

RAMA\_86206\_18101100041.pdf  
*by*

---

**Submission date:** 06-Aug-2022 09:22PM (UTC-0400)

**Submission ID:** 1879575729

**File name:** RAMA\_86206\_18101100041.pdf (3.3M)

**Word count:** 20757

**Character count:** 128731

## LAPORAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS

### **4** **PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI KECEPATAN MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI KELAS V SDN LIRBOYO 2 KOTA KEDIRI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu capaian Program Asistensi Mengajar serta memperbaiki/meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri



**Disusun Oleh :**  
**ICHA BIASSARI**  
**NPM. 18.1.01.10.0041**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI  
2021**

## LAPORAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS

### **4** **PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI KECEPATAN MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI KELAS V SDN LIRBOYO 2 KOTA KEDIRI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu capaian Program Asistensi Mengajar serta memperbaiki/meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri



**Disusun Oleh :**  
**ICHA BIASSARI**  
**NPM. 18.1.01.10.0041**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI  
2021**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**LAPORAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS**

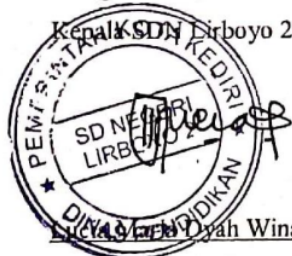
Nama Peneliti : Icha Biassari  
NPM : 18.1.01.10.0041  
Kelas yang Diteliti : Kelas 5  
Sekolah yang Diteliti : SDN Lirboyo 2 Kota Kediri  
Jumlah Siklus Pembelajaran : 2 Siklus  
Hari dan Tanggal Pelaksanaan  
Pra Siklus : Senin 29 Maret 2021 - Rabu 7 April 2021  
Siklus I : Senin 12 April 2021 - Sabtu 24 April 2021  
Siklus II : Senin 26 April 2021 - Sabtu 8 Mei 2021

Masalah yang Merupakan Fokus Perbaikan Pembelajaran Matematika:  
PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI  
KECEPATAN MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF DI KELAS V SDN LIRBOYO 2 KOTA KEDIRI

Kediri, 17 Juni 2021

Mengesahkan,

Kepala SDN Lirboyo 2



Dyah Winarni, M.Pd.

NIP. 19640809 199403 2 003

Peneliti

Icha Biassari

NPM. 18.1.01.10.0041

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan penelitian tindakan kelas (PTK) yang saya susun dengan judul **PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI KECEPATAN MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI KELAS V SDN LIRBOYO 2 KOTA KEDIRI** seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan laporan penelitian tindakan kelas yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan dalam sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan karya ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian laporan penelitian tindakan kelas ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiasi dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan perundang-undangan yang berlaku.

Kediri, 17 Juni 2021

Yang membuat pernyataan,



Icha Biassari

NPM. 18.1.01.10.0041

## KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kepada sang pemilik kehidupan Allah SWT, karena dengan limpahan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Kelas V SDN Lirboyo 2 Kota Kediri". Tidak lupa pula sholawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi akhir zaman Muhammad SAW, yang selalu dinantikan syafa'atnya di hari kiamat kelak.

Laporan ini dibuat untuk memenuhi tugas salah satu program Merdeka Belajar Kampus Merdeka, yakni Asistensi Mengajar dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri khususnya di era pembelajaran daring seperti sekarang ini. Dalam penyusunan laporan penelitian tindakan kelas ini, tentu tidak lepas dari pengarahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada yang terhormat :

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Ibu Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bapak Kukuh Andri Aka, M.Pd., selaku Kepala Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Ibu Kharisma Eka Putri, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan serta waktunya yang sangat berharga hingga terselesaikannya laporan penelitian tindakan kelas ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen serta karyawan Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan ilmu serta bantuan kepada penulis selama mengerjakan laporan penelitian tindakan kelas ini.
6. Ibu Lucia Maria Dyah Winarni, M.Pd., selaku Kepala Sekolah SDN Lirboyo 2 Kota Kediri.

7. Ibu Siti Kholifah, S.Pd.SD., selaku Guru Pamong di Kelas V SDN Lirboyo 2 Kota Kediri.
8. Para Guru dan Karyawan SDN Lirboyo 2 Kota Kediri yang telah membantu memberikan informasi dan data saat observasi yang bermanfaat untuk penyusunan laporan penelitian tindakan kelas ini.
9. Para siswa-siswi kelas V SDN Lirboyo 2 Kota Kediri, yang telah membantu observasi sehingga laporan penelitian tindakan kelas ini dapat tersusun dengan baik.
10. Kedua orang tua dan keluarga besar penulis yang telah memberikan dukungan moral maupun material.

Penulis berharap semoga amal baik dari semua pihak yang telah membantu tersusunya laporan penelitian tindakan kelas ini diterima oleh Allah SWT dan mendapatkan pahala yang setimpal. Kritik dan saran yang bersifat membangun demi menyempurnakan laporan penelitian tindakan kelas ini juga sangat penulis harapkan, mengingat keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki penulis.

Kediri, 17 Juni 2021

Penulis,



Icha Biassari

NPM. 18.1.01.10.0041

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	x
<b>ABSTRAK</b> .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Batasan Masalah .....	5
E. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori .....	9
B. Temuan Hasil yang Relevan .....	29
C. Kerangka Berfikir .....	30
D. Hipotesis Tindakan .....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Rancangan Penelitian .....	32
B. Setting Penelitian .....	35
C. Teknik Pengumpulan Data .....	36
D. Teknik Analisis Data .....	37



<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Hasil Penelitian .....	39
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	52
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Simpulan .....	55
B. Saran .....	55
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>56</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>61</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Contoh Konversi Satuan Waktu.....	20
Tabel 3.1 Daftar Absensi Siswa Kelas 5 SDN Lirboyo 2 Kota Kediri.....	35
Tabel 3.2 Pedoman Penilaian Evaluasi Siswa.....	37
Tabel 3.3 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar.....	38
Tabel 4.1 Hasil Pretest Subbab Konversi Satuan Waktu dan Konversi Satuan Panjang.....	40
Tabel 4.2 Hasil Pretest Subab Menentukan Kecepatan, Jarak Tempuh, dan Waktu Tempuh.....	41
Tabel 4.3 Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 SDN Lirboyo 2 Kota Kediri Materi Kecepatan.....	42
Tabel 4.4 Tabel Hasil Belajar Siswa pada Siklus I.....	46
Tabel 4.5 Hasil Belajar Siswa pada Siklus II.....	50
Tabel 4.6 Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II.....	53

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Langkah-Langkah Pemecahan Masalah Menurut Polya.....	19
Gambar 2.2 Konversi Satuan Panjang .....	21
Gambar 2.3 Rumus Menentukan Kecepatan .....	21
Gambar 2.4 Rumus Menentukan Jarak Tempuh .....	21
Gambar 2.5 Rumus Menentukan Waktu Tempuh .....	22
Gambar 2.6 Tampilan Awal Aplikasi Nearpod .....	28
Gambar 2.7 Tampilan Utama Aplikasi Nearpod .....	28
Gambar 2.8 Skema Kerangka Berfikir .....	31
Gambar 3.1 Penelitian Tindakan Spiral .....	33
Gambar 3.2 Rumus Nilai Rata-Rata Kelas .....	38
Gambar 3.3 Rumus Nilai Presentase Ketuntasan Klasikal .....	38
Gambar 4.1 Pembukaan Pembelajaran Melalui WhatsApp Grub .....	44
Gambar 4.2 Presentase Partisipasi Siswa dalam Video Pembelajaran Interaktif di Siklus I .....	46
Gambar 4.3 Presentase Partisipasi Siswa dalam Video Pembelajaran Interaktif di Siklus II .....	50
Gambar 4.4 Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Materi Kecepatan .....	54

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Instrumen Analisis Kebutuhan .....	61
LAMPIRAN 2 Soal Pretest .....	65
LAMPIRAN 3 Kunci Jawab Soal Pretest .....	66
LAMPIRAN 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I .....	67
LAMPIRAN 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 2 .....	83
LAMPIRAN 6 Foto Penelitian .....	103

## ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi kecepatan di kelas V SDN Lirboyo 2 Kota Kediri yang terdiri dari 32 siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas menggunakan model spiral yang dilakukan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah: 1) Observasi, 2) Tes, 3) Dokumentasi, dan 4) Wawancara, kemudian dilakukan analisis deskriptif kuantitatif dari data yang diperoleh. Hasil dari penelitian ini, adalah: 1) Rata-rata nilai kelas pada tahap pra siklus adalah sebesar 36,88 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 28,13%; 2) Rata-rata nilai kelas pada siklus I meningkat menjadi 70,63 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 56,25%; dan 3) Rata-rata nilai kelas pada siklus II meningkat lagi menjadi 89,38 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 87,5%. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi kecepatan di kelas V SDN Lirboyo 2 Kota Kediri mengingat presentase ketuntasan klasikal siswa telah mencapai  $\geq 75\%$  dan nilai rata-rata kelasnya  $\geq 75$ .

**Kata Kunci :** Hasil Belajar, Materi Kecepatan, Media Video Pembelajaran Interaktif.

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan pada saat ini sering sekali diperbincangkan oleh khalayak ramai. Baik masyarakat dari kalangan menengah ke atas maupun menengah ke bawah pasti sering mendengar dan membahas tentang pendidikan. Hal ini membuktikan bahwa pendidikan saat ini tidak hanya penting bagi masyarakat dari kalangan menengah ke atas saja, melainkan penting bagi seluruh lapisan masyarakat. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pendidikan sendiri berasal dari kata dasar didik (mendidik), yaitu memelihara dan memberi latihan (ajaran, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran (Nurkholis, 2013). Ki Hajar Dewantara mengartikan pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran, serta jasmani anak agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya (Nurkholis, 2013). Pendidikan juga dapat diartikan sebagai proses pembelajaran dengan tujuan untuk dikembangkannya bakat pada diri anak, baik itu bersifat kepribadian, kecerdasan, spiritual, dan keagamaan (Suriadi dkk., 2021).

Sedangkan menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional BAB I Pasal 1, menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spriritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Budiarti dkk., 2017). Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah upaya sadar menuntun anak sejak lahir untuk mencapai kedewasaan jasmani dan rohani dalam berinteraksi dengan alam dan lingkungan yang ada disekitarnya.

Di dunia sendiri setiap bangsa pasti berlomba-lomba untuk meningkatkan kualitas pendidikannya, karena pendidikan menentukan kualitas sumber daya manusia yang akan menjalankan roda hukum disuatu negara dimana hukum akan menjadi pilar penentu kemajuan suatu bangsa. Terlebih pendidikan di era pembelajaran daring yang diakibatkan oleh virus Covid-19 seperti sekarang ini, dimana semua sistem pembelajaran serba baru dan memerlukan inovasi-inovasi tertentu agar pembelajaran daring dapat dilaksanakan secara maksimal. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan secara online dengan jarak jauh atau pembelajaran yang dilakukan peserta didik dimanapun dan kapanpun saat dibutuhkan sehingga dapat menghindari kerumunan yang dianggap sebagai salah satu cara untuk menerapkan *social distancing* (Handarini dan Wulandari, 2020).

Menurut Moore, Dickson-Deane, dan Galyen, pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran (Sadikin dan Hamidah, 2020). Menurut Hasibuan, Simarmata, dan Sudirman, pembelajaran daring adalah metode pembelajaran yang menggunakan model interaktif berbasis internet dan *Learning Manajemen System* (Malyana, 2020). Sedangkan menurut Yanti pembelajaran daring adalah pola pembelajaran pilihan guru untuk merencanakan proses pembelajaran yang sesuai dan efisien guna mencapai tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan komputer dan internet (Yunitasari dan Hanifah, 2020). Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring adalah suatu bentuk pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk belajar secara mandiri dari rumah mereka masing-masing melalui berbagai aplikasi belajar yang disediakan oleh internet baik secara *synchronous* maupun *asynchronous*.

Pemberlakuan pembelajaran daring yang masih belum sepenuhnya dipahami oleh guru dan orang tua menimbulkan berbagai polemik yang muncul pada saat pelaksanaan di lapangan (Supriyadi dan Wiliyanto, 2021). Salah satunya adalah kendala dalam memahami materi pembelajaran dimana

mahasiswa saja merasa lebih sulit memahami materi karena keterbatasan fitur dan kualitas jaringan internet yang tidak stabil pada daerah tertentu, sehingga banyak konteks yang tidak bisa tersampaikan dengan jelas (Hutauruk dan Sidabutar, 2020). Apalagi pembelajaran daring ini harus diterapkan di siswa sekolah dasar dimana tingkat kognitif mereka masih dalam taraf rendah dan mengedepankan media visual untuk memahami konsep dari suatu materi yang disampaikan.

Kurangnya pemahaman dalam materi pembelajaran dapat menyebabkan munculnya problematika yang lain, yakni kemampuan siswa dalam berhitung dan memecahkan masalah menjadi menurun sehingga pencapaian hasil belajar menjadi kurang memuaskan. Pembelajaran yang sering sekali menimbulkan permasalahan terkait pencapaian hasil belajar adalah pembelajaran seputar ilmu-ilmu eksak seperti matematika. Pada sekolah tingkat dasar sendiri, matematika sering menimbulkan kesan menakutkan bagi sebagian besar siswa. Akibatnya, siswa merasa enggan untuk mengkaji mata pelajaran matematika lebih dalam lagi. Selain itu konsep matematika yang diajarkan di sekolah dasar akan menjadi acuan dan dasar untuk pembelajaran di tingkat selanjutnya. Sehingga apabila siswa tidak memahami materi yang diajarkan di sekolah dasar, dikhawatirkan siswa tersebut akan terus mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika di tingkat selanjutnya.

Belum lagi apabila dalam pembelajaran daring, guru hanya memberi siswa tugas tanpa menjelaskan dan memberi contoh pengerjaan soal yang terkait dengan suatu konsep akibat koneksi internet yang kurang memadai. Oleh karena itu, guru yang mengajarkan mata pelajaran matematika harus senantiasa memunculkan inovasi-inovasi pembelajaran yang kreatif agar siswa dapat memahami konsep yang dibahas dengan baik. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media video pembelajaran yang interaktif. Menurut Prastowo, <sup>15</sup> video pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunanya (Wardani



dan Syofyan, 2018). Menurut Niswa, video pembelajaran interaktif adalah video yang berisi tuntutan praktis secara tepat sasaran, disajikan lewat presentasi audio visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami sehingga siswa dapat belajar secara mandiri setiap saat dan akan sangat menunjang bagi pendalaman materi (Wardani dan Syofyan, 2018).

Di dalam video pembelajaran interaktif harus terjadi interaksi/hubungan timbal balik antara pengguna dengan media itu sendiri. Hal ini sejalan dengan pernyataan yang disampaikan oleh Yasa, dkk bahwa suatu media dikatakan interaktif apabila terjadi keterlibatan antara peserta didik dengan media tersebut sehingga peserta didik tidak hanya sekedar melihat atau mendengarkan materi di dalam media tersebut saja (Wardani dan Syofyan, 2018). Berdasarkan beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang disajikan secara audio visual (gambar dan suara) dimana di dalam video tersebut harus terdapat interaksi/hubungan timbal balik antara siswa dengan media itu sendiri

Salah satu kendala yang ditemui oleh guru sekolah dasar ketika ingin menggunakan media video pembelajaran interaktif adalah membutuhkan perangkat elektronik yang memadai seperti laptop atau komputer. Hal ini sesuai dengan pendapat Handarini bahwa dalam pembelajaran daring membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai seperti laptop/komputer (Abroto dkk., 2021). Sedangkan tidak setiap siswa sekolah dasar mempunyai perangkat elektronik tersebut. Kendala seperti ini juga peneliti temukan di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri, dimana sebagian besar peserta didik hanya menggunakan HP saat pembelajaran daring. Sehingga peneliti mengemas video pembelajaran interaktif ini menggunakan aplikasi nearpod.

*Nearpod is an award-winning, education technology tool that helps teacher teach interactive lessons across all student devices, assess students in real-time, and get instant feedback* (Nearpod adalah alat teknologi pendidikan pemenang penghargaan yang membantu guru mengajarkan pembelajaran interaktif di semua perangkat siswa, menilai siswa dalam jangka waktu

tertentu, dan mendapatkan tanggapan secara langsung) (Microsoft, n.d.). Aplikasi nearpod dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat elektronik termasuk HP. Hal ini akan memudahkan guru dalam menggunakan media video pembelajaran interaktif. Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi kecepatan menggunakan media video pembelajaran interaktif di kelas V SDN Lirboyo 2 Kota Kediri.

### **B. Rumusan Masalah**

Dari uraian di atas maka rumusan permasalahan yang dapat dikemukakan adalah : "apakah penggunaan media video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi kecepatan di kelas lima SDN Lirboyo 2 Kota Kediri?".

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas lima SDN Lirboyo 2 Kota Kediri dengan menggunakan media video pembelajaran interaktif pada materi kecepatan.

### **D. Batasan Masalah**

Sebagai pencegahan kesalahan dalam penafsiran dan pemahaman dari pokok pikiran serta kajian dari penelitian ini, maka penulis perlu memperjelas pengertian dan pemahaman istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian ini. Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

#### **1. Hasil Belajar Matematika**

Hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar (Sulastridkk., 2017). Menurut Mustamin, hasil belajar adalah pengalaman belajar yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar (Fitrianiingtyas, 2017). Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai bukti keberhasilan yang telah dicapai siswa dimana setiap kegiatan dapat menimbulkan suatu perubahan yang meliputi keaktifan, keterampilan proses, motivasi, dan prestasi belajar (Fitrianiingtyas, 2017).

Sedangkan pengertian matematika menurut para ahli yang dikumpulkan oleh Siswono adalah <sup>20</sup> 1) matematika sebagai ilmu tentang bilangan dan ruang, 2) matematika sebagai ilmu tentang besaran (kuantitas), 3) matematika sebagai ilmu tentang bilangan, ruang, besaran, dan keluasan, 4) matematika sebagai ilmu tentang hubungan (relasi), dan 5) matematika sebagai ilmu tentang bentuk yang abstrak (Siagian, 2016).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika adalah kemampuan yang dimiliki siswa terhadap pelajaran matematika yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman dan latihan-latihan selama proses belajar mengajar yang menggambarkan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran matematika yang dapat dilihat dari nilai matematika dan kemampuannya dalam memecahkan masalah-masalah matematika.

## 2. Materi Kecepatan

Materi kecepatan yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah materi pembelajaran yang ada di dalam kurikulum 2013 mata pelajaran matematika Bab II yang diajarkan <sup>4</sup> siswa kelas V SDN Lirboyo 2 Kota Kediri.

## 3. Media Video Pembelajaran Interaktif

Media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Mahnun, 2012). Media video pembelajaran interaktif merupakan varian media audio visual yang dikemas secara menarik sehingga siswa mampu mengerti konsep secara lebih dalam lagi terutama di era pembelajaran daring seperti sekarang ini.

Media video pembelajaran interaktif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media yang berupa video pembelajaran dimana di dalamnya terdapat kegiatan pendahuluan seperti apersepsi, informasi mengenai materi pembelajaran, informasi mengenai tujuan pembelajaran, dan informasi mengenai langkah-langkah pembelajaran ; terdapat kegiatan inti yang terdiri dari 5M, yakni mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan; serta terdapat kegiatan penutup seperti kesimpulan,

mengerjakan soal-soal evaluasi, dan penyampaian kalimat yang dapat memotivasi peserta didik selama belajar di tengah masa pandemi Covid-19 ini. Selain itu di dalam video pembelajaran interaktif juga dimuat penjelasan mengenai konsep dari mata pelajaran matematika bab kecepatan, contoh soal mengenai permasalahan materi kecepatan dalam kehidupan sehari-hari, dan cara menyelesaikan sebuah permasalahan.

Video pembelajaran ini dapat diakses melalui aplikasi nearpod. Aplikasi nearpod adalah salah satu platform ruang pembelajaran yang menghadirkan interaksi antara siswa dengan guru, sehingga siswa dapat ikut menanggapi pertanyaan yang muncul di dalam video pembelajaran tersebut. Dengan penggunaan aplikasi nearpod ini pembelajaran akan tetap disajikan secara interaktif meskipun guru tidak dapat bertemu dengan siswanya secara langsung.

