tabel 3. 9 Kualifikasi Kevalidan Produk.....	45
Tabel 3. 10 Kriteria Keefektifan	46
Tabel 3. 11 Skor Penilaian Kepraktisan.....	47
Tabel 3. 12 Kualifikasi Kepraktisan Produk.....	47
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Media Video Animasi Materi Pecahan	51
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Materi Pembelajaran	52
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran	53
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Soal Evaluasi	55
Tabel 4. 5 Rekapitulasi Hasil Validasi.....	56
Tabel 4. 6 Hasil Uji Coba Terbatas	58
Tabel 4. 7 Hasil Uji Coba Luas	59
Tabel 4. 8 Hasil Respon Guru Uji Coba Terbatas.....	61
Tabel 4. 9 Hasil Respon Guru Uji Coba Luas.....	62
Tabel 4. 10 Hasil Respon Siswa Uji Coba Terbatas	63
Tabel 4. 11 Hasil Respon Siswa Uji Coba Luas	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Operasi Penjumlahan Pecahan Berpenyebut Sama Menggunakan Ilustrasi Bagian.....	20
Gambar 2. 2 Operasi Pengurangan Pecahan Berpenyebut Sama Menggunakan Ilustrasi Bagian.....	21
Gambar 2. 3 Alur Pengembangan	27
Gambar 3. 1 Pengembangan Model ADDIE	28
Gambar 3. 2 Design Awal Bagian Pembuka.....	31
Gambar 3. 3 Design Awal Bagian Isi (Penjumlahan Pecahan).....	31
Gambar 3. 4 Design Awal Bagian Isi (Pengurangan Pecahan).....	31
Gambar 3. 5 Design Awal Bagian Penutup	31
Gambar 3. 6 Design Akhir Bagian Pembuka	32
Gambar 3. 7 Design Akhir Bagian Isi (Penjumlahan Pecahan)	32
Gambar 3. 8 Design Akhir Bagian Isi (Pengurangan Pecahan)	32
Gambar 3. 9 Design Akhir Bagian Penutup.....	33
Gambar 4. 1 Design Awal Bagian Pembuka.....	50
Gambar 4. 2 Design Awal Bagian Isi (Penjumlahan Pecahan).....	50
Gambar 4. 3 Design Awal Bagian Isi (Pengurangan Pecahan).....	50
Gambar 4. 4 Design Awal Bagian Penutup	51
Gambar 4. 5 Design Akhir Bagian Pembuka	56
Gambar 4. 6 Design Akhir Bagian Isi (Penjumlahan Pecahan)	57
Gambar 4. 7 Design Akhir Bagian Isi (Pengurangan Pecahan)	57
Gambar 4. 8 Design Akhir Bagian Penutup.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul Skripsi	75
Lampiran 2 Berita Acara Kemajuan Pembimbingan Penulisan KTI.....	77
Lampiran 3 Surat Permohonan Izin Penelitian	79
Lampiran 4 Surat Keterangan Melakukan Penelitian	80
Lampiran 5 Perangkat Pembelajaran	81
Lampiran 6 Surat Permohonan Validasi Instrumen Penelitian I.....	105
Lampiran 7 Hasil Validasi Media Video Animasi Materi Pecahan.....	106
Lampiran 8 Surat Permohonan Validasi Instrumen Penelitian II	109
Lampiran 9 Hasil Validasi Materi.....	110
Lampiran 10 Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran.....	112
Lampiran 11 Hasil Validasi Soal Evaluasi.....	115
Lampiran 12 Hasil Respon Guru	119
Lampiran 13 Hasil Respon Siswa	123
Lampiran 14 Hasil Tes Uji Coba Terbatas.....	125
Lampiran 15 Hasil Tes Uji Coba Luas.....	129
Lampiran 16 Lembar Hasil Plagiasi.....	133
Lampiran 17 Surat Keterangan Bebas Plagiasi	134
Lampiran 18 Surat Keterangan Pemanfaatan Produk	135
Lampiran 19 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	136

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika adalah ilmu yang mempelajari angka, hubungan antarangka, dan prosedur operasional yang digunakan untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan angka. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), “matematika adalah ilmu tentang bilangan, hubungan antarbilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam menyelesaikan masalah mengenai bilangan (dengan bilangan diartikan sebagai banyaknya benda dan sebagainya)” (Literasi Guru, 2022). Prosedur operasional yang dimaksud mengacu pada metode atau langkah-langkah yang digunakan untuk menyelesaikan masalah yang melibatkan bilangan. Hal ini menegaskan bahwa matematika merupakan ilmu yang erat kaitannya dengan bilangan dan operasi yang meliputi bilangan, standarnya serta dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan besaran dan perhitungan.

