

**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

HALAMAN JUDUL

Skripsi oleh :

BINTI JUBAIDAH

19.1.01.10.0086

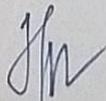
Judul :

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

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

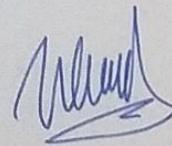
Tanggal : 15 Januari 2025

Dosen Pembimbing I



Novi Nitya Santi, S.Pd, M.Psi.
NIDN. 0714118403

Dosen Pembimbing II



Wahyudi, M.Sn
NIDN. 0705069001

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

BINTI JUBAIDAH

19.1.01.10.0086

Judul :

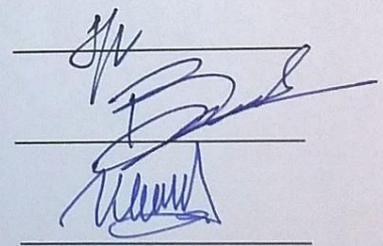
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
MATERI KELILING DAN LUAS BANGUN DATAR UNTUK SISWA
KELAS IV DI SDN DERMO 2 KOTA KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri
Pada Tanggal : 15 Januari 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua Penguji : Novi Nitya Santi, S.Pd.,M.Psi.
2. Penguji I : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.
3. Penguji II : Wahyudi, M.Sn.



Mengetahui,
Dosen FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN.0024086901

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Binti Jubaidah
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/ tgl. Lahir : Kediri/ 27 April 2001
NPM : 19.1.01.10.0086
Fak Jur/Prodi : FKIP/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, 15 Januari 2025

Yang Menyatakan



Binti Jubaidah

NPM.19.1.01.10.0086

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“ Tidak ada mimpi yang terlalu tinggi. Tak ada mimpi yang patut untuk diremehkan. Lambungkan setinggi yang kau inginkan dan gapailah dengan selayaknya yang kau harapkan “. (Maudy Ayunda)

“Ketika merasa **lelah**, ingatlah **tujuanmu** dan **beristirahatlah**, bukan **menyerah**”.

“ Untuk jadi lebih maju memang banyak **tantangan dan hambatan**. Kecewa semenit dua menit boleh, tetapi setelah itu harus **bangkit lagi** “. (Joko Widodo)

PERSEMBAHAN

Dengan puji syukur kepada Allah SWT dan atas dukungan dan doa dari orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat di selesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan karunia, nikmat sehat kepadaku.
2. Orang tuaku yang tiada henti mensupport untuk menyelesaikan skripsi.
3. Kakakku Jufri Ahmat serta kakak iparku Pangesti Rahayu yang selalu memberi dukungan dan semangat.
4. Untuk seluruh keluargaku, saudaraku terima kasih doa dan dukungannya.
5. Buat temen-temen seangkatan skripsi terima kasih sudah saling membantu dan mendukungku.

ABSTRAK

Binti Jubaidah, 2025 : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Kelas 4 SDN Dermo 2 Kota Kediri. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Kata Kunci : Keliling dan Luas Bangun Datar, Video Animasi, Media Pembelajaran

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil penelitian, hasil penelitian yang didapat yaitu bahwa guru pada kegiatan pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan penugasan. Pada penggunaan media pembelajaran memiliki peranan penting karena dapat mempermudah proses pembelajaran seperti membuat suasana belajar yang tidak menarik menjadi menarik, siswa kurang memahami terkait pada materi keliling dan luas bangun datar. Dengan adanya permasalahan tersebut maka peneliti mengembangkan media pembelajaran video animasi untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi dengan baik. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk 1) mengetahui kevalidan dalam media pembelajaran video animasi materi keliling dan luas bangun datar kelas 4; 2) mengetahui kepraktisan dalam media pembelajaran video animasi materi keliling dan luas bangun datar kelas 4; 3) mengetahui keefektifan dalam media pembelajaran video animasi materi keliling dan luas bangun datar kelas 4 Sekolah Dasar. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Peneliti memilih model ini karena sistematis dan mudah diaplikasikan. Tahapan dari model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu: 1) Analysis (analisis), 2) Design (Desain), 3) Development (Pengembangan), 4) Implementation (Implementasi), dan 5) Evaluation (Evaluasi). Teknik analisis yang digunakan yaitu teknik analisis kuantitatif dan kualitatif dengan subjek penelitian siswa kelas 4 SDN Dermo 2 Kota Kediri sebanyak 29 siswa. Pada penelitian ini terdapat dua uji coba yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Pada tahap uji coba terbatas sebanyak 9 siswa yang ikut melakukan, sedangkan pada tahap uji coba luas sebanyak 20 siswa. Hasil dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi materi keliling dan luas bangun datar kelas 4 adalah sebagai berikut: 1) dinyatakan valid dengan memenuhi kriteria presentase nilai kontruksi media video animasi sebesar 96% dan validitas materi 85% ; 2) dinyatakan praktis dengan memenuhi kriteria persentase angket respon guru sebesar 95% dan angket respon siswa sebesar 100% ; 3) dinyatakan efektif dengan memenuhi rata-rata sebesar 82% dengan uji coba skala terbatas dan 92,5% dengan uji coba skala luas. Berdasarkan persentase tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga dapat digunakan pada materi keliling dan luas bangun datar kelas 4 sekolah dasar.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan hidayah dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Proposal Seminar yang berjudul “ **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI MATERI KELILING DAN LUAS BAGUN DATAR DI KELAS 4 SDN DERMO 2 KOTA KEDIRI** “ ini dengan baik dan lancar serta tepat waktu.