19

#### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan sesuai dengan penelitian yang dilakukan di lapangan. Agar penelitian ini dapat berguna dan menjadi suatu informasi bagi yang membacanya. Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### 1. Secara Teoritis

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan peneliti dapat lebih memahami media video pembelajaran interaktif sebagai salah satu media yang diterapkan dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi kecepatan bagi siswa kelas V SDN Lirboyo 2 Kota Kediri.

##### 2. Secara Praktis

###### a. Bagi siswa

Siswa kelas V SDN Lirboyo 2 Kota Kediri dapat lebih memahami mata pelajaran matematika khususnya materi kecepatan sehingga hasil belajar siswa pada materi ini dapat meningkat. Selain itu penelitian ini dapat menambah pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa dan diharap dapat menghilangkan kesan menakutkan yang terikat pada mata pelajaran matematika.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi serta masukan berharga bagi para guru dalam melakukan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi sekolah

- 1) Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi berharga bagi pihak sekolah untuk mengambil suatu kebijakan yang paling tepat dalam kaitannya dengan upaya menyajikan strategi pembelajaran yang efektif serta efisien di sekolah.
- 2) Dapat meningkatkan prestasi belajar yang dicapai oleh siswa kelas V SDN Lirboyo 2 Kota Kediri.
- 3) Media video pembelajaran interaktif menjadi salah satu pilihan pada pembelajaran di kelas-kelas lain yang ada di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri.

d. Bagi orang tua peserta didik

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar bahwa peran dan perhatian orang tua sangatlah penting dalam menentukan kesuksesan belajar putra putrinya.

**KAJIAN PUSTAKA****A. Kajian Teori****1. Hasil Belajar****a. Pengertian Hasil Belajar**

Untuk memberikan pengertian tentang hasil belajar maka akan diuraikan terlebih dahulu dari segi bahasa. Pengertian ini terdiri dari dua kata yaitu "hasil" dan "belajar". Dalam KBBI hasil memiliki beberapa arti: 1) Sesuatu yang diadakan oleh usaha, 2) pendapat; perolehan; buah. Sedangkan belajar adalah perubahan tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik daripada sebelumnya (Purwanto, 2002).

Hasil belajar juga diartikan sebagai suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan (Dimiyanti dan Mudjiono, 2006). Selain itu hasil belajar juga dapat diartikan sebagai perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar (Anni, 2004). Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku individu (kognitif, afektif, dan psikomotorik) yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan dalam suatu proses belajar. Secara umum hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar (Abdurrahman, 1999).

Adapun yang dimaksud dengan kegiatan belajar menurut Slameto adalah suatu proses perubahan, yaitu perubahan dalam perilaku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Belajar juga berarti suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Nurjan, 2016). Menurut Hamalik, belajar mengandung pengertian terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku, misalnya pemuasan kebutuhan masyarakat dan pribadi secara lebih lengkap (Nurjan, 2016). Hilgard dan Bower menyatakan bahwa belajar adalah perubahan dalam perbuatan melalui aktivitas, praktik, dan pengalaman (Nurjan, 2016). Sedangkan Sardiman menyatakan bahwa belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan seperti dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya (Nurjan, 2016).

Barlow menyatakan bahwa belajar adalah "*a process of progressive behavior adaptation*" (proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif) (Nurjan, 2016). Hintzman berpendapat bahwa belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme, manusia atau hewan, disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut. Dalam pandangan Hintzman, perubahan yang ditimbulkan oleh pengalaman tersebut baru dapat dikatakan belajar apabila mempengaruhi organisme (Nurjan, 2016). Reber membatasi belajar dengan dua macam definisi. Pertama, belajar adalah proses memperoleh pengetahuan (*the process of acquiring knowledge*). Kedua, belajar adalah suatu perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat (*A relatively permanent change in respons potentiality which occurs as a result of reinforced practice*). Dalam definisi ini terdapat empat macam istilah yang esensial dan perlu disoroti untuk memahami

proses belajar. Istilah-istilah tersebut meliputi (1) secara umum menetap (*relatively permanent*); (2) kemampuan bereaksi (*response potentiality*); (3) yang diperkuat (*reinforced*); (4) praktik lain (*practice*) (Nurjan, 2016).

Istilah *relatively permanent*, berarti bahwa perubahan yang bersifat sementara seperti perubahan karena mabuk, lelah, jenuh, dan perubahan karena kematangan fisik tidak termasuk belajar. Istilah *response potentiality* berarti menunjukkan pengakuan terhadap adanya perbedaan antara belajar dan penampilan atau kinerja hasil-hasil belajar. Hal ini merefleksikan keyakinan bahwa belajar itu merupakan peristiwa hipotesis yang hanya dapat dikenali melalui perubahan kinerja akademik yang dapat diukur. Istilah *reinforced*, berarti bahwa kemajuan yang didapat dari proses belajar mungkin akan musnah atau sangat lemah apabila tidak diberi penguatan. Sementara itu, istilah yang terakhir yakni *practice*, menunjukkan bahwa proses belajar itu membutuhkan latihan yang berulang-ulang untuk menjamin kelestarian kinerja akademik yang telah dicapai siswa-siswi (Nurjan, 2016).

Biggs mendefinisikan belajar dalam tiga macam rumusan, yaitu rumusan kuantitatif, rumusan institusional, dan rumusan kualitatif. Secara kuantitatif (ditinjau dari sudut jumlah), belajar berarti kegiatan pengisian atau pengembangan kemampuan kognitif dengan fakta sebanyak-banyaknya. Jadi, belajar dalam hal ini dipandang dari sudut berapa banyak materi yang dikuasai siswa/siswi. Secara institusional (tinjauan kelembagaan), belajar dipandang sebagai proses validasi (pengabsahan) terhadap penguasaan siswa/siswi atas materi-materi yang telah dipelajari. Ukurannya ialah semakin baik mutu mengajar yang dilakukan guru maka akan semakin baik pula mutu perolehan siswa/siswi yang kemudian dinyatakan dalam bentuk skor atau nilai. Pengertian belajar secara kualitatif (tinjauan mutu) ialah proses memperoleh arti-arti dan pemahaman-pemahaman serta cara-cara menafsirkan dunia di sekeliling siswa/siswi. Belajar dalam pengertian



ini difokuskan pada tercapainya daya pikir dan tindakan yang berkualitas untuk memecahkan masalah-masalah yang belum dan akan dihadapi siswa/siswi (Nurjan, 2016).

Untuk lebih jelasnya, Mardianto memberikan kesimpulan tentang pengertian belajar sebagai berikut (Putri dkk., 2019):

- 1) Belajar adalah suatu usaha yang berarti perbuatan yang dilakukan secara sungguh-sungguh, sistematis, dengan mendayagunakan semua potensi yang dimiliki, baik fisik maupun mental.
- 2) Belajar bertujuan untuk mengadakan perubahan di dalam diri antara lain perubahan tingkah laku diharapkan ke arah positif dan ke depan.
- 3) Belajar juga bertujuan untuk mengadakan perubahan sikap, dari sikap negatif menjadi positif, dari sikap tidak hormat menjadi hormat dan lain sebagainya.
- 4) Belajar juga bertujuan mengadakan perubahan kebiasaan dari kebiasaan buruk, menjadi kebiasaan baik. Kebiasaan buruk yang dirubah tersebut untuk menjadikan bekal hidup seseorang agar ia dapat membedakan mana yang dianggap baik di tengah-tengah masyarakat untuk dihindari darimana pula yang harus dipelihara.
- 5) Belajar bertujuan mengadakan perubahan pengetahuan tentang berbagai bidang ilmu, misalnya tidak bisa membaca menjadi bisa membaca.
- 6) Belajar dapat mengadakan perubahan dalam hal keterampilan, misalnya keterampilan bidang olahraga atau kesenian.

Benyamin S. Bloom menyatakan bahwa kegiatan belajar memiliki beberapa tujuan belajar yang diberi nama *taxonomy* dan mencakup tiga domain atau ranah, meliputi (Nurjan, 2016):

a) Domain kognitif

Belajar yang terkait dengan tujuan kognitif mencakup enam perilaku khusus yang tersusun dari yang terendah sampai dengan tertinggi, yaitu:

- (1) Pengetahuan (*knowledge*), yakni kecakapan untuk mengingat atau mengulang fakta-fakta dan prinsip-prinsip.
  - (2) Pemahaman (*comprehension*), adalah kecakapan untuk merumuskan sesuatu yang telah dipelajari dengan kata-kata sendiri.
  - (3) Penerapan (*application*), adalah kecakapan untuk menggunakan sesuatu yang sudah dipelajari dalam situasi nyata atau baru.
  - (4) Menganalisis (*anlysis*) adalah kecakapan untuk menguraikan sesuatu yang umum menjadi bagian-bagian kecil yang terorganisasi dan dapat difahami.
  - (5) Mensintesis adalah kecakapan untuk menggabungkan bagian-bagian kecil untuk dirangkai dalam satu kesatuan yang mudah difahami.
  - (6) Evaluasi adalah kecakapan untuk memberikan penilaian pada sesuatu.
- 8
- b) Domain afektif

Domain afektif berkaitan dengan kesadaran yang berasal dari diri individu untuk menggunakan dan menerima sikap, prinsip, kode, dan sanksi yang mendukung keputusan nilai dan mengarahkan perilakunya. Domain afektif meliputi lima tahap, yaitu:

- (1) Penerimaan (*receiving*), adalah tahap di mana individu berkeinginan menerima atau mempertahankan objek tertentu
- (2) Menanggapi (*responding*) adalah tahap dimana individu setuju ingin, dan melakukan respon yang nyata terhadap objek yang telah diterima.
- (3) Penilaian (*valuing*) adalah tahap dimana individu menerima dan menyakini bahwa objek yang telah direspon berharga bagi dirinya (diterima, dipilih, dan berpegang teguh).

- (4) Pengorganisasian nilai (*organization of values*) adalah tahap<sup>8</sup> dimana individu mengorganisasikan nilai-nilai baru yang diyakini ke dalam sistem nilai pribadinya, menentukan keterkaitan antar nilai dan mana yang dominan serta meresapkannya.
- (5) Karakterisasi nilai (*characterization by value or value complex*)<sup>8</sup> adalah tahap dimana individu telah menyelesaikan seluruh proses internalisasi dan pada waktu yang sama bertindak secara konsisten dengan nilai-nilai yang telah diresapi dan diintegrasikan dengan falsafah hidupnya.
- c) Dominan psikomotorik<sup>8</sup>  
 Domain psikomotorik menekankan pada perilaku manusia yang mencakup empat kategori, yaitu:
- (1) Gerak tubuh (*gross body movement*), menekankan presisi dalam gerakan badan yang bersifat kasar.
  - (2) Koordinasi gerak (*finely coordinated movement*), mengupayakan terbentuknya sekuensi atau pola gerak yang terkoordinasi dari berbagai anggota badan sehingga menjadi mahir.
  - (3) Komunikasi nonverbal (*nonverbal communication*) menekankan pada upaya melatih peserta didik untuk berkomunikasi tanpa menggunakan kata-kata.
  - (4) Perilaku bicara (*speech behavior*) mengutamakan upaya melatih peserta didik untuk berkomunikasi secara verbal.
- b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar
- Beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah (Sulastridkk., 2017):
- 1) Metode mengajar. Metode mengajar adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan

pembelajaran (Aditya, 2016). Dari uraian tersebut dapat diketahui bahwa metode mengajar dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

- 2) Kurikulum. Kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. Kegiatan ini sebagian besar adalah menyajikan bahan pelajaran agar siswa menerima, menguasai, dan mengembangkan bahan pelajaran tersebut.
- 3) Relasi guru dengan siswa. Proses belajar mengajar terjadi antara guru dengan siswa, proses tersebut juga dipengaruhi oleh relasi yang ada dalam proses belajar itu sendiri. Jadi cara belajar siswa juga dipengaruhi oleh relasinya dengan gurunya.
- 4) Relasi siswa dengan siswa. Siswa yang mempunyai sifat atau tingkah laku yang kurang menyenangkan bagi teman-temannya, mempunyai rasa rendah diri, atau sedang mengalami tekanan-tekanan batin maka akan diasingkan dari kelompok. Akibatnya hal tersebut dapat mengganggu proses belajar siswa.
- 5) Kedisiplinan sekolah. Kedisiplinan sekolah erat hubungannya dengan kerajinan siswa dalam belajar. Hal ini mencakup segala aspek salah satunya adalah tingkat kedisiplinan guru dalam mengajar, karena kedisiplinan pendidik juga dapat memberi contoh bagi siswa atau peserta didiknya.

Selain itu terdapat faktor-faktor lain yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa dimana secara garis besar terbagi menjadi dua bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Sabri, 2010):

- 1) Faktor internal siswa
  - a) Faktor fisiologis siswa, seperti kondisi kesehatan dan kebugaran fisik, serta kondisi panca inderanya terutama penglihatan dan pendengaran.
  - b) Faktor psikologis siswa, seperti minat, bakat, intelegensi, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan, berpikir, dan kemampuan dasar pengetahuan yang dimiliki.

2) Faktor eksternal siswa

- a) Faktor lingkungan siswa. Faktor ini terbagi dua, yaitu pertama, faktor lingkungan alam atau non sosial seperti keadaan suhu, kelembaban udara, waktu (pagi, siang, sore, malam), letak madrasah, dan sebagainya. Kedua, faktor lingkungan sosial seperti manusia dan budayanya.
- b) Faktor instrumental. Yang termasuk faktor instrumental antara lain gedung atau sarana fisik kelas, sarana atau alat pembelajaran, media pembelajaran, guru, dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi pembelajaran.

c. Manfaat Hasil Belajar

Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang terjadi pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya dimana dalam proses belajar mengajar tersebut memberi manfaat antara lain (Wawasan edukasi, 2017):

1) Bagi siswa

- a) Siswa akan mempunyai motivasi yang cukup besar untuk belajar lebih giat, agar lain kali mendapat hasil yang memuaskan.
- b) Memberikan umpan kepada siswa untuk memperbaiki cara belajar mereka.

2) Bagi guru

Memberikan umpan baik untuk memperbaiki cara belajar mengajar, mengadakan perbaikan dan pengayaan bagi siswa, serta menempatkan siswa pada situasi belajar mengajar yang lebih tepat sesuai dengan tingkat kemampuan yang dimiliki oleh siswanya.

3) Bagi orang tua

Memberi informasi kepada orang tua tentang tingkat keberhasilan siswa dalam belajar dengan tujuan untuk memperbaiki, mendalami, atau memperluas pengajarannya.

- 4) Bagi sekolah
  - a) Hasil belajar merupakan cerminan kualitas suatu sekolah.
  - b) Informasi tentang tepat atau tidaknya kurikulum di suatu sekolah serta dapat menjadi pertimbangan untuk perencanaan sekolah di masa yang akan datang.
  - c) Informasi bagi sekolah apakah sekolah tersebut telah memenuhi standar lembaga pendidikan.

## 2. Mata Pelajaran Matematika

### a. Pengertian Mata Pelajaran Matematika

Kata matematika berasal dari bahasa Yunani "*mathema*" yang berarti pengetahuan atau ilmu. Matematika sendiri memiliki beberapa ciri, diantaranya: 1) Memiliki objek yang abstrak, 2) Bertumpu pada kesepakatan, 3) Berpola pikir deduktif, 4) Memiliki simbol-simbol yang kosong arti, 5) Memperhatikan semesta pembicaraan, 6) Konsisten dalam sistemnya (Siagian, 2016). Matematika adalah suatu ilmu yang berhubungan atau menelaah bentuk-bentuk atau struktur-struktur yang abstrak dan hubungan-hubungan di antara hal-hal itu (Hudoyo, 2003).

Sedangkan pengertian matematika menurut para ahli yang dikumpulkan oleh Siswono adalah 1) Matematika sebagai ilmu tentang bilangan dan ruang, 2) Matematika sebagai ilmu tentang besaran (kuantitas), 3) Matematika sebagai ilmu tentang bilangan, ruang, besaran, dan keluasan, 4) Matematika sebagai ilmu tentang hubungan (relasi), dan 5) Matematika sebagai ilmu tentang bentuk yang abstrak, dan 6) Matematika sebagai ilmu yang bersifat deduktif (Siagian, 2016).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa matematika adalah suatu ilmu yang menelaah struktur-struktur yang abstrak dengan penalaran yang logik dalam pernyataan yang dilengkapi bukti dan melalui kegiatan penelusuran yang memerlukan imajinasi.

b. Tujuan Mata Pelajaran Matematika

Mata pelajaran matematika di sekolah dasar mempunyai tujuan sebagai berikut (Susanto, 2013):

- 1) Memahami setiap konsep dari matematika, menjelaskan keterkaitan antara konsep dengan mengaplikasikan konsep algoritme.
- 2) Menalar pada pola dan sifat, menggunakan manipulasi matematika dalam generalisasi, menyusun bukti, ataupun menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan dalam memahami setiap masalah, merancang dan menyelesaikan setiap model matematika, menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4) Mengkomunikasikan uraian dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan setiap permasalahan.
- 5) Memiliki sikap yang menghargai penggunaan matematika di kehidupan sehari-harinya.

c. Kemampuan Berhitung dan Kemampuan Memecahkan Masalah

Dengan mempelajari mata pelajaran matematika siswa akan dapat mengasah kemampuan yang ada di dalam diri mereka, seperti:

1) Kemampuan Berhitung

Kemampuan berhitung adalah kemampuan untuk menggunakan penalaran, logika, dan angka-angka (Khan, 2016). Kemampuan berhitung dapat diartikan sebagai suatu kemampuan yang dimiliki setiap anak yang berhubungan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian yang merupakan kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari (Ariyanti dan Muslimin, 2015). Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung adalah suatu kesanggupan yang dimiliki seseorang dalam melakukan perhitungan dengan mengenal konsep dasar matematika sehingga dapat melakukan perhitungan dengan baik dan benar.

## 2) Kemampuan Memecahkan Masalah

Pemecahan masalah adalah proses menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya ke dalam situasi baru yang belum dikenal (Indarwati dkk., 2014). Pemecahan masalah juga dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk menemukan jalan keluar dari suatu kesulitan dan mencapai tujuan yang tidak dapat dicapai segera (Indarwati dkk., 2014). Pengertian lain dari pemecahan masalah adalah proses bagaimana mengatasi suatu persoalan atau pertanyaan yang bersifat menantang yang tidak dapat diselesaikan dengan prosedur rutin yang sudah biasa dilakukan/diketahui (Indarwati dkk., 2014).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan memecahkan masalah adalah kemampuan seseorang dalam menyelesaikan suatu permasalahan atau pertanyaan yang sulit dan mencapai tujuan yang tidak dapat dicapai secara instan. Secara garis besar langkah-langkah pemecahan masalah menurut Polya dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Langkah-Langkah Pemecahan Masalah Menurut Polya (Indarwati dkk., 2014)

Tahap pertama adalah tahap memahami masalah (*understanding*), pada tahap ini siswa harus dapat memahami kondisi soal atau masalah yang terdapat di dalam soal tersebut. Tahap kedua adalah merencanakan penyelesaian (*planning*), pada



tahap ini siswa harus memikirkan langkah-langkah untuk menyelesaikan soal yang dikerjakannya. Tahap ketiga adalah menyelesaikan masalah (*solving*), pada tahap ini siswa telah siap melakukan perhitungan dengan segala macam data yang diperlukan termasuk konsep dan rumus atau persamaan yang sesuai. Tahap Keempat adalah tahap melakukan pengecekan kembali (*checking*), pada tahap ini siswa harus berusaha untuk mengecek ulang dan menelaah kembali dengan teliti setiap langkah pengerjaan yang telah dilakukannya.