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar. Menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1993), “pembelajaran matematika berfungsi untuk mengembangkan keterampilan komunikasi menggunakan angka dan simbol serta penalaran yang tajam yang dapat membantu memperjelas dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari”. Oleh karena itu, proses pembelajaran matematika diharapkan tidak hanya berfokus pada pemahaman teori dan konsep-konsep abstrak, tetapi juga menerapkannya dalam situasi nyata untuk mengembangkan keterampilan praktis yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian pembelajaran matematika mempunyai konsep rangkaian pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 menetapkan tujuan utama pembelajaran Matematika Kelas III SD/MI yang mencakup empat kompetensi beserta rumusannya, yaitu sebagai berikut.

1. Kompetensi sikap spiritual yaitu, “Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya”.

2. Kompetensi sikap sosial yaitu, “Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya”.
3. Kompetensi pengetahuan yaitu, “Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah”.
4. Kompetensi keterampilan yaitu, “Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia”.

Untuk mencapai kompetensi di atas, materi pembelajaran Matematika kelas III SD pada Kurikulum 2013 mencakup: 1) sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah, 2) bilangan cacah dan pecahan sederhana (seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$) yang disajikan pada garis bilangan, 3) suatu bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah, 4) ide pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda-benda konkret, 5) penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama, 6) lama waktu suatu kejadian berlangsung, 7) hubungan antar satuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari, 8) luas dan volume dalam satuan tidak baku dengan menggunakan benda konkret, 9) simetri lipat dan simetri putar pada bangun datar menggunakan benda konkret, 10) keliling bangun datar, 11) sudut, jenis sudut (sudut siku-siku, sudut lancip, dan sudut tumpul), dan satuan pengukuran tidak baku, 12) berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki, dan 13) data berkaitan dengan diri peserta didik yang disajikan dalam diagram gambar.

Salah satu materi tersebut terdapat pada Kompetensi Dasar (KD) 3.5 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama. Adapun indikator untuk mencapai KD tersebut sebagai berikut: 3.5.1 menentukan hasil penjumlahan pecahan berpenyebut sama dan 3.5.2 menentukan hasil pengurangan pecahan berpenyebut sama. Dengan indikator tersebut diharapkan siswa mampu menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama dengan tepat.

Kenyataannya pada situasi saat ini sebagian besar siswa kelas III SDN Manggis 2 belum memahami materi penjumlahan dan pengurangan pecahan

berpenyebut sama. Hal ini dibuktikan dari 20 siswa yang belum mampu menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama. Terdapat 17 siswa atau 85% yang nilainya di bawah KKM yaitu 75. Sumber bukti tersebut berasal dari hasil ulangan harian.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas III SDN Manggis 2 yang menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar disebabkan oleh 1. video animasi yang digunakan kurang efektif karena gambar yang kecil dan tidak jelas, 2. audio dalam video animasi terdengar kurang jelas, 3. video animasi yang digunakan belum menampilkan gambar yang bergerak dan warna yang menarik, 4. metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat satu arah tanpa melibatkan siswa dalam tanya jawab atau diskusi.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu dikembangkan media pembelajaran yang menarik yang dapat membantu siswa memahami materi dengan mudah, salah satunya adalah video animasi. Menurut Fatmawati (2020:17), “video animasi merupakan suatu gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak menurut jalur yang telah ditentukan pada setiap waktu”. Video animasi mampu menggabungkan unsur visual, audio, teks, dan gerakan dalam satu kesatuan yang utuh, sehingga lebih menarik bagi siswa sekolah dasar.

Lebih lanjut, Ramdani (2021:6) menyatakan bahwa, “video animasi memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif, terutama untuk menjelaskan konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak menjadi konkret dan mudah dipahami.” Senada dengan itu, Pitoyo (2021:44) mengungkapkan bahwa, “keunggulan utama video animasi terletak pada kemampuannya menampilkan visualisasi gerak serta suara yang khas, sehingga membantu siswa memahami materi secara visual dan auditori sekaligus.”