Penyusunan proposal ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada program Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) di Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tersusunnya laporan ini berkat usaha maksimal penulis dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri
3. Bagus Amirul Mukmin, S.Pd, M.Pd. selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
4. Novi Nitya Santi, S.Pd., M.Psi selaku Dosen Pembimbing I
5. Wahyudi, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II
6. Daniel Swanjaya, M. Kom. selaku Validator Media
7. Dr. Suryo Widodo, M.Pd. selaku Validator Materi
8. Kepala Sekolah SDN Dermo 2 Kota Kediri
9. Guru kelas IV SDN Dermo 2 Kota Kediri
10. Dan terimakasih kepada teman – teman saya, yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu, yang memberikan bantuan baik secara langsung

maupun tidak langsung sejak awal masa perkuliahan hingga terselesaikannya skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik ,dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudera luas.

Kediri, 15 Januari 2025

Penulis

Binti Jubaidah

NPM.19.1.01.10.086

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II : LANDASAN TEORI	
A. Hakikat Media Pembelajaran.....	10
B. Hakikat Media Video Animasi.....	13
C. Capaian Pembelajaran Dan Tujuan Pembelajaran Matematika di SD.....	15
D. Hakikat Keliling dan Luas Bangun Datar	16
E. Kajian Terdahulu	18
F. Kerangka Berpikir	20
BAB III : METODE PENGEMBANGAN	
A. Model Pengembangan	23
B. Prosedur Penelitian.....	24
C. Lokasi dan Subyek Penelitian	28
D. Uji Coba Model/Produk	29

E. Validasi Model/Produk.....	30
F. Instrumen Pengumpulan Data	31
G. Teknik Analisi Data.....	38
H. Norma Pengujian	42
BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Studi Pendahuluan.....	44
B. Pengujian Model Skala Terbatas	46
C. Pengujian Model Skala Luas	55
D. Interpretasi Model	61
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	75
BAB V : KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	78
B. Implikasi.....	79
C. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA.....	82
LAMPIRAN	84

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 1 Instrumen Pengumpulan Data	32
Tabel 3. 2 Angket Validasi Ahli Media	33
Tabel 3. 3 Angket Validasi Ahli Materi	34
Tabel 3. 4 Angket Kepraktisan Guru.....	35
Tabel 3. 5 Angket Kepraktisan Siswa	36
Tabel 3. 6 Tabel Soal Evaluasi	37
Tabel 3. 7 Tabel Skala Likert	39
Tabel 3. 8 Tabel Kualifikasi Penilaian Tingkat Kevalidan Produk Pengembangan	40
Tabel 3. 9 Tabel Kualifikasi Penilaian Tingkat Kepraktisan Produk Pengembangan.....	41
Tabel 3. 10 Tabel Kriteria Pencapaian Nilai Siswa.....	42
Tabel 4. 1 Tabel Hasil Uji Validasi Media.....	47
Tabel 4. 2 Hasil Uji Validasi Materi	49
Tabel 4. 3 Hasil Akhir Uji Kevalidan.....	50
Tabel 4. 4 Data Hasil Nilai Evaluasi Uji Skala Terbatas	53
Tabel 4. 5 Hasil Angket Respon Siswa Kelas 4 Uji Skala Terbatas	51
Tabel 4. 6 Hasil Angket Respon Guru Kelas 4	52
Tabel 4. 7 Data Hasil Nilai Evaluasi Uji Skala Luas	59
Tabel 4. 8 Hasil Angket Respon Siswa Kelas 4 Uji Skala Luas	56
Tabel 4. 9 Hasil Angket Respon Guru Kelas 4	58

Tabel 4. 10 Rekapitulasi Respon Guru dan Respon Siswa **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Pengajuan Judul Sripsi
2. Berita Acara Bimbingan
3. Surat Permohonan Ijin Penelitian
4. Surat Keterangan Melakukan Penelitian
5. Lembar Validasi Ahli Media
6. Lembar Validasi Ahli Materi
7. Angket Respon Guru
8. Angket Respon Siswa
9. Perangkat Pembelajaran
10. Dokumentasi Penelitian
11. Hasil Plagiasi
12. Hasil Penilaian Post Test Siswa

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 bahwa ruang lingkup kehidupan manusia mempersiapkan generasi muda. Generasi muda memiliki kecerdasan potensial dan emosional yang sangat tinggi untuk berinteraksi dengan orang lain dan memperoleh berbagai keterampilan yang sangat baik untuk mencapai tujuan yang dicapai.

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 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 Kr iteria Ketercapaian 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 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.

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.uem.ac.id>. Diakses tanggal 15 Mei 2020

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