### 3. Materi Kecepatan

Materi kecepatan yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah materi pembelajaran yang ada di dalam kurikulum 2013 mata pelajaran matematika Bab II yang diajarkan pada siswa kelas 5 SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. Materi kecepatan ini mencakup beberapa subbab, yakni:

#### a. Konversi Satuan Waktu

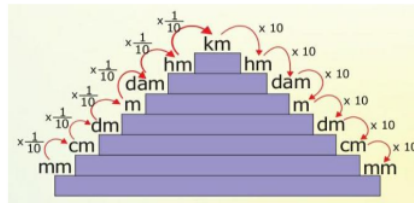
Konversi satuan waktu adalah mengubah satuan waktu tertentu menjadi satuan lainnya yang sudah ditetapkan (Mirza, 2021). Konversi satuan waktu dapat dibagi menjadi beberapa kategori, diantaranya: 1) Satuan waktu dalam detik, 2) Satuan waktu dalam menit, 3) Satuan waktu dalam jam, 4) Satuan waktu dalam hari, 5) Satuan waktu dalam minggu, 6) Satuan waktu dalam bulan, 7) Satuan waktu dalam tahun, dan lain sebagainya. Berikut beberapa contoh konversi satuan waktu:

Tabel 2.1 Contoh Konversi Satuan Waktu (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2018)

1 Menit = 60 Detik	1 Triwulan = 3 Bulan
1 Jam = 60 Menit	1 Caturwulan = 4 Bulan
1 Jam = 3.600 Detik	1 Tahun = 3 Caturwulan
1 Hari = 24 Jam	1 Tahun = 4 Triwulan
1 Minggu = 7 Hari	1 Tahun = 52 Minggu
1 Bulan = 4 Minggu	1 Lustrum = 5 Tahun
1 Bulan = 30 Hari	1 Windu = 8 Tahun
1 Tahun = 12 Bulan	1 Abad = 100 Tahun

b. Konversi Satuan Panjang

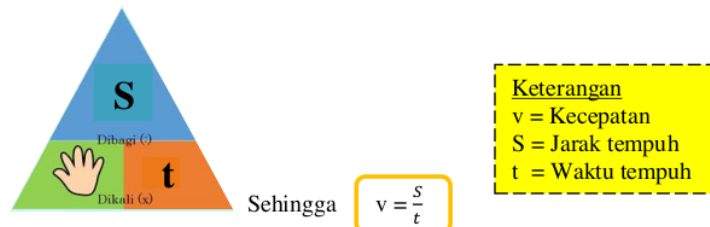
Konversi satuan panjang adalah mengubah satuan panjang tertentu menjadi satuan lainnya yang sudah ditetapkan (Mirza, 2021). Satuan panjang terdiri dari km, hm, dam, m, dm, cm, dan mm yang ditunjukkan dengan gambar berikut ini:



Gambar 2.2 Konversi Satuan Panjang (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2018)

c. Menentukan Kecepatan

Kecepatan adalah perbandingan antara jarak dengan waktu tempuh yang memiliki rumus sebagai berikut :



Gambar 2.3 Rumus Menentukan Kecepatan (Pujiati, 2008)

d. Menentukan Jarak Tempuh

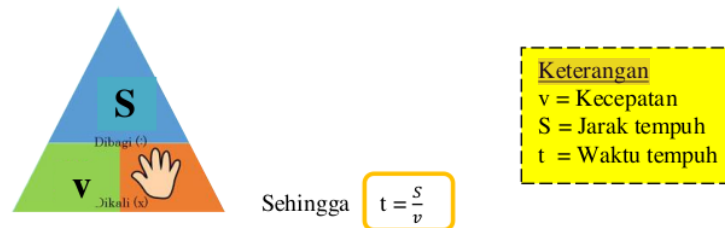
Jarak adalah ukuran panjang dari satu tempat ke tempat lainnya yang memiliki rumus sebagai berikut :



Gambar 2.4 Rumus Menentukan Jarak Tempuh (Pujiati, 2008)

e. Menentukan Waktu Tempuh

Waktu tempuh atau lama perjalanan adalah lama waktu yang terpakai dalam perjalanan untuk menempuh suatu jarak tertentu. Waktu tempuh dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:



Gambar 2.5 Rumus Menentukan Waktu Tempuh (Pujiati, 2008)

4. Media Video Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar (Ramli, 2012). Media juga dapat diartikan sebagai segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar, seperti buku, film, kaset, dan lain-lain (Ramli, 2012). Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa agar proses belajar berjalan optimal. Media sangatlah dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar, berikut terdapat beberapa fungsi media dalam pembelajaran (Ramli, 2012):

1) Membantu guru dalam bidang tugasnya.

Media pembelajaran bila digunakan secara tepat dapat membantu mengatasi kelemahan dan kekurangan guru dalam pembelajaran, baik penguasaan materi maupun metodologi pembelajarannya. Menurut analisis teknologi pembelajaran bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat:

- a) Meningkatkan produktivitas pesan-pesan pembelajaran yang disajikan, karena ia dapat mempercepat pemahaman pebelajar terhadap materi yang bersangkutan, sehingga secara langsung membantu penggunaan waktu secara efektif, dan meringankan beban guru yang bersangkutan.
  - b) Membantu pebelajar mengembangkan kemampuan aktivitas kejiwaan pebelajar untuk memahami pesan menurut daya analisisnya. Pengembangan daya analisis dan nalar ini merupakan salah satu fungsi pembelajaran.
  - c) Membantu pebelajar untuk berkreasi merencanakan program pendidikannya, sehingga pengembangan pesan-pesan pembelajaran dapat dirancang dengan baik
  - d) Membantu mengintegrasikan pesan-pesan pembelajaran dengan materi ilmu bantu yang erat kaitannya dengan materi pembelajaran yang disajikan. Misalnya bagaimana berakhlak yang baik kepada masyarakat, kepada lingkungan dan sebagainya.
  - e) Membantu pebelajar menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara taat asas atau konsisten, karena pokok bahasan tidak menyimpang dari yang telah diprogramkan dan dapat diulang secara utuh kembali. Hal ini akan berbeda bila pesan-pesan materi pembelajaran tersebut disampaikan melalui metode ceramah.
- 2) Membantu para pebelajar
- Dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu pebelajar dalam hal berikut:
- a) Lebih meningkatkan daya keahaman terhadap materi pembelajaran.
  - b) Dapat lebih mempercepat daya cerna pebelajar terhadap materi yang disajikan.

- c) Merangsang cara berpikir pebelajar.
  - d) Membangkitkan daya kognitif, afektif, dan psikomotor mereka yang mendalam akan pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan.
  - e) Membantu kuatnya daya ingatan pebelajar, karena sifat media pembelajaran mempunyai daya stimulus yang lebih kuat.
  - f) Membantu pebelajar memahami secara integral materi pembelajaran yang disajikan, sehingga pemahaman terhadap pokok bahasan yang disajikan secara utuh dan bermakna.
  - g) Membantu memperjelas pengalaman langsung yang pernah dialami mereka dalam kehidupan.
  - h) Dapat membantu merangsang kegiatan kejiwaan pebelajar untuk memahami materi pembelajaran. Aspek-aspek kejiwaan seperti pengamatan, tanggapan, daya ingatan, emosi, berpikir, fantasi, intelegensi dan sebagainya dapat dibangunkan oleh media pembelajaran yang tepat dalam memilihnya.
- 3) Memperbaiki Pembelajaran (Proses Belajar Mengajar)
- Penggunaan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu dalam memperbaiki pembelajaran, antara lain sebagai berikut:
- a) Jika dalam implementasi pembelajaran tidak memperoleh hasil yang diinginkan sesuai dengan standar minimal, maka kewajiban guru untuk mengulangi pembelajaran tersebut. Di sini media dapat membantu dalam mempertinggi hasil yang akan dicapai, media yang digunakan lebih ditingkatkan kuantitas dan kualitasnya.
  - b) Penggunaan media yang satu ternyata belum dapat memuaskan guru dalam pembelajaran, maka pada pembelajaran berikutnya guru dapat menggunakan media yang lain, agar dapat mencapai hasil yang maksimal.

b. Pengertian Video Pembelajaran Interaktif

<sup>15</sup> Video pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya (Wardani dan Syofyan, 2018). Menurut Niswa <sup>12</sup> video pembelajaran interaktif adalah video yang berisi tuntutan praktis secara tepat sasaran, disajikan lewat presentasi audio visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami sehingga siswa dapat belajar secara mandiri setiap saat dan akan sangat <sup>12</sup> menunjang bagi pendalaman materi (Wardani dan Syofyan, 2018).

Di dalam video pembelajaran interaktif harus terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antara pengguna dengan media itu sendiri. Hal ini sejalan dengan pernyataan yang disampaikan oleh Yasa, bahwa suatu media dikatakan interaktif apabila terjadi keterlibatan antara peserta didik dengan media tersebut sehingga peserta didik tidak hanya sekedar melihat atau mendengarkan materi di dalam media tersebut saja (Wardani dan Syofyan, 2018). Berdasarkan beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang disajikan secara audio visual (gambar dan suara) dimana di dalam video tersebut harus terdapat <sup>12</sup> interaksi atau hubungan timbal balik antara siswa dengan media itu sendiri. Karakteristik yang harus dimiliki oleh video pembelajaran interaktif, yakni (Khairani dkk., 2019):

<sup>6</sup> 1) *Clarity of Message* (kejelasan pesan)

Dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memori jangka panjang dan bersifat retensi.

2) *Stand Alone* (berdiri sendiri)

Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.

3) *User Friendly* (bersahabat/akrab dengan pemakainya)

Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.

4) Representasi Isi

Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.

5) Visualisasi dengan Media

Materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakurasian tinggi.

6) Menggunakan Kualitas Resolusi yang Tinggi

Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi *support* untuk setiap *speech system* komputer.

7) Dapat Digunakan Secara Klasikal atau Individual

Video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam setting sekolah tetapi juga di rumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah siswa maksimal 50 orang, dapat dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian narasi saja.

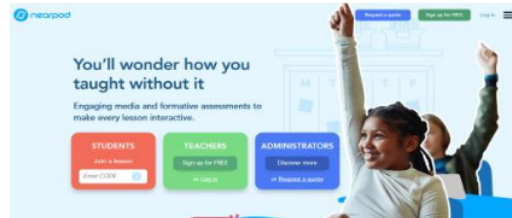
Adapun keunggulan menggunakan video pembelajaran interaktif adalah dapat mengefektifitaskan waktu, ruang, dan pesan yang disampaikan sehingga siswa dapat diajak mengkomunikasikan materi pembelajaran yang disampaikan secara cepat (Khairani dkk., 2019). Video juga dapat menampilkan objek-objek yang terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya, atau bahkan yang tidak dapat ditemukan oleh siswa secara langsung. Sehingga dengan adanya video pembelajaran dapat menjelaskan penjelasan yang abstrak dan sangat baik untuk menjelaskan suatu proses (Khairani dkk., 2019). Penggunaan media pembelajaran berupa video pembelajaran interaktif juga dapat merangsang perkembangan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik (Firmansah dan Firdaus, 2020) dimana media ini sangatlah efektif untuk digunakan karena dapat dipelajari secara berulang kali dan berkelanjutan oleh siswa sehingga memudahkan siswa untuk lebih mendalami contoh serta memperbanyak referensinya (Riyanto dan Yunani, 2020). Selain itu, keunggulan lain dari video pembelajaran interaktif adalah pesan yang disampaikan dapat lebih menarik, sehingga mendorong dan meningkatkan motivasi untuk lebih memahami materi. (Khairani dkk., 2019).

c. Penggunaan Aplikasi Nearpod

*Nearpod is an award-winning, education technology tool that helps teacher teach interactive lessons across all student devices, assess students in real-time, and get instant feedback* (Nearpod adalah alat teknologi pendidikan pemenang penghargaan yang membantu guru mengajarkan pembelajaran interaktif di semua perangkat siswa, menilai siswa dalam jangka waktu tertentu, dan mendapatkan tanggapan secara langsung) (Microsoft, n.d.). Aplikasi nearpod ini mulai dikenalkan ke dunia pendidikan pada tahun 2012 dimana aplikasi nearpod memungkinkan guru untuk membuat kegiatan pembelajaran yang interaktif dan dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat elektronik.

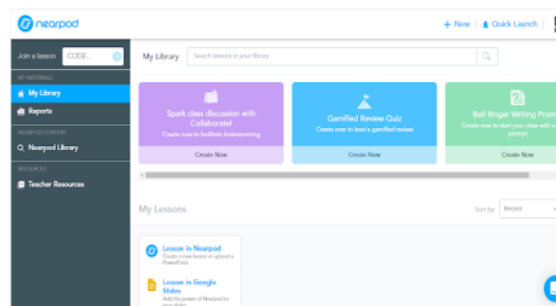


Untuk mengakses aplikasi nearpod pertama-tama kita harus membuka link atau aplikasi nearpod terlebih dahulu, selanjutnya klik *sign up* (apabila kita ingin mendaftar) atau *log in* (apabila kita telah memiliki akun) dimana dalam hal ini kita dapat menggunakan akun google yang telah kita miliki agar lebih mudah.



Gambar 2.6 Tampilan Awal Aplikasi Nearpod (Dokumentasi Pribadi)  
Setelah berhasil masuk ke aplikasi nearpod maka akan terdapat dua pilihan menu utama, diantaranya (Bahar, 2020):

- 1) *My Library*, menampilkan tiga bagian kolaboratif yaitu:
  - a) *Spark Class Discussion With Collaborate*, menu ini digunakan untuk membuat diskusi kolaborasi antara guru dengan siswa.
  - b) *Gamified Review Quiz*, fitur ini memungkinkan kita untuk membuat kuis untuk siswa.
  - c) *Bell Ringer Writing Prompt*, fitur ini memungkinkan guru untuk mengirimkan pertanyaan dengan jawaban uraian.
- 2) *My Lesson*, menampilkan pembelajaran yang telah kita buat sebelumnya.



Gambar 2.7 Tampilan Utama Aplikasi Nearpod (Bahar, 2020)

Kelebihan menggunakan aplikasi nearpod adalah (Endra, 2017):

- a) Penerapan aplikasi yang menarik dapat menarik perhatian siswa.
- b) Tidak perlu menggunakan LCD proyektor, karena dapat diakses menggunakan berbagai perangkat elektronik yang telah dimiliki.
- c) Penerapan *teaching technology*.
- d) Pada aplikasi ini dapat terlihat partisipasi siswa.

#### **B. Temuan Hasil yang Relevan**

Hasil yang diperoleh selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh kelompok dari Arif Rahman Hakim dan Husen Windayana tentang "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD" yang menyatakan bahwa pembelajaran matematika menggunakan multimedia interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDIT Qordova Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung. Dengan menggunakan metode kuasi eksperimen, penelitian akan dilaksanakan dengan membandingkan hasil belajar di dua kelas yang berbeda dimana kelas eksperimen merupakan kelas yang menggunakan multimedia interaktif. Sedangkan kelas kontrol merupakan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diperoleh data bahwa nilai rata-rata di kelas eksperimen sebesar 7,833 sedangkan nilai rata-rata di kelas konvensional sebesar 6,333. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan multimedia interaktif sangat berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Hakim dan Windayana, 2016).

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tanty Albaniyah pada tahun 2014 tentang "Hubungan Penggunaan Media Video Pembelajaran dengan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD 76/1 Sungai Buluh" menyatakan bahwa terdapat hubungan media pembelajaran dengan menggunakan video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SD 76/1 Sungai Buluh. Penelitian ini merupakan jenis penelitian korelasional dimana data yang diperlukan diambil melalui kuesioner (Albaniyah, 2014).

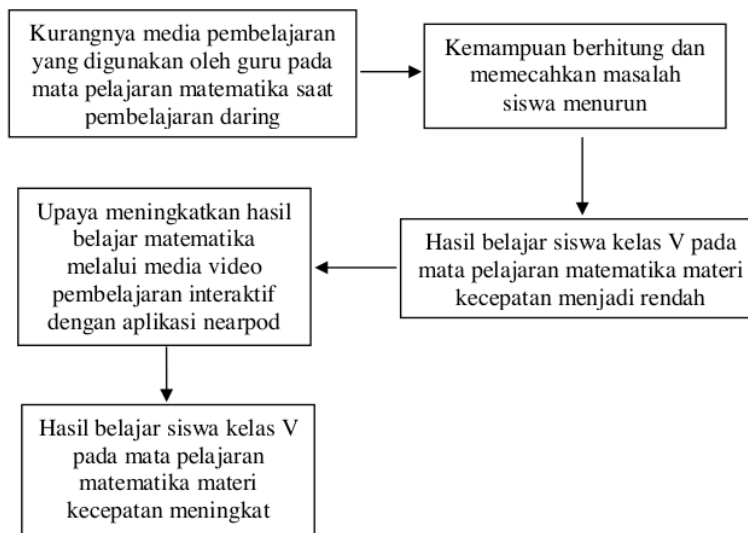
Selain itu hasil yang diperoleh juga relevan dengan penelitian kelompok yang dilakukan oleh Feryana Nesita Miftahul Janah, Bambang Suteng Sulasmono, dan Eunice Widyanti Setyaningtyas pada tahun 2019 tentang “Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu Media Video Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media video dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 4 di SDN Batu 2 Kecamatan Karang Tengah Kabupaten Demak semester 2 tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini dapat dibuktikan dengan perolehan nilai hasil belajar matematika siswa setelah diberikan tindakan pada tiap siklus. Keberhasilan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa dapat terlihat dari sebelum dilakukannya tindakan yaitu pada pra siklus yaitu hanya 9 siswa atau 43% siswa yang tuntas, pada siklus I meningkat menjadi 15 siswa atau 71% siswa yang tuntas, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 21 siswa yang tuntas belajar matematika atau 100% (Janah dkk., 2019).

Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang relevan tersebut penggunaan media video pembelajaran interaktif dapat digunakan guru sebagai dasar pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam peningkatan kemampuan berhitung dan memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi oleh siswa sehingga berakibat pada peningkatan hasil belajar matematika siswa.

### **C. Kerangka Berfikir**

Berdasarkan hasil kajian teori yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat dirumuskan sebuah kerangka berfikir bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku individu (kognitif, afektif, dan psikomotorik) yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan dalam suatu proses belajar. Pada kegiatan belajar dibutuhkan suatu media yang dapat mendukung atau mempermudah siswa dalam memahami materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan hasil yang memuaskan. Terlebih lagi pada mata pelajaran matematika yang memiliki konsep abstrak di masa pembelajaran daring seperti sekarang dimana siswa diminta untuk belajar

secara mandiri di rumah. Melalui media video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi nearpod diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena media ini dikemas secara menarik, mudah diakses, dan dapat digunakan secara mandiri kapanpun serta dimana pun. Sehingga, salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi kecepatan siswa kelas V SDN Lirboyo 2 Kota Kediri adalah sebagai berikut:



Gambar 2.8 Skema Kerangka Berfikir (Dokumentasi Pribadi)

#### D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan beberapa teori pendukung dan kerangka berfikir di atas maka hipotesis dalam penelitian tindakan kelas ini adalah penerapan media video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi kecepatan di kelas V SDN Lirboyo 2 Kota Kediri.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Pengertian penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang bertujuan untuk memberikan kontribusi langsung pada problem-problem praktis masyarakat dalam situasi-situasi problematik dan pada tujuan-tujuan ilmu sosial dengan turut berkolaborasi (bersama masyarakat) dalam kerangka etis yang disepakati antar satu sama lain (Hopkins, 2011). Menurut Stephen Kemmis penelitian tindakan kelas merupakan uji coba gagasan dalam bentuk praktik dengan harapan agar mampu mengembangkan atau mengubah sesuatu, mencoba memberikan pengaruh nyata terhadap situasi tertentu (Hopkins, 2011).

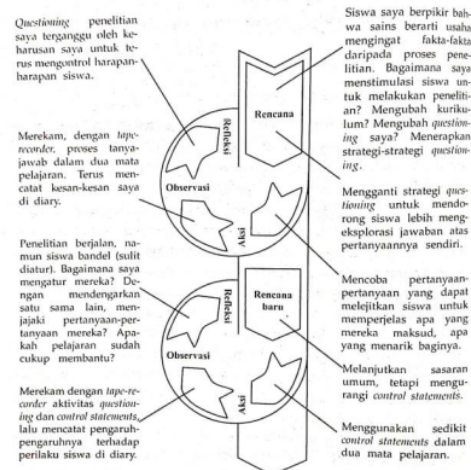
Menurut John Elliott, penelitian tindakan kelas adalah penelitian terhadap situasi social dengan tujuan meningkatkan kualitas tindakan di dalamnya (Hopkins, 2011). Menurut Mills, penelitian tindakan kelas merupakan penyelidikan sistematis yang dilaksanakan oleh guru-peneliti dengan mengumpulkan informasi tentang bagaimana sekolah mereka bekerja, bagaimana mereka mengajar, dan bagaimana siswa belajar (Hopkins, 2011).