Dengan demikian, video animasi menjadi solusi terbaik dalam menjawab kebutuhan media pembelajaran yang interaktif, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penggunaan video animasi diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang tidak membosankan, meningkatkan konsentrasi, serta memudahkan siswa dalam memahami penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti ingin mengembangkan media video animasi untuk menyelesaikan permasalahan yang dialami siswa di SDN Manggis 2 dengan mengambil judul “Pengembangan Media Video Animasi pada Materi Pecahan untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Manggis 2 Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini akan mengembangkan media video animasi pada materi pecahan untuk siswa kelas III SDN Manggis 2. Pemilihan media ini berdasarkan pada beberapa permasalahan sebagai berikut.

Permasalahan pertama yaitu video animasi yang digunakan kurang efektif karena gambar yang kecil dan tidak jelas, sehingga menyebabkan siswa kurang tertarik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak mampu menarik perhatian siswa seperti yang diharapkan. Akibatnya, minat belajar menurun, pemahaman materi sulit, dan hasil belajar rendah. Solusinya adalah mengembangkan video animasi dengan kualitas visual lebih baik, ukuran gambar sesuai, serta elemen menarik seperti warna cerah dan animasi dinamis. Visualisasi yang baik dapat membantu siswa memahami konsep, meningkatkan minat belajar, dan mendorong keterlibatan aktif.

Permasalahan kedua yaitu audio dalam video animasi terdengar kurang jelas, sehingga siswa sulit menangkap penjelasan materi dan menjadi bingung saat belajar. Suara yang tidak jernih dan intonasi yang tidak sesuai membuat siswa bingung mengikuti isi pembelajaran dan tidak fokus pada konsep yang dipelajari. Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pecahan, terutama dalam penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama. Solusinya adalah mengembangkan video animasi dengan kualitas audio yang jelas, intonasi yang sesuai, dan pelafalan yang tepat. Audio yang baik dapat memperkuat pemahaman siswa, membantu mereka mengikuti materi secara mandiri, serta membuat proses belajar lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

Permasalahan ketiga yaitu video animasi yang digunakan belum menampilkan gambar yang bergerak dan warna yang menarik, sehingga siswa

kesulitan memahami langkah-langkah penjumlahan dan pengurangan pecahan. Tampilan visual yang statis dan warna yang kurang mencolok membuat siswa tidak tertarik untuk memperhatikan isi video secara menyeluruh. Akibatnya, siswa tidak memahami langkah-langkah penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan baik. Solusinya adalah mengembangkan video animasi dengan gambar yang bergerak, warna-warna cerah, dan tampilan yang sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar. Visual yang menarik dapat membantu siswa lebih fokus, memahami materi dengan mudah, serta meningkatkan semangat belajar mereka di kelas.

Permasalahan keempat yaitu metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat satu arah tanpa melibatkan siswa dalam tanya jawab atau diskusi, sehingga siswa menjadi pasif dan kesulitan memahami materi dengan baik. Siswa hanya diminta menyimak tanpa diberi kesempatan untuk bertanya atau berdiskusi, sehingga mereka pasif dan kurang memahami isi materi secara mendalam. Akibatnya, siswa kesulitan menangkap langkah-langkah dalam penjumlahan dan pengurangan pecahan, serta kurang percaya diri dalam menyelesaikan soal. Solusinya adalah menggunakan metode tanya jawab atau diskusi dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat menyampaikan pendapat, bertanya jika belum paham, dan belajar bersama teman. Pendekatan ini dapat meningkatkan partisipasi siswa, membantu pemahaman konsep secara bertahap, dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar.

Berdasarkan uraian di atas diperlukan media video animasi untuk materi penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama. Menurut Fatmawati (2020:17), “video animasi merupakan suatu gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak menurut jalur yang telah ditentukan pada setiap waktu. Objek yang dimaksud adalah gambar manusia, teks tertulis, gambar binatang, gambar tumbuhan, bangunan, dan lain sebagainya.” Dalam konteks materi penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama, video animasi digunakan untuk memvisualisasikan langkah-langkah perhitungan secara dinamis, membantu siswa memahami konsep tersebut dengan lebih mudah melalui penggambaran yang menarik dan interaktif. Animasi ini dapat menunjukkan proses

penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan jelas, misalnya, dengan memperlihatkan pecahan-pecahan yang ditambahkan atau dikurangkan secara visual, sehingga siswa dapat mengikuti dan memahami setiap langkah yang diambil.