Sedangkan dalam bahasa inggris penelitian tindakan kelas disebut dengan istilah *classroom action research*, dimana dalam istilah tersebut terdapat tiga kata yang memiliki arti sebagai berikut (Arikunto dkk., 2007):

1. Penelitian : merujuk pada suatu kegiatan mencermati suatu obyek dengan cara menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
2. Tindakan : merujuk pada suatu obyek kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa.

3. Kelas : dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang spesifik, yakni sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang dilaksanakan oleh guru atau tenaga pendidik dengan menerapkan suatu strategi/metode/media/cara mengajar untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang ada di dalam suatu kelas. Rancangan penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) sistem spiral dengan model David Hopkins seperti pada gambar berikut:



Gambar 3.1 Penelitian Tindakan Spiral (David Hopkins, 2011)

Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan rancangan penelitian model Hopkins yang diawali dengan tindakan pra siklus kemudian dilanjutkan perencanaan, aksi, observasi, dan refleksi. Penelitian dilakukan sebanyak dua siklus, dimana pada siklus I subbab materi yang diajarkan adalah konversi satuan waktu dan konversi satuan panjang. Kemudian pada siklus II subbab materi yang diajarkan adalah menentukan kecepatan, menentukan jarak tempuh, dan menentukan waktu tempuh. Berikut penjelasan langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan:

#### 1. Pra siklus

Tahap pra siklus dilaksanakan pada hari Senin, 29 Maret 2021 - Rabu, 7 April 2021. Dalam kegiatan pra siklus penulis melakukan observasi untuk mengidentifikasi permasalahan dalam proses pembelajaran yang terjadi di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. Setelah teridentifikasi, maka peneliti dapat merancang solusi-solusi yang dapat diambil terkait persoalan yang terjadi. Kemudian peneliti berdiskusi bersama guru dan dosen untuk menentukan solusi yang paling tepat dari rancangan yang telah dibuat.

#### 2. Perencanaan

Pada tahap ini penulis merancang rencana pelaksanaan pembelajaran siklus I; membuat video pembelajaran interaktif dengan subbab materi konversi satuan waktu dan konversi satuan panjang; membuat instrument penilaian siklus I; merancang rencana pelaksanaan pembelajaran siklus II; membuat video pembelajaran interaktif dengan subbab materi menentukan kecepatan, menentukan jarak tempuh, dan menentukan waktu tempuh; serta membuat instrument penilaian siklus II.

#### 3. Aksi

Pada tahap ini penulis menerapkan perencanaan yang telah dibuat yaitu dengan mengimplementasikan video pembelajaran interaktif yang telah disiapkan baik dalam siklus I maupun siklus II pada kegiatan belajar mengajar.

#### 4. Observasi

Observasi dalam penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan pengumpulan data yang berupa proses perubahan kinerja dalam kegiatan belajar mengajar dan berfungsi untuk mendokumentasikan pengaruh tindakan yang dilakukan. Pada tahap ini penulis melakukan pengamatan dari pelaksanaan tindakan sesuai dengan lembar observasi yang telah disusun sebelum pelaksanaan tindakan dilakukan.

## 5. Refleksi

Refleksi adalah proses mengingat dan merenungkan suatu tindakan sesuai tindakan yang telah direncanakan dan tercatat dalam observasi. Refleksi ini dilakukan untuk memahami kendala yang terjadi dalam proses pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Semua data hasil observasi dikumpulkan untuk kemudian dianalisis. Analisis ini berguna bagi peneliti untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran matematika materi kecepatan menggunakan video pembelajaran interaktif di kelas lima SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. Melalui refleksi ini juga dapat diketahui kelebihan dan kelemahan dari proses pembelajaran siklus I dan akhirnya dapat dilakukan pembenahan dari kelemahan yang ada pada proses siklus II.

## B. Setting Penelitian

### 1. Subjek Penelitian

Subyek pada penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Lirboyo 2 Kota Kediri yang berjumlah 32 siswa, terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Mata pelajaran yang menjadi sasaran penelitian adalah mata pelajaran matematika kelas V khususnya pada materi kecepatan.

Tabel 3.1 Daftar Absensi Siswa Kelas 5 SDN Lirboyo 2 Kota Kediri (Hasil Observasi)

No	Nama Siswa	Laki-Laki	Perempuan
1.	M. Rasya Maulana	√	
2.	Ahmad Reza Muzakky Attamami	√	
3.	Alvaro Khazindar Mayfan Hermawan	√	
4.	Andhika Ghalib As'ad	√	
5.	Andhika Prasetyo	√	
6.	Aquilla Michaile Azzura Natasya		√
7.	Ardiansyah	√	
8.	Arpendiana Silvia Renata		√
9.	Az Zahra Kiranti Aulia		√
10.	Bima Putra Pamungkas	√	
11.	Brilliant Deby Permatasari		√
12.	Cintya Tri Larasati		√
13.	Denisha Fahma Usman Ahmad		√
14.	Feviara Shelvi Izzyati Choiriana		√
15.	Fia Sa'ida Daraini		√
16.	Garry Hanugrah Timur Pradigdo	√	
17.	Hera Praju Nurfadillah		√
18.	Moch. Kheyshal Faldino	√	
19.	Mochammad Sandi Pratama	√	



No	Nama Siswa	Laki-Laki	Perempuan
20.	Muhammad Edelweis Rizqiwong	√	
21.	Muhammad Nor Riski	√	
22.	Muhammad Sadad Abiyyu Dawwas	√	
23.	Muhammad Sandi Raditya Pratama	√	
24.	Mohammad Wahid Khoiruddin	√	
25.	Radhitya Akmal Andika	√	
26.	Raffael Junizza Andriansyah Putra	√	
27.	Roiz Pranata Wijaya	√	
28.	Shireen Imarohana Rizki Riyadi		√
29.	Tarissa Putri Nihayatun Nabilah		√
30.	Tsalsa Latifa Zahro		√
31.	Yasmina Choirunnisa' Dinar		√
32.	Orieviano Putra Narayana	√	

## 2. Lokasi Penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri yang beralamat di Jl. Semeru No. 159, Kota Kediri, Jawa Timur, telp (0354) 777914, e-mail [sdnlirboyo2@gmail.com](mailto:sdnlirboyo2@gmail.com). Lokasi tersebut dipilih karena jaraknya yang dekat dengan kampus UN PGRI Kediri, sehingga memudahkan dalam melaksanakan penelitian.

## 3. Waktu Penelitian

Waktu penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022 tepatnya pada tanggal 29 Maret 2021-23 Juni 2021. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yaitu siklus I pada tanggal 12 April 2021 - Sabtu 24 April 2021 dan siklus II pada tanggal 26 April 2021 - Sabtu 8 Mei 2021.

## C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari:

### 1. Observasi

Menurut Morris, observasi adalah aktivitas mencatat suatu gejala/peristiwa dengan bantuan alat/instrumen untuk merekam/mencatatnya guna tujuan ilmiah atau tujuan lainnya (Syamsudin, 2014). Observasi pada penelitian ini melibatkan 2 observer, antara lain guru kelas 5 SDN Lirboyo 2 Kota Kediri dan peneliti. Pengamatan terhadap seluruh aktivitas pembelajaran pada setiap siklus mulai dari

siklus pertama sampai siklus yang terakhir. Kegiatan observasi pada penelitian ini berfungsi untuk mengetahui perubahan yang terjadi saat dan setelah pembelajaran pada setiap siklusnya.

## 2. Tes

Teknik tes yang digunakan untuk mengetahui kemampuan berhitung dan memecahkan masalah dalam mata pelajaran matematika adalah tes pilihan ganda melalui aplikasi *google form*. Untuk menilai hasil evaluasi siswa digunakan pedoman penilaian evaluasi seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 3.2 Pedoman Penilaian Evaluasi Siswa (Ketentuan Peneliti)

Keterangan	Nilai
Jika jawaban benar	10
Jika jawaban salah	0

## 3. Dokumentasi

Studi dokumen merupakan peristiwa-peristiwa yang telah berlalu, dokumen tersebut dapat berupa gambar, tulisan, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sani, 2013). Dalam penelitian ini studi dokumen berkaitan dengan data penelitian seperti latar belakang sekolah, kultur sekolah, dan karakteristik siswa kelas 5 SDN Lirboyo 2 Kota Kediri.

## 4. Wawancara

Wawancara adalah kumpulan informasi yang digali melalui tanya jawab lisan dan percakapan sehari-hari (Syamsudin, 2014). Pada penelitian ini wawancara dilakukan kepada guru kelas 5 SDN Lirboyo 2 Kota Kediri dan Kepala Sekolah SDN Lirboyo 2 Kota Kediri terkait kondisi siswa kelas 5 SDN lirboyo 2 Kota Kediri.

## D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif kuantitatif. Analisis data ini bertujuan untuk menggambarkan peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya yang dapat diketahui dari perhitungan nilai rata-rata kelas dan presentase ketuntasan klasikal. Untuk mencari nilai rata-rata tes formatif kelas, data-data yang diperoleh dari hasil tes dihitung dengan menggunakan rumus:

$$x = \frac{\sum X}{\sum N}$$

17 terangan:

- x = Nilai rata-rata kelas  
 $\sum X$  = Jumlah nilai seluruh siswa  
 $\sum N$  = Jumlah seluruh siswa dalam satu kelas

17 Gambar 3.2 Rumus Nilai Rata-Rata Kelas (Hutauruk dan Simbolon, 2018)

Untuk menghitung ketuntasan belajar klasikal digunakan rumus:

$$p = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

17

Keterangan:

- p = Presentase ketuntasan klasikal  
 $\sum$  = Siswa yang tuntas belajar  
 $\sum$  = Jumlah seluruh siswa dalam satu kelas

Gambar 3.3 Rumus Presentase Ketuntasan Klasikal (Yanti dan Abdullah, 2017)

Kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa dalam (%) dikelompokkan sesuai dengan pedoman berikut:

Tab 17.3 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar (Yanti dan Abdullah, 2017)

Tingkat Keberhasilan (%)	Arti
>80%	Sangat Baik
60-79%	Baik
40-59%	Cukup
20-39%	Kurang
<20%	Sangat Kurang

Adapun indikator keberhasilan yang direncanakan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dikatakan berhasil apabila kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa adalah  $\geq 75\%$ . Tingkat keberhasilan ini didasarkan pada pernyataan yang menyatakan bahwa apabila ketuntasan klasikal mencapai 75% maka penelitian dapat dihentikan/dinyatakan berhasil (Parahita dkk., 2019).
2. Hasil nilai rata-rata kelas yang diperoleh harus  $\geq 75$ . Batas ketuntasan tersebut diterapkan peneliti sesuai KKM yang ada di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas 5 SDN Lirboyo 2 Kota Kediri, Jawa Timur. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus untuk menentukan bagaimana cara meningkatkan <sup>4</sup> hasil belajar matematika materi kecepatan menggunakan media video pembelajaran interaktif di Kelas 5 SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan, mulai dari pemeriksaan tahap pra siklus sampai pada tahap siklus kedua diperoleh data sebagai berikut:

##### 1. Deskripsi Tahap Pra Siklus

Setelah melakukan wawancara kepada guru kelas 5 dan kepala sekolah SDN Lirboyo 2 Kota Kediri pada tanggal 29 Maret 2021-31 Maret 2021 diperoleh penjelasan bahwa masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM pada mata pelajaran matematika, khususnya pada materi kecepatan. Hal ini dikarenakan materi tersebut diajarkan pada awal kebijakan pembelajaran daring diterapkan, sehingga sistem pembelajaran baru ini membuat penjelasan materi menjadi tidak maksimal dan membuat hasil belajar siswa menjadi rendah. Selain itu pada tanggal 1 April 2021-3 April 2021, peneliti juga menyebarkan instrumen analisis kebutuhan pembelajaran kepada siswa melalui *google form* yang berisi 20 butir soal penilaian terhadap pelaksanaan proses pembelajaran dan 11 butir soal penilaian terhadap materi yang diajarkan selama pembelajaran daring. Dengan menyebarkan instrumen ini peneliti dapat mengetahui permasalahan yang dirasakan siswa selama pembelajaran daring.

Kemudian pada tanggal 5 April 2021-7 April 2021, peneliti melaksanakan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada mata pelajaran matematika khususnya pada materi kecepatan. Kegiatan pretest ini dilakukan dengan beberapa tahap, yakni:

- a. Pada tanggal 5 April 2021, siswa kelas 5 SDN Lirboyo 2 Kota Kediri diminta untuk datang ke sekolah antara pukul 07:00-12:00 WIB untuk mengerjakan 2 soal uraian dengan subbab materi konversi satuan waktu dan konversi satuan panjang. Dari kegiatan tersebut diperoleh hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Pretest Subbab Konversi Satuan Waktu dan Konversi Satuan Panjang (Hasil Observasi)

No. Absen	Soal Konversi Satuan Waktu		Soal Konversi Satuan Panjang	
	Benar	Salah	Benar	Salah
1.		√		√
2.		√	√	
3.		√		√
4.		√		√
5.	√		√	
6.		√		√
7.		√		√
8.		√		√
9.		√	√	
10.		√		√
11.		√		√
12.		√	√	
13.		√		√
14.		√		√
15.		√	√	
16.		√		√
17.		√		√
18.		√		√
19.		√		√
20.		√		√
21.	√		√	
22.		√		√
23.		√		√
24.	√		√	
25.		√	√	
26.		√		√
27.	√		√	
28.	√			√
29.		√	√	
30.		√	√	
31.	√		√	
32.		√		√

- b. Pada tanggal 6 April 2021, soal pretest dibagikan melalui *google form* yang terdiri dari 1 soal menentukan kecepatan, 1 soal menentukan jarak tempuh, dan 1 soal menentukan waktu tempuh. Siswa diminta untuk mengerjakan soal tersebut mulai jam 07:00-21:00 WIB. Dari kegiatan tersebut diperoleh hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Pretest Subab Menentukan Kecepatan, Jarak Tempuh, dan Waktu Tempuh (Hasil Observasi)

No. Absen	Menentukan Kecepatan		Menentukan Jarak Tempuh		Menentukan Waktu Tempuh	
	Benar	Salah	Benar	Salah	Benar	Salah
1.		√		√		√
2.	√		√		√	
3.		√		√	√	
4.		√		√		√
5.	√		√		√	
6.		√		√		√
7.	√			√	√	
8.		√		√		√
9.	√		√		√	
10.		√		√		√
11.		√		√		√
12.	√		√		√	
13.		√		√		√
14.		√		√		√
15.	√		√		√	
16.		√		√		√
17.		√		√		√
18.		√		√	√	
19.		√		√		√
20.	√			√	√	
21.	√		√		√	
22.		√		√		√
23.		√		√		√
24.	√		√		√	
25.	√		√			√
26.		√		√		√
27.	√		√		√	
28.	√			√	√	
29.		√	√		√	
30.	√			√	√	
31.	√		√		√	
32.		√		√		√

Pada tanggal 7 April 2021, peneliti menggabungkan kedua hasil pretest tersebut dan menilai hasilnya dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 SDN Lirboyo 2 Kota Kediri Materi Kecepatan (Hasil Observasi)

No. Absen	Nama Siswa	Nilai
1.	M. Rasya Maulana	0
2.	Ahmad Reza Muzakky Attamami	80
3.	Alvaro Khazindar Mayfan Hermawan	20
4.	Andhika Ghalib As'ad	0
5.	Andhika Prasetyo	100
6.	Aquilla Michaille Azzura Natasya	0
7.	Ardiansyah	40
8.	Arendiana Silvia Renata	0
9.	Az Zahra Kiranti Aulia	80
10.	Bima Putra Pamungkas	0
11.	Brilliant Deby Permatasari	0
12.	Cintya Tri Larasati	80
13.	Denisha Fahma Usman Ahmad	0
14.	Feviara Shelvi Izzyati Choiriana	0
15.	Fia Sa'ida Daraini	80
16.	Garry Hanugrah Timur Pradigdo	0
17.	Hera Praju Nurfadillah	0
18.	Moch. Kheyshal Faldino	20
19.	Mochammad Sandi Pratama	0
20.	Muhammad Edelweis Rizqiwong	40
21.	Muhammad Nor Riski	100
22.	Muhammad Sadad Abiyyu Dawwas	0
23.	Muhammad Sandi Raditya Pratama	0
24.	Mohammad Wahid Khoiruddin	100
25.	Radhitya Akmal Andika	60
26.	Raffael Junizza Andriansyah Putra	0
27.	Roiz Pranata Wijaya	100
28.	Shireen Imarohana Rizki Riyadi	60
29.	Tarissa Putri Nihayatun Nabilah	60
30.	Tsalsa Latifa Zahro	60
31.	Yasmina Choirunnisa' Dinar	100
32.	Orieviano Putra Narayana	0

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM yakni 75 sebanyak 9 orang. Adapun nilai rata-rata kelasnya adalah 36,88 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 28,13% yang tergolong dalam kategori kurang. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti berusaha memecahkannya dengan mencoba menerapkan media video pembelajaran interaktif. Media ini

dipilih karena dengan adanya partisipasi siswa dalam pembelajaran diharap dapat mempermudah siswa dalam memahami materi kecepatan, sehingga hasil belajar dapat diraih secara maksimal.

## 2. Deskripsi Hasil Penelitian Setelah Dilakukan Siklus

### a. Siklus I

#### 1) Perencanaan

Perencanaan pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus I mengacu pada hasil observasi pra siklus yang dilaksanakan pada pembelajaran matematika dengan standar kompetensi menggunakan pengukuran waktu, sudut, jarak, dan kecepatan dalam pemecahan masalah serta kompetensi dasar 3.3 Menjelaskan perbandingan dua besaran yang berbeda (kecepatan sebagai perbandingan jarak dengan waktu, debit sebagai perbandingan volume dan waktu) dan 4.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perbandingan dua besaran yang berbeda (kecepatan dan debit). Permasalahan yang ditemui adalah sebagai berikut:

- a) Siswa kurang menguasai materi yang diajarkan guru.
- b) Kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Dari permasalahan yang ada, maka diputuskan untuk melakukan perbaikan pembelajaran matematika materi kecepatan menggunakan media pembelajaran video interaktif pada siswa kelas 5 SDN Lirboyo 2 Kota Kediri tahun pelajaran 2021/2022. Untuk mengoptimalkan pelaksanaan perbaikan pembelajaran, maka disusun perencanaan sebagai berikut:

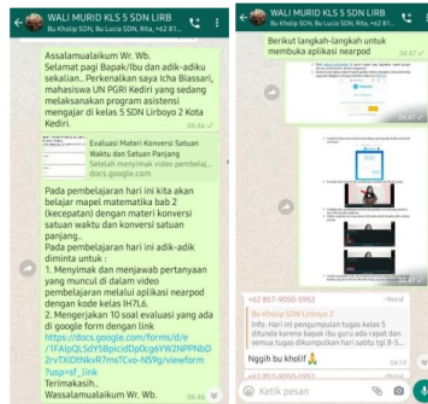
- a) Menyusun RPP dengan memperhatikan kekurangan dan kelebihan siswa.
- b) Menyiapkan media video pembelajaran interaktif.
- c) Menyiapkan lembar observasi
- d) Menyiapkan alat evaluasi



## 2) Aksi

## a) Kegiatan pendahuluan

- (1) Guru mengirimkan kode kelas di whatsapp grub agar siswa dapat melihat video pembelajaran interaktif melalui aplikasi nearpod.



Gambar 4.1 Pembukaan Pembelajaran Melalui WhatsApp Grub (Dokumentasi Pribadi)

- (2) Guru meminta siswa untuk menyimak video pembelajaran tersebut dengan sungguh-sungguh.
  - (3) Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.
  - (4) Guru mengajak siswa untuk berdoa terlebih dahulu sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.
  - (5) Guru menanyakan kabar siswa.
  - (6) Guru memberikan apresepsi.
  - (7) Guru menyampaikan materi, tujuan, dan langkah-langkah pembelajaran hari ini.
- b) Kegiatan inti
- (1) Siswa mengamati materi dan contoh yang diberikan oleh guru.
  - (2) Siswa diberi kesempatan untuk bertanya apabila ada yang tidak dimengerti.

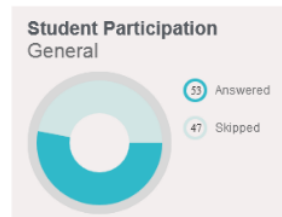
- (3) Siswa diminta untuk mengerjakan beberapa soal berupa LKPD tentang konversi satuan waktu dan panjang yang ada di dalam video pembelajaran interaktif.
- (4) Guru membahas cara mengerjakan dan jawaban dari soal yang telah dikerjakan oleh siswa.

c) Kegiatan penutup

- (1) Siswa diminta untuk menuliskan kesimpulan yang telah mereka dapat dari pembelajaran hari ini, kemudian guru memperkuat kesimpulan tersebut.
- (2) Guru mengirimkan link google form yang berisikan soal evaluasi dan siswa diminta untuk mengerjakan soal tersebut dengan pengisian paling lambat pukul 21:00 WIB.
- (3) Guru mengingatkan siswa untuk selalu menjaga kesehatan dan menerapkan 3M yakni menjaga jarak, memakai masker, dan mencuci tangan.
- (4) Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.

3) Observasi

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada siklus I, diperoleh catatan bahwa terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam mengakses video pembelajaran melalui aplikasi nearpod. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya siswa yang bertanya cara untuk mengakses video pembelajaran interaktif tersebut melalui aplikasi WhatsApp grub. Selain itu taraf partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan yang ada di dalam video pembelajaran interaktif masih sebesar 53%. Persentase ini menyatakan bahwa <sup>4</sup>siswa kelas V SDN Lirboyo 2 Kota Kediri belum berpartisipasi secara maksimal dalam pembelajaran, seperti yang terlihat pada gambar berikut:



Gambar 4.2 Presentase Partisipasi Siswa dalam Video Pembelajaran Interaktif di Siklus I (Dokumentasi Pribadi).

Setelah menyimak video pembelajaran interaktif, siswa diminta untuk mengerjakan soal evaluasi yang ada di *google form*. Berikut data hasil belajar siswa pada siklus I:

Tabel 4.4 Hasil Belajar Siswa pada Siklus I (Hasil Observasi)

No. Absen	Nama Siswa	Nilai
1.	M. Rasya Maulana	40
2.	Ahmad Reza Muzakky Attamami	50
3.	Alvaro Khazindar Mayfan Hermawan	80
4.	Andhika Ghalib As'ad	90
5.	Andhika Prasetyo	90
6.	Aquilla Michaile Azzura Natasya	40
7.	Ardiansyah	50
8.	Arpendiana Silvia Renata	40
9.	Az Zahra Kiranti Aulia	40
10.	Bima Putra Pamungkas	50
11.	Brilliant Deby Permatasari	30
12.	Cintya Tri Larasati	80
13.	Denisha Fahma Usman Ahmad	90
14.	Feviara Shelvi Izzyati Choiriana	30
15.	Fia Sa'ida Daraini	40
16.	Garry Hanugrah Timur Pradigdo	100
17.	Hera Praju Nurfadillah	50
18.	Moch. Kheyshal Faldino	90
19.	Mochammad Sandi Pratama	70
20.	Muhammad Edelweis Rizqiwong	90
21.	Muhammad Nor Riski	90
22.	Muhammad Sadad Abiyu Dawwas	90
23.	Muhammad Sandi Raditya Pratama	60
24.	Mohammad Wahid Khoiruddin	90
25.	Radhitya Akmal Andika	90
26.	Raffael Junizza Andriansyah Putra	60
27.	Roiz Pranata Wijaya	90
28.	Shireen Imarohana Rizki Riyadi	90
29.	Tarissa Putri Nihayatun Nabilah	100
30.	Tsalsa Latifa Zahro	90
31.	Yasmina Choirunnisa' Dinar	80
32.	Orieviano Putra Narayana	90

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa terdapat 18 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM, yakni 75. Adapun nilai rata-rata kelasnya adalah 70,63 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 56,25% yang tergolong dalam kategori cukup.

#### 4) Refleksi

Hasil belajar yang diperoleh sebagian besar siswa menunjukkan hasil yang lebih baik daripada hasil belajar pada saat tahap pra siklus atau sebelum tindakan dilakukan. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas 5 meningkat. Selain itu berdasarkan hasil observasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di siklus I adalah sebagai berikut:

- a) Proses pembelajaran matematika materi kecepatan subbab konversi satuan waktu dan konversi satuan panjang sudah sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat. Namun masih terdapat beberapa siswa yang kesulitan untuk mengakses video pembelajaran interaktif melalui aplikasi nearpod, hal ini dikarenakan aplikasi tersebut masih tergolong baru diterapkan di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri.
- b) Pembelajaran matematika melalui media video pembelajaran interaktif sudah dilaksanakan dengan baik dan efektif, hal ini dibuktikan meningkatnya hasil belajar siswa bila dibandingkan dengan tahap pra siklus. Namun nilai rata-rata hasil belajar yang diperoleh belum mencapai KKM yang ditetapkan oleh SD yakni 75. Selain itu persentase ketuntasan belajar klasikalnya juga masih tergolong "cukup" yakni sebesar 56,25%.
- c) Partisipasi siswa dalam menjawab soal-soal yang ada di dalam video pembelajaran interaktif sudah cukup baik. Hal ini dibuktikan dengan persentase siswa yang menjawab soal lebih besar daripada persentase siswa yang tidak menjawab soal, meskipun selisih perbandingannya tidak begitu signifikan.

Hasil yang diperoleh sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan hasil belajar matematika bila dibandingkan dengan tahap pra siklus. Penemuan masalah dalam tindakan yaitu permasalahan yang berasal dari siswa dan guru. Permasalahan yang dihadapi siswa yaitu terdapat beberapa siswa yang masih kesulitan untuk mengakses video pembelajaran interaktif melalui aplikasi nearpod, hal ini menyebabkan partisipasi siswa tersebut dalam menjawab soal-soal yang ada di video pembelajaran interaktif menjadi tidak maksimal. Adapun permasalahan yang muncul dari guru adalah kesulitan untuk mengondisikan siswa pada pembelajaran yang lebih efektif.

Untuk mengatasi masalah tersebut akan direncanakan siklus II yaitu dengan merevisi RPP. Dimana peneliti mencoba menerapkan media video pembelajaran interaktif melalui aplikasi nearpod di subbab materi kecepatan yang lain dengan memperjelas cara mengakses aplikasi nearpod, bahkan peneliti akan memberikan contoh *screen record* langkah mengakses aplikasi nearpod agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Sehingga **hasil belajar matematika pada materi kecepatan siswa kelas 5 SDN Lirboyo 2 Kota Kediri** dapat mencapai KKM dan persentase ketuntasan klasikal yang telah diterapkan.

#### b. Siklus II

##### 1) Perencanaan

Perencanaan pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus II mengacu pada hasil observasi pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus I. Beberapa kegiatan yang termuat adalah:

- a) Menyusun RPP dengan subbab materi menentukan kecepatan, menentukan jarak tempuh, dan menentukan waktu tempuh.
- b) Menyiapkan media video pembelajaran interaktif.
- c) Menyiapkan lembar observasi
- d) Menyiapkan alat evaluasi

## 2) Aksi

### a) Kegiatan pendahuluan

- (1) Guru mengirimkan kode kelas di whatsapp grub agar siswa dapat melihat video pembelajaran interaktif melalui aplikasi nearpod.
- (2) Guru meminta siswa untuk menyimak video pembelajaran tersebut dengan sungguh-sungguh.
- (3) Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.
- (4) Guru mengajak siswa untuk berdoa terlebih dahulu sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.
- (5) Guru menanyakan kabar siswa.
- (6) Guru memberikan apersepsi.
- (7) Guru menyampaikan materi, tujuan, dan langkah-langkah pembelajaran hari ini.

### b) Kegiatan Inti

- (1) Siswa mengamati materi dan contoh yang diberikan oleh guru.
- (2) Siswa diberi kesempatan untuk bertanya apabila ada yang tidak dimengerti.
- (3) Siswa diminta untuk mengerjakan beberapa soal berupa LKPD tentang menentukan kecepatan, jarak, dan waktu tempuh yang ada di dalam video pembelajaran interaktif.
- (4) Guru membahas cara mengerjakan dan jawaban dari soal yang telah dikerjakan oleh siswa.

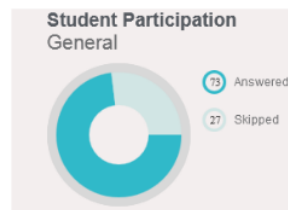
### c) Kegiatan Penutup

- (1) Siswa diminta untuk menuliskan kesimpulan yang telah mereka dapat dari pembelajaran hari ini, kemudian guru memperkuat kesimpulan tersebut.

- (2) Guru mengirimkan link google form yang berisikan soal evaluasi dan siswa diminta untuk mengerjakan soal tersebut dengan pengisian paling lambat pukul 21:00 WIB.
- (3) Guru mengingatkan siswa untuk selalu menjaga kesehatan dan menerapkan 3M yakni menjaga jarak, memakai masker, dan mencuci tangan.
- (4) Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.

### 3) Observasi

Hasil pengamatan yang diperoleh dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus II ini adalah siswa kelas 5 SDN Lirboyo 2 Kota Kediri sudah tidak mengalami kesulitan dalam mengakses media video pembelajaran interaktif melalui aplikasi nearpod, hal ini dibuktikan dengan sudah tidak ada pertanyaan lagi yang muncul pada WhatsApp grub tentang langkah mengakses aplikasi nearpod dan presentase partisipasi siswa dalam aplikasi nearpod meningkat menjadi 73% seperti yang terlihat pada gambar berikut:



Gambar 4.3 Presentase Partisipasi Siswa dalam Video Pembelajaran Interaktif di Siklus II (Dokumentasi Pribadi)

Setelah menyimak video pembelajaran interaktif, siswa diminta untuk mengerjakan soal evaluasi yang ada di *google form*.

Berikut data hasil belajar siswa pada siklus II:

Tabel 4.5 Hasil Belajar Siswa pada Siklus II (Hasil Observasi)

No. Absen	Nama Siswa	Nilai
1.	M. Rasya Maulana	30
2.	Ahmad Reza Muzakky Attamami	100
3.	Alvaro Khazindar Mayfan Hermawan	90
4.	Andhika Ghalib As'ad	100
5.	Andhika Prasetyo	100

No. Absen	Nama Siswa	Nilai
6.	Aquilla Michaile Azzura Natasya	90
7.	Ardiansyah	40
8.	Arpendiana Silvia Renata	70
9.	Az Zahra Kiranti Aulia	80
10.	Bima Putra Pamungkas	90
11.	Brillian Deby Permatasari	100
12.	Cintya Tri Larasati	100
13.	Denisha Fahma Usman Ahmad	100
14.	Feviara Shelvi Izzyati Choiriana	80
15.	Fia Sa'ida Daraini	90
16.	Garry Hanugrah Timur Pradigdo	100
17.	Hera Praju Nurfadillah	80
18.	Moch. Kheyshal Faldino	100
19.	Mochammad Sandi Pratama	70
20.	Muhammad Edelweis Rizqiwong	100
21.	Muhammad Nor Riski	100
22.	Muhammad Sadad Abiyyu Dawwas	100
23.	Muhammad Sandi Raditya Pratama	90
24.	Mohammad Wahid Khoiruddin	100
25.	Radhitya Akmal Andika	100
26.	Raffael Junizza Andriansyah Putra	80
27.	Roiz Pranata Wijaya	90
28.	Shireen Imarohana Rizki Riyadi	100
29.	Tarissa Putri Nihayatun Nabilah	100
30.	Tsalsa Latifa Zahro	100
31.	Yasmina Choirunnisa' Dinar	90
32.	Orieviano Putra Narayana	100

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa terdapat 28 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM, yakni 75. Adapun nilai rata-rata kelasnya adalah 89,38 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 87,5%.

#### 4) Refleksi

Hasil belajar yang diperoleh sebagian besar siswa menunjukkan hasil yang lebih baik daripada hasil belajar pada saat tahap siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas 5 meningkat. Selain itu berdasarkan hasil observasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di siklus II adalah sebagai berikut:



- a) Proses pembelajaran matematika materi kecepatan subbab menentukan kecepatan, menentukan jarak tempuh, dan menentukan waktu tempuh sudah sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat.
- b) Pembelajaran matematika melalui media video pembelajaran interaktif sudah dilaksanakan dengan baik dan efektif, hal ini dibuktikan meningkatnya hasil belajar siswa bila dibandingkan dengan tahap siklus I. Dimana nilai rata-rata hasil belajar menjadi 89,38 yang berarti telah melebihi KKM sekolah yakni 75. Selain itu persentase ketuntasan belajar klasikalnya juga sudah tergolong "sangat baik" yakni sebesar 87,5%.
- c) Partisipasi siswa dalam menjawab soal-soal yang ada di dalam video pembelajaran interaktif sudah cukup baik. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbandingan cukup signifikan antara persentase siswa yang menjawab soal dan persentase siswa yang tidak menjawab soal.

Hasil yang diperoleh sebagian besar siswa pada siklus II menunjukkan hasil belajar yang lebih baik bila dibandingkan dengan hasil belajar pada siklus I. Penemuan masalah dalam tindakan yaitu permasalahan yang berasal dari siswa dan guru sudah dapat diantisipasi.

Berdasarkan data yang telah diperoleh menunjukkan kemampuan akhir yang lebih baik dibandingkan dengan kemampuan awal sebelum tindakan. Dari hasil pelaksanaan perbaikan dan refleksi siklus II maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika khususnya materi kecepatan dapat diakhiri pada siklus II.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

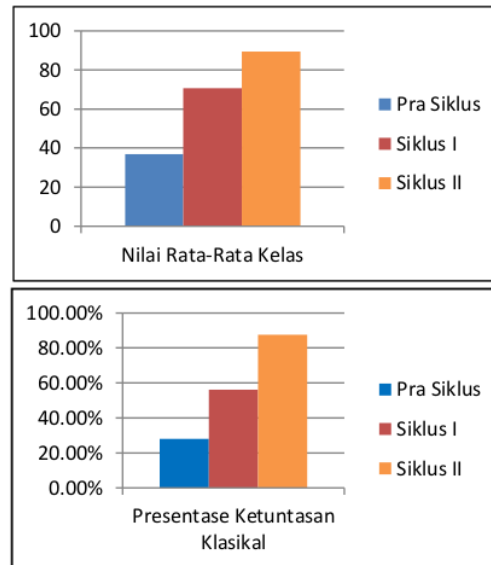
Penelitian tindakan kelas yang dilakukan melalui dua siklus ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media video pembelajaran interaktif

dapat meningkatkan <sup>4</sup> hasil belajar matematika materi kecepatan pada siswa kelas V SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. Adapun peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan hasil observasi pra siklus, siklus I, dan siklus II sebagai berikut:

Tabel 4.6 Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II (Hasil Observasi)

No. Absen	Nama	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	M. Rasya Maulana	0	40	30
2.	Ahmad Reza Muzakky Attamami	80	50	100
3.	Alvaro Khazindar Mayfan Hermawan	20	80	90
4.	Andhika Ghalib As'ad	0	90	100
5.	Andhika Prasetyo	100	90	100
6.	Aquilla Michaile Azzura Natasya	0	40	90
7.	Ardiansyah	40	50	40
8.	Arpendiana Silvia Renata	0	40	70
9.	Az Zahra Kiranti Aulia	80	40	80
10.	Bima Putra Pamungkas	0	50	90
11.	Brilliant Deby Permatasari	0	30	100
12.	Cintya Tri Larasati	80	80	100
13.	Denisha Fahma Usman Ahmad	0	90	100
14.	Feviara Shelvi Izzyati Choiriana	0	30	80
15.	Fia Sa'ida Daraini	80	40	90
16.	Garry Hanugrah Timur Pradigdo	0	100	100
17.	Hera Praju Nurfadillah	0	50	80
18.	Moch. Kheyshal Faldino	20	90	100
19.	Mochammad Sandi Pratama	0	70	70
20.	Muhammad Edelweis Rizqiwong	40	90	100
21.	Muhammad Nor Riski	100	90	100
22.	Muhammad Sadad Abiyyu Dawwas	0	90	100
23.	Muhammad Sandi Raditya Pratama	0	60	90
24.	Mohammad Wahid Khoiruddin	100	90	100
25.	Radhitya Akmal Andika	60	90	100
26.	Raffael Junizza Andriansyah Putra	0	60	80
27.	Roiz Pranata Wijaya	100	90	90
28.	Shireen Imarohana Rizki Riyadi	60	90	100
29.	Tarissa Putri Nihayatun Nabilah	60	100	100
30.	Tsalsa Latifa Zahro	60	90	100
31.	Yasmina Choirunnisa' Dinar	100	80	90
32.	Orieviano Putra Narayana	0	90	100
Jumlah		1.180	2.260	2.860
Nilai Rata-Rata		36,88	70,63	89,38
Taraf Ketuntasan Klasikal		28,13%	56,25%	87,5%

Dari data tabel di atas dapat dilihat peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan hasil observasi pra siklus, siklus I, dan siklus II. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 4.4 Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Materi Kecepatan (Dokumentasi Pribadi)

Dari data pada grafik di atas, maka dapat dilihat peningkatan hasil belajar siswa dalam perbaikan pembelajaran berdasarkan nilai rata-rata kelas dari tahap pra siklus yaitu sebesar 36,88 dengan taraf ketuntasan klasikal sebesar 28,13% masuk dalam kategori kurang. Kemudian pada siklus I meningkat menjadi 70,63 dengan taraf ketuntasan klasikal yaitu sebesar 56,25% masuk dalam kategori cukup. Selanjutnya pada siklus II meningkat lagi menjadi 89,38 dengan taraf ketuntasan klasikal sebesar 87,5% masuk dalam kategori sangat baik.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada siswa kelas V SDN Lirboyo 2 Kota Kediri tahun pelajaran 2020/2021 dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu: 1) Perencanaan, 2) Aksi, 3) Observasi, dan 4) Refleksi. Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Pembelajaran matematika materi kecepatan dengan menggunakan media video pembelajaran interaktif dirasa dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. Dimana hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dengan rincian pada tahap pra siklus mendapatkan nilai 36,88 dengan taraf ketuntasan klasikal sebesar 28,13% masuk dalam kategori kurang. Kemudian pada siklus I meningkat menjadi 70,63 dengan taraf ketuntasan klasikal yaitu sebesar 56,25% masuk dalam kategori cukup. Selanjutnya pada siklus II meningkat lagi menjadi 89,38 dengan taraf ketuntasan klasikal sebesar 87,5% masuk dalam kategori sangat baik.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka terdapat beberapa saran yang ingin disampaikan oleh penulis, yakni:

1. Bagi guru matematika, hendaknya terus berusaha untuk meningkatkan kemampuannya dalam menyampaikan materi dan mengelola kelas; mau membuka diri untuk menerima berbagai bentuk masukan, saran, dan kritik agar dapat lebih memperbaiki kualitas pengajarannya; serta lebih kreatif dan inovatif dalam menerapkan media pembelajaran yang digunakan agar siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran.
2. Bagi siswa, hendaknya harus selalu fokus dalam mengikuti pembelajaran agar hasilnya lebih optimal.
3. Bagi sekolah, hendaknya berusaha menyediakan fasilitas yang dapat mendukung kelancaran kegiatan belajar mengajar matematika.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (1999). *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Abroto, Prastowo, A., & Anantama, R. (2021). Analisis Hambatan Proses Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Aplikasi Whatsapp di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1632-1638.
- Aditya, D. Y. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal SAP*, 1(2), 165-167.
- Albaniah, T. (2014). Hubungan Penggunaan Media Video Pembelajaran dengan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD 76/1 Sungai Buluh. *Artikel Ilmiah*, 1-7. [http://e-campus.fkip.unja.ac.id/eskripsi/data/pdf/jurnal\\_mhs/artikel/A1D109136.pdf](http://e-campus.fkip.unja.ac.id/eskripsi/data/pdf/jurnal_mhs/artikel/A1D109136.pdf).
- Anni, C. T. (2004). *Psikologi Belajar*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Arikunto, S., dkk. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Ariyanti, & Muslimin, Z. I. (2015). Efektivitas Alat Permainan (APE) Berbasis Media dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Kelas 2 di SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung. *Jurnal Psikologi Tabularasa*, 10(1), 58-69.
- Bahar, A. (2020). *Cara Mudah Membuat Pembelajaran Interaktif dengan Nearpod*. <https://www.ahzaa.net/2020/08/cara-mudah-menerapkan-pembelajaran.html?m=1>.
- Budiarti, A., Handhika, J., & Kartikawati, S. (2017). Pengaruh Model Discovery Learning dengan Pendekatan Scientific Berbasis E-Book pada Materi Rangkaian Induktor terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 2(2), 21-28. DOI : <https://doi.org/10.25273/jupiter.v2i2.1795>.
- Dimiyanti, & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Endra, R. Y. (2017). *Aplikasi Berbagi Persentasi Nearpod untuk Mengajar Dosen*. <https://jejakdosen.com/aplikasi-berbagi-persentasi-nearpod-untuk-mengajar-dosen/>.