Adapun keunggulan media video animasi yang dikembangkan sebagai berikut. 1) Dapat dioperasikan secara mandiri oleh siswa tanpa bantuan guru dengan catatan siswa memiliki pengetahuan materi pecahan. 2) Dapat digunakan tanpa memerlukan ruang belajar yang luas. 3) Dapat diputar ulang pada bagian tertentu untuk memperjelas pemahaman.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah adalah upaya untuk mempersempit fokus penelitian agar lebih terarah dan terukur. Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, masalah penelitian ini dapat dibatasi sebagai berikut:

1. kevalidan media video animasi materi pecahan untuk siswa kelas III SDN Manggis 2 meliputi karakteristik dari media tersebut;
2. keefektifan media video animasi materi pecahan untuk siswa kelas III SDN Manggis 2 meliputi kemampuan siswa dalam memahami materi pecahan; dan
3. respon guru dan siswa terhadap media video animasi materi pecahan untuk siswa kelas III SDN Manggis 2 meliputi kemudahan dalam penggunaan media.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kevalidan media video animasi materi pecahan untuk siswa kelas III SDN Manggis 2?
2. Bagaimanakah keefektifan media video animasi materi pecahan untuk siswa kelas III SDN Manggis 2?
3. Bagaimanakah respon guru dan siswa terhadap media video animasi materi pecahan untuk siswa kelas III SDN Manggis 2?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk

1. mendeskripsikan kevalidan media video animasi materi pecahan untuk siswa kelas III SDN Manggis 2;
2. mendeskripsikan keefektifan media video animasi materi pecahan untuk siswa kelas III SDN Manggis 2; dan
3. mendeskripsikan respon guru dan siswa terhadap media video animasi materi pecahan untuk siswa kelas III SDN Manggis 2.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi kepala sekolah, UN PGRI Kediri, jurnal UN PGRI Kediri dan peneliti selanjutnya.

1. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu kepala sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika melalui kebijakan yang mendukung metode pembelajaran lebih efektif.

2. Bagi UN PGRI Kediri

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk pengembangan kurikulum dan penguatan pengajaran di Prodi PGSD.

3. Bagi Jurnal UN PGRI Kediri

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya konten jurnal dengan artikel berkualitas, meningkatkan reputasi sebagai sumber ilmiah yang kredibel.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi penelitian lanjutan dalam pembelajaran matematika, baik dari segi metodologi maupun eksplorasi bidang terkait.