- Firmansah, D., & Firdaus, D. F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas III. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 159–172.
- Fitrianiingtyas, A. (2017). Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Model Discovery Learning Siswa Kelas IV SDN Gedanganak 02. *E-jurnalmitrapendidikan*, 1(6), 708-720.
- Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EduHumaniora / Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(2). DOI : <https://doi.org/10.17509/eh.v4i2.2827>.
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring sebagai Upaya Study From Home (SFH) selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 496-503. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>.
- Hopkins, D. (2011). *Panduan Guru Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hudoyono, H. (2003). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Hutauruk, A., & Sidabutar, R. (2020). Kendala Pembelajaran Daring selama Masa Pandemi di Kalangan Mahasiswa Pendidikan Matematika : Kajian Kualitatif Deskriptif. *Journal of Mathematics Education and Applied*, 2(1), 45-51.
- Hutauruk, P., & Simbolon, R. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Alat Peraga pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Nomor 14 Simbolon Purba. *SEJ (School Education Journal)*, 8(2), 121-129.
- Indarwati, D., Wahyudi, & Ratu, N. (2014). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika melalui Penerapan Problem Based Learning untuk Siswa Kelas V SD. *Jurnal Satya Widya*, 30(1), 17-27.
- Janah, F. N. M., Sulasmono, B. S., & Setyaningtyas, E. W. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantu Media Video Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal*

*Pendidikan Dasar*, 7(1), 63-73. DOI :  
<https://doi.org/10.26714/jkpm.6.1.2019.8-14>.

Kamus Besar Bahasa Indonesia.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2018). *Senang Belajar Matematika*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Khairani, M., Sutisna, & Suyanto, S. (2019). Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Biolokus*, 2(1), 158-166. DOI : <https://doi.org/10.30821/biolokus.v2i1.442>.

Khan, R. I., & Yuliani, N. (2016). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini melalui Permainan Bowling Kaleng. *Jurnal Universum*, 10(1), 65-71.

Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 27-33.

Malyana, A. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Daring dan Luring dengan Metode Bimbingan Berkelanjutan pada Guru Sekolah Dasar di Teluk Bentung Utara Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(1), 67-76. DOI : <https://doi.org/10.52217/pedagogia.v2i1.640>.

Microsoft. (n.d.). *Nearpod*. (<http://www.microsoft.com/id-id/education/partners/showpartnersdetails.aspx?id.=2033491&i=false&t=0&p=1&ps=24>).

Mirza, M. (2021). *Konversi Satuan Waktu, Cara Menghitung dan Contohnya [Lengkap]*. <https://saintif.com/satuan-waktu/amp/>.

Nurjan, S. (2016). *Psikologi Belajar*. Ponorogo: Wade Group.

Nurkholis. (2013). Pendidikan dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 24-44. DOI : <https://doi.org/10.24090/jk.v1i1.530>.

Parahita, I. N., Santiyadnya, N., & Sutaya, I. W. (2019). Learning Community untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perawatan PC. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 8(3), 118-127.

- Pujiati. (2008). *Permasalahan Pembelajaran Jarak, Waktu, dan Kecepatan serta Alternatif Pemecahannya di SD*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika.
- Purwanto, M. N. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Putri, M. A., Romdanih, & Oktaviana, E. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Materi Ciri-Ciri Makhluh Hidup melalui Metode Picture and Picture. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*. Jakarta: STKIP Kusuma Negara.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Riyanto, A., & Yunani, E. (2020). The Effectiveness of Video as a Tutorial Learning Media in Muhadhoroh Subject. *Akademika*, 9(02), 73–80. DOI : <https://doi.org/10.34005/akademika.v9i02.1088>.
- Sabri, M. A. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), 214-224. DOI : <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>.
- Sani, E. M. F. (2013). Pemanfaatan Buletin Pustakawan oleh Pustakawan di Kota Semarang. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 2(3), 1-10.
- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan Koneksi Matematika dalam Pembelajaran Matematika. *MES (Journal of Mathematics Education and Science)*, 2(1), 58-67.
- Sulastri, Imran, & Firmansyah, A. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(1), 90-103.
- Supriyadi, & Wiliyanto, D. A. (2021). Analisis Kebutuhan dan Masalah Pembelajaran Jarak Jauh pada Anak Berkebutuhan Khusus di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1667–1672.
- Suriadi, H. J., Firman, F., & Ahmad, R. (2021). Analisis Problema Pembelajaran Daring terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu*



- Pendidikan*, 3(1), 165–173. DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.251>.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenata Media Grup.
- Syamsudin, A. (2014). Pengembangan Instrumen Evaluasi Non Tes (Informasi) untuk Menjaring Data Kualitatif Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 403-413.
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371-381. DOI : <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16154>.
- Wawasan Edukasi. (2017). *Pengertian dan Definisi Hasil Belajar menurut Para Ahli*. [https://www.academia.edu/35673584/Pengertian\\_dan\\_Definisi\\_Hasil\\_Belajar\\_Menurut\\_Para\\_Ahli](https://www.academia.edu/35673584/Pengertian_dan_Definisi_Hasil_Belajar_Menurut_Para_Ahli).
- Yanti, E. R. W., & Abdullah, M. H. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Time Token Arends untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Lakarsantri I/472 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 1010–1020.
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232–243. DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142>.

## LAMPIRAN

### Lampiran 1 (Instrumen Analisis Kebutuhan)

#### A. Instrumen Analisis Kebutuhan (Umum)

Nama :

No. Absen :

Isilah pernyataan yang ada di dalam tabel berikut ini menggunakan tanda checklist (√) pada kriteria yang tepat!

No	Pernyataan	Kriteria			
		SS	S	CS	KS
1.	Pembelajaran daring memadukan antara pembelajaran sinkronus (tatap muka secara virtual) dan asinkronus (guru hanya memberi tugas).				
2.	Pembelajaran daring memadukan penggunaan tiga aplikasi atau lebih (WAG, Google from, Google classroom, Zoom, Youtube, dan lain-lain).				
3.	Pada pembelajaran daring guru memadukan antara kegiatan individu dan kelompok.				
4.	Pada awal pembelajaran daring guru memberi saya motivasi sehingga saya merasa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.				
5.	Pada awal pembelajaran daring guru mengaitkan pengetahuan awal yang saya miliki dengan materi yang akan dipelajari secara menarik.				
6.	Pada awal pembelajaran daring guru memberi informasi tentang apa yang akan saya pelajari.				
7.	Pada awal pembelajaran daring guru memberi informasi mengapa saya harus mempelajari materi hari ini.				

8.	Guru menggunakan media pembelajaran yang interaktif, seperti video pembelajaran atau menampilkan gambar-gambar yang dapat mempermudah saya dalam memahami materi pembelajaran.				
9.	Guru memberikan penjelasan mengenai konsep materi yang dipelajari hari itu.				
10.	Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan mengaitkan contoh dalam kehidupan sehari-hari.				
11.	Guru menyampaikan materi dengan jelas dan tidak membuat saya bosan.				
12.	Materi pembelajaran berasal dari berbagai sumber (tidak hanya terpaku dari buku siswa).				
13.	Guru menyimpulkan apa yang telah dipelajari hari ini sehingga memudahkan saya dalam memahami materi pembelajaran hari ini.				
14.	Guru memberi saya tugas dengan instruksi yang jelas dan sesuai dengan materi pembelajaran.				
15.	Guru memberikan informasi mengenai jadwal pengumpulan tugas dan konsekuensi apabila siswa tidak mengerjakan tugas.				
16.	Guru memberikan penjelasan jawaban/konsep yang benar dari tugas yang telah diberikan.				
17.	Guru memberitahukan hasil penilaian tugas siswa pada hari itu juga.				
18.	Cara penilaian guru sangat jelas dan logis karena sesuai dengan hasil pekerjaan siswa.				
19.	Guru memberikan catatan mengenai kesalahan siswa dan memberikan saran untuk memperbaikinya agar siswa menjadi lebih baik.				

20.	Penilaian dalam pembelajaran memadukan antara penilaian kelompok dan individu.				
-----	--	--	--	--	--

Keterangan

SS : Sangat Sesuai/Baik

S : Sesuai/Baik

CS : Cukup Sesuai/Baik

KS : Kurang Sesuai/Baik

B. Instrumen Analisis Kebutuhan (Khusus)

Nama :

No. Absen :

Isilah pernyataan yang ada di dalam tabel berikut ini menggunakan tanda checklist (√) pada kriteria yang tepat!

No	Pernyataan	Kriteria	
		Ya	Tidak
1.	Saya merasa kesulitan dalam memahami mata pelajaran matematika.		
2.	Saya mengalami kesulitan saat mempelajari materi operasi hitung pecahan.		
3.	Saya mengalami kesulitan saat mempelajari materi kecepatan dan debit.		
4.	Saya mengalami kesulitan saat mempelajari materi skala.		
5.	Saya mengalami kesulitan saat mempelajari materi bangun ruang.		
6.	Saya mengalami kesulitan saat mempelajari materi pengumpulan dan penyajian data.		
7.	Saya merasa kesulitan saat mengonversikan satuan waktu (jam/menit/detik).		

8.	Saya merasa kesulitan saat mengonversikan satuan panjang (km/hm/dam/m/dm/cm/mm).		
9.	Saya merasa kesulitan untuk menentukan kecepatan yang ditempuh dari sebuah permasalahan.		
10.	Saya merasa kesulitan untuk menentukan jarak yang ditempuh dari sebuah permasalahan.		
11.	Saya merasa kesulitan untuk menentukan waktu yang dibutuhkan dari sebuah permasalahan.		

**Lampiran 2 (Soal Pretest)**

1. Pada hari Minggu Alysa mengerjakan tugas prakarya di rumah. Alysa membutuhkan waktu 2 jam 33 menit untuk membuat prakarya dan 1 jam 27 menit untuk merapkannya. Selama bekerja Alysa beristirahat dua kali masing-masing 10 menit dan 25 menit. Jika Alysa mulai mengerjakan prakarya pukul 08:35, pada pukul berapa Alysa berhasil menyelesaikan pekerjaannya?
2. Siska akan berkunjung ke rumah Bibi. Ia naik mobil angkutan pedesaan sejauh 3 km, kemudian berjalan kaki sejauh 198 m. Berapa meterkah jarak rumah Siska ke rumah Bibi?
3. Mobil A membutuhkan waktu 15 menit untuk menempuh jarak sejauh 10 km. Sedangkan Mobil B membutuhkan waktu 20 menit untuk menempuh jarak sejauh 25 km. Berapakah selisih kecepatan kedua mobil tersebut?
  - a. 32 km/jam
  - b. 33 km/jam
  - c. 34 km/jam
  - d. 35 km/jam
4. Ani naik pesawat terbang dari Surabaya menuju Jakarta dengan kecepatan 800 km/jam selama 60 menit. Berapa meter jarak yang ditempuh pesawat terbang?
  - a. 800 m
  - b. 8.000 m
  - c. 80.000 m
  - d. 800.000 m
5. Bu Anjar naik becak motor ke pasar yang berjarak 30.000 m. Bu Anjar berangkat ke pasar pada pukul 03:30. Kecepatan becak motor tersebut 10 km/jam. Pukul berapa Bu Anjar tiba di pasar?
  - a. 06:30
  - b. 06:00
  - c. 05:30
  - d. 05:00

**Lampiran 3 (Kunci Jawaban Soal Pretest)**

1. Membuat prakarya	: 2 jam 33 menit
Merapikan	: 1 jam 27 menit
Istirahat 1	: 10 menit
Istirahat 2	: 25 menit
Total waktu	: 4 jam 35 menit +

$$08:35 + 4 \text{ jam } 35 \text{ menit} = 13:10$$

Jadi, Alysa berhasil menyelesaikan pekerjaannya pada pukul 13:10

2. 3 km	: 3.000 m
198 m	: 198 m
Total	: 3.198 m +

Jadi, jarak rumah Siska ke rumah Bibi adalah 3.198 meter.

$$3. \text{ v mobil A : } \frac{10 \text{ km}}{\frac{1}{4} \text{ jam}} = 40 \text{ km/jam}$$

$$\text{v mobil B : } \frac{25 \text{ km}}{\frac{1}{3} \text{ jam}} = 75 \text{ km/jam}$$

$$\text{Selisih kecepatan } 75 \text{ km/jam} - 40 \text{ km/jam} = 35 \text{ km/jam (D)}$$

$$4. \text{ v : } \frac{800 \text{ km/jam}}{1 \text{ jam}} = 800 \text{ km} = 800.000 \text{ meter (D)}$$

$$5. \text{ t : } \frac{30 \text{ km}}{10 \text{ km/jam}} = 3 \text{ jam}$$

$$03:30 + 3 \text{ jam} = 06:30 \text{ (A)}$$

**Lampiran 4 (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I)**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

**MATEMATIKA KURIKULUM 2013**

**Nama Sekolah** : SDN Lirboyo 2  
**Kelas / Semester** : V (Lima) / I  
**BAB** : 2. Kecepatan dan Debit  
**Materi** : Konversi Satuan Waktu dan Satuan Panjang  
**Alokasi Waktu** : 1 Hari (2×35 Menit)  
**Hari/Tanggal Pelaksanaan** : Senin, 12 April 2021

**7**  
**A. KOMPETENSI INTI**

- KI I** : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI II** : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
- KI III** : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, dan mencoba menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan di tempat bermain.
- KI IV** : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
3.3 Menjelaskan perbandingan dua besaran yang berbeda (kecepatan sebagai perbandingan jarak dengan waktu, debit sebagai perbandingan volume dan waktu).	3.3.1 Mengonversikan satuan waktu. 3.3.2 Mengonversikan satuan panjang.
4.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perbandingan dua besaran yang berbeda (kecepatan dan debit).	4.3.1 Menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan konversi satuan waktu. 4.3.2 Menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan konversi satuan panjang.



### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat mengonversikan satuan waktu dengan benar.
2. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan konversi satuan waktu secara percaya diri.
3. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat mengonversikan satuan panjang dengan benar.
4. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan konversi satuan panjang secara percaya diri.

### D. MATERI PEMBELAJARAN

Materi Pokok : Kecepatan

#### 1. Konversi Satuan Waktu

Konversi satuan waktu adalah mengubah satuan waktu tertentu menjadi satuan lainnya yang sudah ditetapkan. Konversi satuan waktu dapat dibagi menjadi beberapa kategori, contohnya : a) Satuan waktu dalam detik, b) Satuan waktu dalam menit, c) Satuan waktu dalam jam, d) Satuan waktu dalam hari, e) Satuan waktu dalam minggu, f) Satuan waktu dalam bulan, g) Satuan waktu dalam tahun, dan lain sebagainya.

#### 2. Konversi Satuan Panjang

Konversi satuan panjang adalah mengubah satuan panjang tertentu menjadi satuan lainnya yang sudah ditetapkan. Satuan panjang terdiri dari km, hm, dam, m, dm, cm, dan mm.

### E. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

1) Pendekatan : Saintifik

2) Metode : Ceramah, Tanya Jawab, dan Penugasan

### F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

#### 1. Sumber Pembelajaran

- Buku pedoman guru. *Senang Belajar Matematika Kelas V* (Buku matematika kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- Buku siswa. *Senang Belajar Matematika Kelas V* (Buku matematika kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- Ensiklopedia matematika yang relevan.

#### 2. Media/Alat Pembelajaran

- a) Video pembelajaran interaktif dengan subbab materi konversi satuan waktu dan panjang.
- b) HP/Laptop/Komputer

### G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengirimkan kode kelas di whatsapp grub agar siswa dapat melihat video pembelajaran interaktif melalui aplikasi nearpod.</li> <li>• Guru meminta siswa untuk menyimak video pembelajaran tersebut dengan sungguh-sungguh.</li> <li>• Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.</li> <li>• Guru mengajak siswa untuk berdoa terlebih dahulu sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.</li> <li>• Guru menanyakan kabar siswa.</li> <li>• Guru memberikan apresepsi.</li> <li>• Guru menyampaikan materi, tujuan, dan langkah-langkah pembelajaran hari ini.</li> </ul>	5 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengamati materi dan contoh yang diberikan oleh guru.</li> <li>• Siswa diberi kesempatan untuk bertanya apabila ada yang tidak dimengerti.</li> <li>• Siswa diminta untuk mengerjakan beberapa soal berupa LKPD tentang konversi satuan waktu dan panjang yang ada di dalam video pembelajaran interaktif.</li> <li>• Guru membahas cara mengerjakan dan jawaban dari soal yang telah dikerjakan oleh siswa.</li> </ul>	60 Menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diminta untuk menuliskan kesimpulan yang telah mereka dapat dari pembelajaran hari ini, kemudian guru memperkuat kesimpulan tersebut.</li> <li>• Guru mengirimkan link google form yang berisikan soal evaluasi dan siswa diminta untuk mengerjakan soal tersebut dengan pengisian paling lambat pukul 21:00 WIB.</li> <li>• Guru mengingatkan siswa untuk selalu menjaga kesehatan dan menerapkan 3M yakni</li> </ul>	5 Menit

	<p>menjaga jarak, memakai masker, dan mencuci tangan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.</li> </ul>	
--	---	--

#### H. PENILAIAN

1. Penilaian kognitif dan psikomotor siswa dilihat dari hasil pengerjaan soal evaluasi yang ada di google form.
2. Penilaian afektif siswa dilihat dari partisipasinya dalam menjawab pertanyaan yang muncul pada video pembelajaran interaktif.

#### I. Lampiran

1. Pengembangan Bahan Ajar (Handout)
2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
3. Media Pembelajaran
4. Pengembangan Instrumen Penilaian

Mengetahui,  
Guru Kelas V



**Siti Kholifah, S.Pd.SD.**  
NIP. 19850410 201001 2 015

Kediri, 8 April 2021  
Mahasiswa



**Icha Biassari**  
NPM. 18.1.01.10.0041



**Kucya Maria Dyah W., M.Pd.**  
NIP. 19640809 199403 2 003

## Lampiran RPP 1

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR (HANDOUT)**

- A. Nama Sekolah** : SDN Lirboyo 2  
**B. Kelas / Semester** : V (Lima) / I  
**C. BAB** : 2. Kecepatan dan Debit  
**D. Materi** : Konversi Satuan Waktu dan Satuan Panjang

**E. Tujuan Pembelajaran**

1. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat mengonversikan satuan waktu dengan benar.
2. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan konversi satuan waktu secara percaya diri.
3. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat mengonversikan satuan panjang dengan benar.
4. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan konversi satuan panjang secara percaya diri.

**F. Uraian Materi**

Materi pokok yang akan diangkat dalam penelitian tindakan kelas ini adalah kecepatan, dimana materi tersebut terdiri dari beberapa subbab, yakni : 1) Konversi satuan waktu, 2) Konversi satuan panjang, 3) Menentukan kecepatan, 4) Menghitung jarak tempuh, dan 5) Menghitung waktu tempuh. Namun pada siklus I ini, peneliti akan memfokuskan materi pada subbab konversi satuan waktu dan konversi satuan panjang.

**A. Konversi Satuan Waktu**

Konversi satuan waktu adalah mengubah satuan waktu tertentu menjadi satuan lainnya yang sudah ditetapkan. Konversi satuan waktu dapat dibagi menjadi beberapa kategori, contohnya : a) Satuan waktu dalam detik, b) Satuan waktu dalam menit, c) Satuan waktu dalam jam, d) Satuan waktu dalam hari, e) Satuan waktu dalam minggu, f) Satuan waktu dalam bulan, g) Satuan waktu dalam tahun, dan lain sebagainya. Berikut ini akan ditampilkan beberapa contoh konversi satuan waktu :

1 Menit = 60 Detik	1 Triwulan = 3 Bulan
5 1 Jam = 60 Menit	1 Caturwulan = 4 Bulan
1 Jam = 3.600 Detik	1 Tahun = 3 Caturwulan
1 Hari = 24 Jam	1 Tahun = 4 Triwulan
1 Minggu = 7 Hari	1 Tahun = 52 Minggu
1 Bulan = 4 Minggu	1 Lustrum = 5 Tahun
1 Bulan = 30 Hari	1 Windu = 8 Tahun

Contoh soal

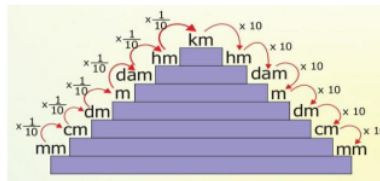
1. 2 jam = .... menit
2. Pukul berapakah 100 menit setelah pukul 08:50?

Jawab

1. 2 jam =  $2 \times 60$  menit = 120 menit
2. 100 menit = 1 jam 40 menit, maka  $08:50 + 01:40 = 10:30$

### B. Konversi Satuan Panjang

Konversi satuan panjang adalah mengubah satuan panjang tertentu menjadi satuan lainnya yang sudah ditetapkan. Satuan panjang terdiri dari km, hm, dam, m, dm, cm, dan mm yang ditunjukkan dengan gambar berikut ini :



Contoh soal

1. Jarak kota A ke kota B adalah 5 km lebih 20 dam. Berapa meter jarak kota A ke kota B ?

Jawab

1.  $5 \text{ km} = 5 \times 1.000 = 5.000 \text{ m}$   
 $20 \text{ dam} = 20 \times 10 = 200 \text{ m} \quad +$   
 $5 \text{ km lebih } 20 \text{ dam} = 5.200 \text{ m}$

### G. Sumber

- 1) Buku pedoman guru. *Senang Belajar Matematika Kelas V* (Buku matematika kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- 2) Buku siswa. *Senang Belajar Matematika Kelas V* (Buku matematika kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- 3) Muhammad Mirza. 2021. *Konversi Satuan Waktu, Cara Menghitung dan Contohnya [Lengkap]*. Retrieved from <https://saintif.com/satuan-waktu/amp/>. Diakses pada hari Kamis, 8 Mei 2021 pukul 08:51 WIB.

## Lampiran RPP 2

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)**

- A. Nama Sekolah** : SDN Lirboyo 2  
**B. Kelas / Semester** : V (Lima) / I  
**C. BAB** : 2. Kecepatan dan Debit  
**D. Materi** : Konversi Satuan Waktu dan Satuan Panjang

**E. Tujuan Pembelajaran**

1. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat mengonversikan satuan waktu dengan benar.
2. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan konversi satuan waktu secara percaya diri.
3. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat mengonversikan satuan panjang dengan benar.
4. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan konversi satuan panjang secara percaya diri.

**F. Petunjuk Penggunaan**

1. Berdoalah terlebih dahulu sebelum mengerjakan LKPD.
2. LKPD ini berupa soal-soal yang muncul pada video pembelajaran interaktif melalui aplikasi nearpod dan soal evaluasi yang dikerjakan melalui google form.
3. Pahami kalimat pada soal sebelum mengerjakannya.
4. Jika ada kata atau istilah yang sulit, tanyakan pada guru melalui aplikasi Whatsapp grub.

**G. Gambar Soal-Soal LKPD**

- 1) Soal-soal yang muncul di video pembelajaran interaktif



- 2) Soal evaluasi yang dikerjakan melalui google form dengan link [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdY5BpicidDp0cg6YW2NPPNbD2rvTXIDtNkvR7msTCvo-NS9g/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdY5BpicidDp0cg6YW2NPPNbD2rvTXIDtNkvR7msTCvo-NS9g/viewform?usp=sf_link)

docs.google.com

## Evaluasi Materi Konversi Satuan Waktu dan Satuan Panjang

Setelah menyimak video pembelajaran interaktif yang diberikan oleh guru, kerjakanlah soal-soal berikut ini sesuai dengan kemampuanmu sendiri!

\* Wajib

Nama Lengkap \*

Jawaban Anda

Nomer Absen \*

Jawaban Anda

Pukul 14:40 Ratna tiba di rumah neneknya, 130 menit yang lalu ia berangkat dari rumahnya. Pukul berapa Ratna berangkat dari rumahnya? \*

16:50  
 16:30  
 12:50  
 12:30

Rani bersama keluarganya berkunjung ke rumah nenek di desa. Mereka tiba di rumah nenek pukul 13.30. Apabila di perjalanan mereka beristirahat selama 45 menit dan lama perjalanan selama 265 menit, pukul berapa mereka berangkat? \*

07:20  
 08:20  
 09:20  
 10:20

Rara dapat mengerjakan pekerjaan rumah Matematika selama 150 menit, sedangkan Lila dapat mengerjakan soal yang sama dalam waktu 2 jam 25 menit. Siapakah yang dapat mengerjakan soal lebih cepat? Berapa menit selisih mereka mengerjakan? \*

Rara, 5 menit  
 Lila, 5 menit  
 Rara, 10 menit  
 Lila, 10 menit

Lima tahun yang lalu, umur Jihan sama dengan umur Juju. Umur Juju sekarang 6 tahun. Berapa jumlah umur Jihan dan Juju 1,5 windu yang akan datang? \*

21 Tahun  
 31 Tahun  
 41 Tahun  
 51 Tahun

Jarak kota A ke kota B adalah 54 km, jarak kota B ke kota C adalah 86 km. Beni bersama keluarga berangkat dari kota A menuju C melalui B. Jarak yang ditempuh Beni dan keluarga adalah ... m. \*

62.600 m  
 22.600 m  
 62.200 m  
 26.600 m

Dayu bersepeda ke sekolah. Jarak rumah Dayu ke sekolah 2 km. Ia sudah bersepeda sejauh 133 dm. Berapa meter lagi Dayu sampai di sekolah? \*

570 m  
 670 m  
 770 m  
 870 m

Pohon mangga berada 50 dm di utara pohon jambu. Pohon jeruk berada 450 cm di selatan pohon jambu. Berapa meter jarak pohon mangga ke pohon jeruk? \*

6,5 m  
 7,5 m  
 8,5 m  
 9,5 m

Jarak kota Malang ke kota Ponorogo adalah 150 km. Siti berangkat dari kota Malang bersama keluarga. Setelah 70 menit perjalanan yang sudah ditempuh 37,5 km. Berapa meter sisa perjalanan Siti? \*

122.500 m  
 121.500 m  
 112.500 m  
 111.500 m

Di sepanjang jalan pantura akan diadakan perbaikan jalan sejauh 180 km. Pekerjaan dilakukan 3 tahap. Tahap pertama 58 km, tahap kedua 47,5 m, dan sisanya diselesaikan pada tahap 3. Berapa km penyelesaian perbaikan jalan pada tahap ketiga? \*

121.9225 km  
 121.9223 km  
 121.9555 km  
 121.9255 km

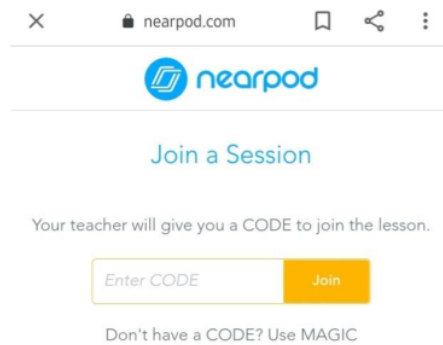
Kirim

Lampiran RPP 3

### **MEDIA PEMBELAJARAN**

- A. Nama Sekolah** : SDN Lirboyo 2
- B. Kelas / Semester** : V (Lima) / I
- C. BAB** : 2. Kecepatan dan Debit
- D. Materi** : Konversi Satuan Waktu dan Satuan Panjang
- E. Tujuan Pembelajaran**
1. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat mengonversikan satuan waktu dengan benar.
  2. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan konversi satuan waktu secara percaya diri.
  3. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat mengonversikan satuan panjang dengan benar.
  4. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan konversi satuan panjang secara percaya diri.
- F. Media yang Digunakan**
- a) Peralatan yang digunakan dalam proses pembelajaran  
Video pembelajaran interaktif yang dapat dijangkau melalui aplikasi nearpod dan HP/Laptop/Komputer.
  - b) Alasan pemilihan/pengembangan media
    1. Dapat digunakan berkali-kali.
    2. Cara menggunakannya cukup mudah.
    3. Siswa dapat ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran melalui media pembelajaran ini.
  - c) Tujuan pemilihan/pengembangan media
    1. Memudahkan siswa memahami materi
    2. Menarik perhatian siswa untuk fokus terhadap pembelajaran
  - d) Langkah-langkah penggunaan media
    1. Ketik [nearpod.com/student/](https://nearpod.com/student/) di *search engine* yang digunakan, seperti google, chrome, mozilla firefox, dan lain sebagainya.
    2. Muncul kotak dialog nearpod seperti gambar berikut, kemudian isikan kode kelas yang telah dibagikan oleh guru dan klik tombol *join*.  
(IH7L6)

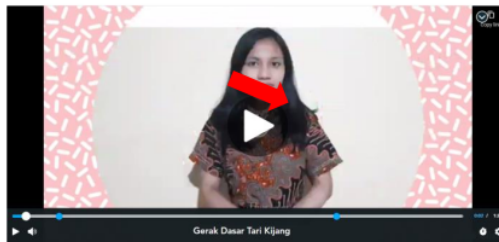




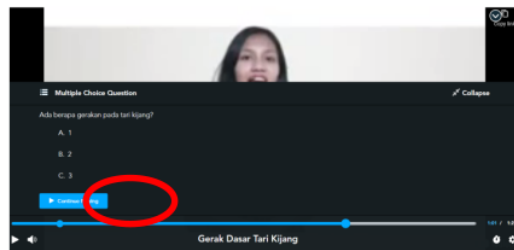
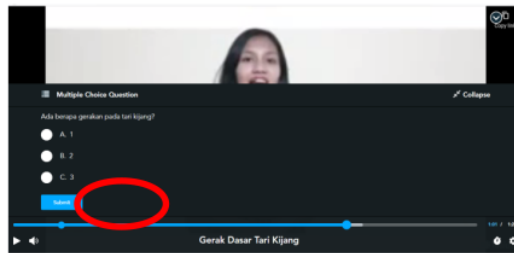
- Setelah itu isikan nama di dalam kotak dialog seperti gambar berikut ini dan klik *join lesson*.



- Kemudian akan muncul video pembelajaran interaktif dan klik ikon putar.



- Simaklah video pembelajaran tersebut dan jawablah soal-soal yang muncul di layar HP/Laptop/Komputermu.
- Setelah menjawab soal yang muncul, klik tanda *submit*, kemudian klik *continue playing*.



7. Setelah menyaksikan video dan menjawab pertanyaan sampai selesai, klik tanda kembali yang ada di HP atau klik tanda silang yang ada di laptop dan komputer.

### G. Gambar Media



Lampiran RPP 4

### PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN

- A. Nama Sekolah** : SDN Lirboyo 2  
**B. Kelas / Semester** : V (Lima) / I  
**C. BAB** : 2. Kecepatan dan Debit  
**D. Materi** : Konversi Satuan Waktu dan Satuan Panjang

**E. Tujuan Pembelajaran**

1. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat mengonversikan satuan waktu dengan benar.
2. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan konversi satuan waktu secara percaya diri.
3. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat mengonversikan satuan panjang dengan benar.
4. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan konversi satuan panjang secara percaya diri.

**F. Kisi-Kisi Penilaian**

Indikator	Tujuan Pembelajaran	Penilaian			Kunci Jawaban
		Prosedur	Jenis	Bentuk	
3.3.1 Mengonversikan satuan waktu.	Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat mengonversikan satuan waktu dengan benar	Akhir	Tes	Soal Pilihan Ganda No. 1-5	Kunci Jawaban Soal No. 1-5
4.3.1 Menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan konversi satuan waktu.	Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan konversi satuan waktu secara percaya diri.	Akhir	Tes	Soal Pilihan Ganda No. 1-5	Kunci Jawaban Soal No. 1-5

3.3.2 Mengonversikan satuan panjang.	Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat mengonversikan satuan panjang dengan benar	Akhir	Tes	Soal Pilihan Ganda No. 6-10	Kunci Jawaban Soal No. 6-10
4.3.2 Menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan konversi satuan panjang.	Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan konversi satuan panjang secara percaya diri.	Akhir	Tes	Soal Pilihan Ganda No. 6-10	Kunci Jawaban Soal No. 6-10

1. Penilaian kognitif dan psikomotor siswa dilihat dari hasil pengerjaan soal evaluasi yang ada di google form.

**Matematika KD 3.3.1, KD 3.3.2, KD 4.3.1, dan KD 4.3.2**

a. Soal Pilihan Ganda

- 1) Pukul 14:40 Ratna tiba di rumah neneknya, 130 menit yang lalu ia berangkat dari rumahnya. Pukul berapa Ratna berangkat dari rumahnya?
  - a. 16:50
  - b. 16:30
  - c. 12:50
  - d. 12:30
- 2) Beni belajar mulai pukul 18:00, selesai pukul 19:45. Berapa menit Beni belajar?
  - a. 105 menit
  - b. 115 menit
  - c. 125 menit
  - d. 135 menit
- 3) Rani bersama keluarganya berkunjung ke rumah nenek di desa. Mereka tiba di rumah nenek pukul 13.30. Apabila di perjalanan

- mereka beristirahat selama 45 menit dan lama perjalanan selama 265 menit, pukul berapakah mereka berangkat?
- 07:20
  - 08:20
  - 09:20
  - 10:20
- 4) Rara dapat mengerjakan pekerjaan rumah Matematika selama 150 menit, sedangkan Lila dapat mengerjakan soal yang sama dalam waktu 2 jam 25 menit. Siapakah yang dapat mengerjakan soal lebih cepat? Berapa menit selisih mereka mengerjakan?
- Rara, 5 menit
  - Lila, 5 menit
  - Rara, 10 menit
  - Lila, 10 menit
- 5) Lima tahun yang lalu, umur Jihan sama dengan umur Juju. Umur Juju sekarang 6 tahun. Berapa jumlah umur Jihan dan Juju 1,5 windu yang akan datang?
- 21 tahun
  - 31 tahun
  - 41 tahun
  - 51 tahun
- 6) Pohon mangga berada 50 dm di utara pohon jambu. Pohon jeruk berada 450 cm di selatan pohon jambu. Berapa meter jarak pohon mangga ke pohon jeruk?
- 6,5 m
  - 7,5 m
  - 8,5 m
  - 9,5 m
- 7) Jarak kota A ke kota B adalah 54 km, jarak kota B ke kota C adalah 86 hm. Beni bersama keluarga berangkat dari kota A menuju C melalui B. Jarak yang ditempuh Beni dan keluarga adalah .... m.
- 62.600 m
  - 22.600 m
  - 62.200 m
  - 26.600 m
- 8) Jarak kota Malang ke kota Ponorogo adalah 150 km. Siti berangkat dari kota Malang bersama keluarga. Setelah 70 menit perjalanan yang sudah ditempuh 37,5 km. Berapa meter sisa perjalanan Siti?

- a. 122.500 m  
 b. 121.500 m  
 c. 112.500 m  
 d. 111.500 m
- 9) Dayu bersepeda ke sekolah. Jarak rumah Dayu ke sekolah 2 km. Ia sudah bersepeda sejauh 133 dam. Berapa meter lagi Dayu sampai di sekolah?  
 a. 570 m  
 b. 670 m  
 c. 770 m  
 d. 870 m
- 10) Di sepanjang jalan pantura akan diadakan perbaikan jalan sejauh 180 km. Pekerjaan dilakukan 3 tahap. Tahap pertama 58 km, tahap kedua 47,5 m, dan sisanya diselesaikan pada tahap 3. Berapa km penyelesaian perbaikan jalan pada tahap ketiga?  
 a. 121,9525 km  
 b. 121,9225 km  
 c. 121,9555 km  
 d. 121,9255 km

b. Kunci Jawaban

- 1) D                          6) D  
 2) A                          7) A  
 3) B                          8) C  
 4) B                          9) B  
 5) C                          10) A

c. Pedoman Penskoran

Keterangan	Nilai
Jika jawaban benar	10
Jika jawaban salah	0

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Total Skor}} \times 100$$

2. Penilaian afektif siswa dilihat dari partisipasinya dalam menjawab pertanyaan yang muncul pada video pembelajaran interaktif.

Sangat Baik (85)	Cukup (80)	Kurang (75)
Menjawab semua pertanyaan yang ada di video pembelajaran.	Menjawab $\geq 3$ pertanyaan yang ada di video pembelajaran.	Menjawab $< 3$ pertanyaan yang ada di video pembelajaran.

**G. Format Penilaian Siswa**

No. Absen	Matematika KD 3.3.1, KD 3.3.2, KD 4.3.1, dan KD 4.3.2	Partisipasi
1.	40	75
2.	50	75
3.	80	80
4.	90	85
5.	90	85
6.	40	75
7.	50	75
8.	40	75
9.	40	75
10.	50	75
11.	30	75
12.	80	80
13.	90	85
14.	30	75
15.	40	75
16.	100	85
17.	50	75
18.	90	85
19.	70	80
20.	90	85
21.	90	85
22.	90	85
23.	60	75
24.	90	85
25.	90	85
26.	60	75
27.	90	85
28.	90	85
29.	100	85
30.	90	85
31.	80	85
32.	90	85

**10**  
**Lampiran 5 (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II)**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**  
**MATEMATIKA KURIKULUM 2013**

**Nama Sekolah** : SDN Lirboyo 2  
**Kelas / Semester** : V (Lima) / I  
**BAB** : 2. Kecepatan dan Debit  
**Materi** : Menentukan Kecepatan, Jarak Tempuh, dan Waktu Tempuh  
**Alokasi Waktu** : 1 Hari (2×35 Menit)  
**Hari/Tanggal Pelaksanaan** : Senin, 26 April 2021

**7**  
**A. KOMPETENSI INTI**

- KI I : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI II : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
- KI III : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, dan mencoba menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan di tempat bermain.
- KI IV : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI**

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Menjelaskan perbandingan dua besaran yang berbeda (kecepatan sebagai perbandingan jarak dengan waktu, debit sebagai perbandingan volume dan waktu).	3.3.1 Menentukan kecepatan. 3.3.2 Menentukan jarak tempuh. 3.3.3 Menentukan waktu tempuh.
4.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perbandingan dua besaran yang berbeda (kecepatan dan debit).	4.3.1 Menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kecepatan. 4.3.2 Menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan jarak tempuh. 4.3.3 Menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan waktu tempuh.



### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menentukan kecepatan dengan benar.
2. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kecepatan sesuai dengan konsep yang telah dijelaskan.
3. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menentukan jarak tempuh dengan benar.
4. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan jarak tempuh sesuai dengan konsep yang telah dijelaskan.
5. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menentukan waktu tempuh dengan benar.
6. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan waktu tempuh sesuai dengan konsep yang telah dijelaskan.