DAFTAR PUSTAKA

- Abarang, N., & Delviany, D. (2022). *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL)*. Jurnal Pendidikan dan Profesi Keguruan, 1(2), 46–59. <https://doi.org/10.59562/progresif.v1i2.28570>
- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Awaludin, A. A. R. (2021). *Teori dan Aplikasi Pembelajaran Matematika di SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Baskoro, H., & Ariadi, F. (2023). *Smartkids Matematika Dasar Berbasis Android Menggunakan Construct 2*. LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan, 1(4), 891–906.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1993). *Kurikulum Pendidikan Dasar: Garis-Garis Besar Program Pengajaran (GBPP) Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP) Mata Pelajaran Matematika*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. <https://repositori.kemdikbud.go.id/9313/1/Kurikulum%20Pendidikan%20Dasar%20GBPP%20SLTP%20Mata%20Pelajaran%20Matematika%201993.pdf>
- Desita, Y. A. (2021). *Bab II Landasan Teori*. Journal of Chemical Information and Modeling, 53(9), 1689–1699.
- Dewi, R. S., Indrawati, D., & Indah, A. (2023). *Peningkatan Pemahaman Konsep Nilai Tempat Bilangan melalui Media Kantong Bilangan pada Peserta Didik Kelas I SDN Sukodono 1 Sidoarjo*. Educational Journal: General and Specific Research, 3(Juni), 211–219.
- Fatmawati, S. D. (2020). *Pembuatan Brosur Berbahasa Inggris Menggunakan Media Video Animasi*. Malang: Ahlimedia Press.
- Fitrianisah, F. (2022). *Konsep Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD*. Dalam S. Rahman & D. Wulandari (Eds.), *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Indonesia* (pp. 55–56). Jakarta: Pusat Studi Pendidikan Dasar.
- Hasanah, L., Tasha Sabrina, M., Nazmi, S. A., Anwar, F. A., & Izzati, N. (2022). *Pengembangan Konsep Penjumlahan dan Pengurangan Melalui Metode Jarimatika pada Anak Usia Dini*. Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(2), 85–89. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol4.no2.a6641>
- Irsalina, & Kusumawati, D. (2018). *Analisis Kepraktisan Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berorientasi Blended Learning pada Materi Asam Basa*. Jurnal Kimia dan Pendidikan Kimia, 3(3), 112–124.
- Jennah, R. (2009). *Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Literasi Guru. (2022). *Pengertian Matematika Menurut KBBI dan Para Ahli*. Diakses pada 1 Juli 2025, dari <https://literasiguru.com/pengertian-matematika-menurut-kbbi/>
- Maryana, I., Akhmadi, A., & Daryanti, T. (2023). *Media Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar: Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Merdeka Belajar*. Semarang: Penerbit Cahya Ghani Recovery.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Munasyaroh. (2019). *Pengembangan Instrumen Angket Respon Guru dan Siswa dalam Penelitian Pendidikan*. Jurnal Pendidikan Dasar, 10(1), 45–53.
- Mungkasi, S. (2022). *Matematika: Jalan Kesejahteraan*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Novendra, E., Muhajang, T., & Wijaya, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker pada Materi Penjumlahan Pecahan*. Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 08(01), 6223–6231.
- Permendikbud. (2018). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pitoyo, A. (2021). *Media Film Animasi Dalam Pembelajaran Daring Keterampilan Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas X SMAN 6 Kediri*. Wacana: Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajaran, 19(2), 67–80.
- Prasetyo, A. (2021). *Konsep Dasar Pecahan Dalam Matematika*. Jakarta: Pustaka Ilmu.
- Rahmawati, L. (2020). *Pemahaman Operasi Pecahan pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Matematika, 12(3), 45–52.
- Rahmi, N. L., Hastuti, I. D., & Mariyati, Y. (2023). *Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa pada Materi Pecahan Biasa Kelas IV Sekolah Dasar*. JPIn: Jurnal Pendidik Indonesia, 6(1), 106–118. <https://doi.org/10.47165/jpin.v6i1.446>
- Ramdani, P. (2021). *Media Pembelajaran Animasi*. Sukabumi: Farha Pustaka.
- Rayanto, H. R., & Sugianti, S. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktik*. Pasuruan: Lembaga Academic dan Research Institute.
- Ritawati, B., Sunarmi, S., & Supeno, S. (2024). *Materi Pecahan*. Pekalongan: PT Nasya Expanding Management.

- Sugiantara, I. P., Listarni, N. M., & Pratama, K. (2024). *Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Literasi Digital, 4(1), 73–80. <https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suwarni. (2011). *Bilangan dan Operasinya*. Solo: PT Wangsa Jatra Lestari.
- Tahyun, R., Hastuti, D. I., Muhardini, S., Fujiaturrahman, S., & Desi Milandari, B. (2022). *Pengembangan Media Video Animasi pada Materi Pecahan untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Tahun Pelajaran 2021/2022*. Seminar Nasional Paedagogia, 2, 173–179.
- Yaumi, M. (2017). *Pembelajaran Berbasis Multimedia dan Digital*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yuliasih, M., Muzayyanah, F., & Karyani, I. (2023). *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran (Teori & Penerapan)*. Jakarta: Media Cendekia Utama. <https://books.google.co.id/books?id=oV63EAAAQBAJ>
- Zahro, S. (2022). *Pemanfaatan Video Animasi untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas III pada Mata Pelajaran SKI di MI Miftahiyah Purwodadi Kediri*. Al-Asas: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 4(4), 429–439.
- Zunaidah, F. N., & Amin, M. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Bioteknologi Berdasarkan Kebutuhan dan Karakter Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri*. Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia, 2(1), 19–30.