### D. MATERI PEMBELAJARAN

Materi pokok : Kecepatan

1. Menentukan Kecepatan

Kecepatan adalah perbandingan antara jarak dengan waktu tempuh yang memiliki rumus sebagai berikut :

$$v = \frac{s}{t}$$

Keterangan

v = Kecepatan

S = Jarak tempuh

t = Waktu tempuh

2. Menentukan Jarak Tempuh

Jarak adalah ukuran panjang dari satu tempat ke tempat lainnya. Jarak tempuh, waktu tempuh, dan kecepatan memiliki hubungan sebagai berikut:

$$S = v \times t$$

Keterangan

S = Jarak tempuh

v = Kecepatan

t = Waktu tempuh

3. Menentukan Waktu Tempuh

Waktu tempuh atau lama perjalanan adalah lama waktu yang terpakai dalam perjalanan untuk menempuh suatu jarak tertentu. Waktu tempuh dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$t = \frac{s}{v}$$

**Keterangan**

- t = Waktu tempuh  
 S = Jarak tempuh  
 v = Kecepatan

**E. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN**

- 1) Pendekatan : Saintifik  
 2) Metode Pembelajaran : Ceramah, Tanya Jawab, Penugasan

**F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN**

- 1) Sumber Pembelajaran
- Buku pedoman guru. *Senang Belajar Matematika Kelas V* (Buku matematika kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
  - Buku siswa. *Senang Belajar Matematika Kelas V* (Buku matematika kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
  - Ensiklopedia matematika yang relevan.
- 2) Media/Alat Pembelajaran
- a) Video pembelajaran interaktif dengan materi menentukan kecepatan, jarak, dan waktu.
  - b) HP/Laptop/Komputer

**G. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengirimkan kode kelas di whatsapp grub agar siswa dapat melihat video pembelajaran interaktif melalui aplikasi nearpod.</li> <li>• Guru meminta siswa untuk menyimak video pembelajaran tersebut dengan sungguh-sungguh.</li> <li>• Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.</li> <li>• Guru mengajak siswa untuk berdoa terlebih dahulu sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.</li> <li>• Guru menanyakan kabar siswa.</li> <li>• Guru memberikan apersepsi.</li> <li>• Guru menyampaikan materi, tujuan, dan langkah-langkah pembelajaran hari ini.</li> </ul>	5 Menit

Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengamati materi dan contoh yang diberikan oleh guru.</li> <li>• Siswa diberi kesempatan untuk bertanya apabila ada yang tidak dimengerti.</li> <li>• Siswa diminta untuk mengerjakan beberapa soal berupa LKPD tentang menentukan kecepatan, jarak, dan waktu tempuh yang ada di dalam video pembelajaran interaktif.</li> <li>• Guru membahas cara mengerjakan dan jawaban dari soal yang telah dikerjakan oleh siswa.</li> </ul>	60 Menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diminta untuk menuliskan kesimpulan yang telah mereka dapat dari pembelajaran hari ini, kemudian guru memperkuat kesimpulan tersebut.</li> <li>• Guru mengirimkan link google form yang berisikan soal evaluasi dan siswa diminta untuk mengerjakan soal tersebut dengan pengisian paling lambat pukul 21:00 WIB.</li> <li>• Guru mengingatkan siswa untuk selalu menjaga kesehatan dan menerapkan 3M yakni menjaga jarak, memakai masker, dan mencuci tangan.</li> <li>• Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.</li> </ul>	5 Menit

#### H. PENILAIAN

1. Penilaian kognitif dan psikomotor siswa dilihat dari hasil pengerjaan soal evaluasi yang ada di google form.
2. Penilaian afektif siswa dilihat dari partisipasinya dalam menjawab pertanyaan yang muncul pada video pembelajaran interaktif.

#### I. LAMPIRAN

1. Pengembangan Bahan Ajar (Handout)
2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
3. Media Pembelajaran
4. Pengembangan Instrumen Penilaian

Mengetahui  
Guru Kelas V

Kediri, 25 April 2021  
Mahasiswa



Siti Kholifah, S.Pd.SD.  
NIP. 19850410 201001 2 015



Icha Blassari  
NPM. 18.1.01.10.0041



Lili Cahya Drah W., M.Pd.  
NIP. 19640809 199403 2 003

Lampiran RPP 1

### PENGEMBANGAN BAHAN AJAR (HANDOUT)

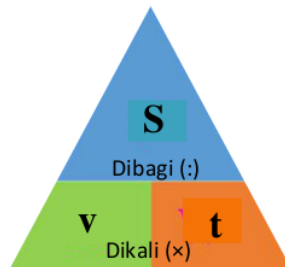
- A. Nama Sekolah** : SDN Lirboyo 2  
**B. Kelas / Semester** : V (Lima) / I  
**C. BAB** : 2. Kecepatan dan Debit  
**D. Materi** : Menentukan Kecepatan, Jarak Tempuh, dan Waktu Tempuh

**E. Tujuan Pembelajaran**

1. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menentukan kecepatan dengan benar.
2. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kecepatan sesuai dengan konsep yang telah dijelaskan.
3. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menentukan jarak tempuh dengan benar.
4. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan jarak tempuh sesuai dengan konsep yang telah dijelaskan.
5. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menentukan waktu tempuh dengan benar.
6. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan waktu tempuh sesuai dengan konsep yang telah dijelaskan.

**F. Uraian Materi**

Materi pokok yang akan diangkat dalam penelitian tindakan kelas ini adalah kecepatan, dimana materi tersebut terdiri dari beberapa subbab, yakni : 1) Konversi satuan waktu, 2) Konversi satuan panjang, 3) Menentukan kecepatan, 4) Menghitung jarak tempuh, dan 5) Menghitung waktu tempuh. Namun pada siklus II ini, peneliti akan memfokuskan materi pada subbab menentukan kecepatan, menentukan jarak tempuh, dan menentukan waktu tempuh. Untuk mempermudah siswa dalam menentukan ketiga hal tersebut, terdapat sebuah rumus yang disebut sebagai "segitiga ajaib" dan digambarkan sebagai berikut :



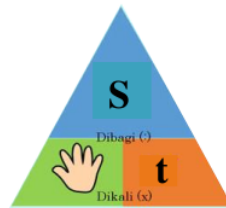
Keterangan

v = Kecepatan  
S = Jarak tempuh  
t = Waktu tempuh

Untuk menentukan rumus kecepatan, jarak, dan waktu maka siswa hanya perlu menutup salah satu bagian yang ingin dicari, kemudian rumus akan diketahui tanpa harus menghafal rumus tersebut. Penjelasan lebih rincinya adalah sebagai berikut :

**a) Menentukan Kecepatan**

Kecepatan adalah perbandingan antara jarak dengan waktu tempuh yang memiliki rumus sebagai berikut :



Sehingga

$$v = \frac{S}{t}$$

Keterangan

v = Kecepatan  
S = Jarak tempuh  
t = Waktu tempuh

Contoh Soal

Pak Ali mengendarai sepeda motor selama 2 jam dan menempuh jarak 90 km. Tentukan kecepatan sepeda motor Pak Ali!

Jawab

- Diketahui : t = 2 jam ; S = 90 km

- Ditanya : v....?

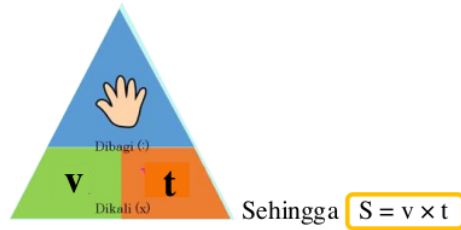
- Jawab :  $v = \frac{S}{t}$

$$v = \frac{90 \text{ km}}{2 \text{ jam}} = 45 \text{ km/jam}$$

Jadi, kecepatan sepeda motor Pak Ali adalah  $45 \text{ km/jam}$

**b) Menentukan Jarak Tempuh**

Jarak adalah ukuran panjang dari satu tempat ke tempat lainnya yang memiliki rumus sebagai berikut :

Keterangan

- S = Jarak tempuh  
 v = Kecepatan  
 t = Waktu tempuh

Contoh soal

Sebuah kendaraan melaju dari kota A ke kota B selama 2 jam. Kendaraan tersebut melaju dengan kecepatan 60 km per jam. Berapa kilometer jarak antara kota A dan kota B?

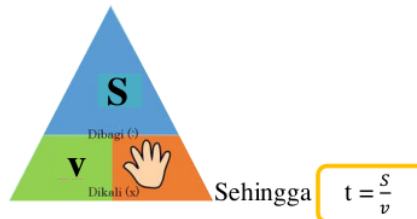
Jawab

- Diketahui :  $v = 60 \text{ km/jam}$  ;  $t = 2 \text{ jam}$
- Ditanya : S....?
- Jawab :  $S = v \times t$   
 $= 60 \text{ km/jam} \times 2 \text{ jam}$   
 $= 120 \text{ km}$

Jadi, jarak antara kota A dan kota B adalah 120 km.

**c) Menentukan Waktu Tempuh**

Waktu tempuh atau lama perjalanan adalah lama waktu yang terpakai dalam perjalanan untuk menempuh suatu jarak tertentu. Waktu tempuh dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut :

Keterangan

- t = Waktu tempuh  
 S = Jarak tempuh  
 v = Kecepatan

Contoh soal

Dayu berangkat ke sekolah dengan sepeda berkecepatan  $20 \text{ km/jam}$ . Jarak rumah Dayu ke sekolah 5 km. Berapa lama Dayu sampai ke sekolah?

Jawab

- Diketahui :  $v = 20 \text{ km/jam}$  ;  $S = 5 \text{ km}$
- Ditanya : t...?
- Jawab :  $t = \frac{S}{v}$   

$$t = \frac{5 \text{ km}}{20 \text{ km/jam}}$$

$$t = \frac{1}{4} \text{ jam} = 15 \text{ menit}$$

Jadi, waktu yang dibutuhkan Dayu untuk sampai ke sekolah adalah 15 menit.

### G. Sumber

- 1) Buku pedoman guru. *Senang Belajar Matematika Kelas V* (Buku matematika kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- 2) Buku siswa. *Senang Belajar Matematika Kelas V* (Buku matematika kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- 3) Khanza Aulia. 2017. *Cara Mudah Mencari Jarak, Kecepatan, dan Waktu Tempuh*. Retrieved from <https://www.juraganles.com/2017/08/cara-mudah-mencari-jarak-kecepatan-dan-waktu-tempuh.html>. Diakses pada hari Selasa, 18 Mei 2021 pukul 13:12 WIB.
- 4) Muhammad Iir. 2021. *Rumus Kecepatan (LENGKAP) Rata Rata, Jarak, Waktu + Contoh Soal*. Retrieved from <https://saintif.com/rumus-kecepatan/amp/>. Diakses pada hari Minggu, 25 April 2021 pukul 15:14 WIB.



Lampiran RPP 2

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)**

- A. Nama Sekolah** : SDN Lirboyo 2  
**B. Kelas / Semester** : V (Lima) / I  
**C. BAB** : 2. Kecepatan dan Debit  
**D. Materi** : Menentukan Kecepatan, Jarak Tempuh, dan Waktu Tempuh
- E. Tujuan Pembelajaran**
1. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menentukan kecepatan dengan benar.
  2. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kecepatan sesuai dengan konsep yang telah dijelaskan.
  3. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menentukan jarak tempuh dengan benar.
  4. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan jarak tempuh sesuai dengan konsep yang telah dijelaskan.
  5. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menentukan waktu tempuh dengan benar.
  6. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan waktu tempuh sesuai dengan konsep yang telah dijelaskan.
- F. Petunjuk Penggunaan**
1. Berdoalah terlebih dahulu sebelum mengerjakan LKPD.
  2. LKPD ini berupa soal-soal yang muncul pada video pembelajaran interaktif melalui aplikasi nearpod dan soal evaluasi yang dikerjakan melalui google form.
  3. Pahami kalimat pada soal sebelum mengerjakannya.
  4. Jika ada kata atau istilah yang sulit, tanyakan pada guru melalui aplikasi Whatsapp grub.
- G. Gambar Soal-Soal LKPD**
- 1) Soal-soal yang muncul di video pembelajaran interaktif

**Ayo Mencoba**

Jarak kota A ke kota B adalah 210 km. Sebuah bus berangkat dari kota A pukul 08:00 WIB dan sampai di kota B pukul 11:00 WIB. Kecepatan bus tersebut adalah?

Diketahui:  $s = 210 \text{ km}$   
 $t = \text{pukul } 11:00 - \text{pukul } 08:00 = 3 \text{ jam}$   
 Ditanya:  $v = ?$   
 Jawab:  $v = \frac{s}{t}$   
 $= \frac{210 \text{ km}}{3 \text{ jam}}$   
 $= 70 \frac{\text{km}}{\text{jam}}$

**Ayo Mencoba**

Rudini ingin pergi ke rumah kakaknya dengan mengendarai sepeda motor. Ia berangkat pukul 06:15 dan sampai di rumah kakaknya pukul 08:00 dengan kecepatan  $40 \frac{\text{km}}{\text{jam}}$ . Berapa meter jarak yang ditempuh Rudini?

Diketahui:  $v = 40 \frac{\text{km}}{\text{jam}}$   
 $t = \text{pukul } 08:00 - \text{pukul } 06:15 = 1 \text{ jam } 45 \text{ menit}$   
 $= 1 \text{ jam } \frac{45}{60} \text{ jam} = 1 \text{ jam } + \frac{3}{4} \text{ jam}$   
 $= \frac{7}{4} \text{ jam}$   
 Ditanya:  $s = ?$   
 Jawab:  $s = v \times t$   
 $= 40 \frac{\text{km}}{\text{jam}} \times \frac{7}{4} \text{ jam}$   
 $= 70 \text{ km} = 70.000 \text{ m}$

**Ayo Mencoba**

Budi mengendarai mobil dengan kecepatan  $60 \frac{\text{km}}{\text{jam}}$ . Ia menempuh jarak 360 km. Berapa ia berangkat pukul 09:00 WIB, maka ia akan sampai di tempat tujuan pukul?

Diketahui:  $v = 60 \frac{\text{km}}{\text{jam}}$   
 $s = 360 \text{ km}$   
 Ditanya:  $t = ?$   
 Jawab:  $t = \frac{s}{v}$   
 $= \frac{360 \text{ km}}{60 \frac{\text{km}}{\text{jam}}} = 6 \text{ jam}$   
 pukul 09:00 + 6 jam = pukul 11:00

2) Soal evaluasi yang dikerjakan melalui google form dengan link [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdcTfwOEHYDzUsxdtasHclK9o8FdC6ef5cQTNVgS\\_6B8H5-Aw/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdcTfwOEHYDzUsxdtasHclK9o8FdC6ef5cQTNVgS_6B8H5-Aw/viewform?usp=sf_link)

**Evaluasi Materi Menentukan Kecepatan, Jarak, dan Waktu**

Setelah menyimak video pembelajaran interaktif yang diberikan oleh guru, kerjakanlah soal-soal berikut ini sesuai dengan kemampuanmu sendiri!

\*\*Wajib!

Nama Lengkap \*

Jawaban Andi

No. Absen \*

Jawaban Andi

Sebuah bus berangkat dari Kediri pukul 09:40 WIB menuju Surabaya. Jarak antara Kediri-Surabaya 130 km. Jika bus tiba di kota Surabaya pukul 11:20 WIB, berapa kecepatan bus tersebut? \*

78 km/jam

79 km/jam

80 km/jam

81 km/jam

Jarak rumah Manda dengan sekolah adalah 1,8 km. Manda berangkat dari rumah pukul 06:30. Jika pada pukul 07:00 Manda sudah harus sampai di sekolah, maka Manda harus mengayuh sepeda dengan kecepatan .... \*

0,55 m/saikon

0,57 m/saikon

0,75 m/saikon

0,77 m/saikon

Andi berlari menempuh jarak 7 km dalam waktu 30 menit. Kecepatan Andi saat berlari adalah .... \*

14 km/jam

15km-jam

16 km-jam

17 km/jam

Dino berangkat ke rumah Yusuf dengan mengendarai sepeda motor. Jarak yang ditempuh Dino adalah 4 km. Jika waktu yang ditempuh Dino adalah 600 sekon, maka kecepatan Dino saat berkendara adalah .... \*

22 km/jam

24 km/jam

42 km/jam

44 km-jam

Budi bersepeda selama 152 jam dengan kecepatan rata-rata 15 km/jam. Jarak yang telah ditempuh Budi adalah .... meter. \*

25.500

25.200

22.500

22.200

Faisal bersepeda dari rumah ke tempat tes dengan kecepatan 200 m/saikon. Ia tiba di tempat tes dalam waktu 15 menit. Berapa km jarak rumah Faisal ke tempat tes? \*

150

160

170

180

Agung akan mengunjungi rumah neneknya di Trenggalek yang berjarak 120 km. Agung berangkat dari rumah pukul 05:10 dengan kecepatan 40 km/jam. Di tengah perjalanan, Agung beristirahat selama 30 menit. Pukul berapa Agung tiba di rumah neneknya? \*

08:30

08:35

08:40

08:45

Pak Parto menaiki bus harian jaya dari sebuah halte pada pukul 09:00 dan sampai di terminal Mojokerto pada pukul 09:45. Jika kecepatan bus 45 km/jam, berapa meter jarak halte tersebut ke terminal Mojokerto? \*

48.550

48.570

48.750

48.770

Joko pergi ke rumah pamannya. Jarak rumah Joko dan rumah pamannya adalah 120 km. Jarak tersebut ditempuh Joko dengan sepeda motor berkecepatan 40 km/jam. Bila Joko berangkat dari rumah pukul 08:00, maka ia sampai di rumah pamannya pada pukul? \*

09:00

10:00

11:00

12:00

Jarak kota A ke kota B adalah 240 km. Sebuah bus berangkat dari kota A ke kota B dengan kecepatan 60 km/jam. Maka waktu yang dibutuhkan untuk sampai ke kota B adalah .... menit. \*

220

240

420

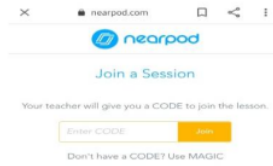
440

Lampiran RPP 3

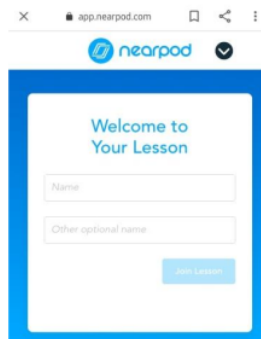
### **MEDIA PEMBELAJARAN**

- A. Nama Sekolah** : SDN Lirboyo 2
- B. Kelas / Semester** : V (Lima) / I
- C. BAB** : 2. Kecepatan dan Debit
- D. Materi** : Menentukan Kecepatan, Jarak Tempuh, dan Waktu Tempuh
- E. Tujuan Pembelajaran**
1. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menentukan kecepatan dengan benar.
  2. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kecepatan sesuai dengan konsep yang telah dijelaskan.
  3. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menentukan jarak tempuh dengan benar.
  4. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan jarak tempuh sesuai dengan konsep yang telah dijelaskan.
  5. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menentukan waktu tempuh dengan benar.
  6. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan waktu tempuh sesuai dengan konsep yang telah dijelaskan.
- F. Media yang Digunakan**
- a) Peralatan yang digunakan dalam proses pembelajaran  
Video pembelajaran interaktif yang dapat dijangkau melalui aplikasi nearpod dan HP/Laptop/Komputer.
  - b) Alasan pemilihan/pengembangan media
    - 1) Dapat digunakan berkali-kali.
    - 2) Cara menggunakannya cukup mudah.
    - 3) Siswa dapat ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran melalui media pembelajaran ini.
  - c) Tujuan pemilihan/pengembangan media
    - 1) Memudahkan siswa memahami materi
    - 2) Menarik perhatian siswa untuk fokus terhadap pembelajaran
  - d) Langkah-langkah penggunaan media
    - 1) Ketik [nearpod.com/student/](https://nearpod.com/student/) di *search engine* yang digunakan, seperti google, chrome, mozilla firefox, dan lain sebagainya.

- 2) Muncul kotak dialog nearpod seperti gambar berikut, kemudian isikan kode kelas yang telah dibagikan oleh guru dan klik tombol *join*. (K4DAT)



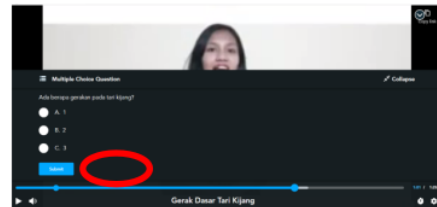
- 3) Setelah itu isikan nama di dalam kotak dialog seperti gambar berikut ini dan klik *join lesson*.

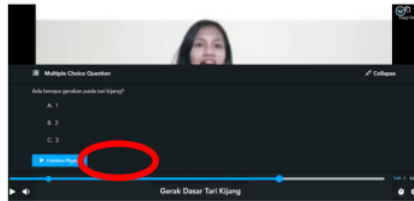


- 4) Kemudian akan muncul video pembelajaran interaktif dan klik ikon putar.



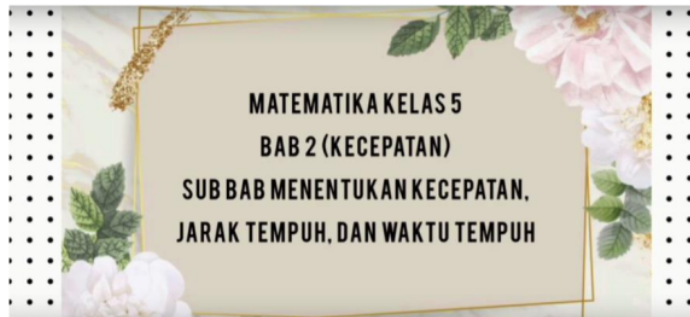
- 5) Simaklah video pembelajaran tersebut dan jawablah soal-soal yang muncul di layar HP/Laptop/Komputermu.  
6) Setelah menjawab soal yang muncul, klik tanda *submit*, kemudian klik *continue playing*.





- 7) Setelah menyaksikan video dan menjawab pertanyaan sampai selesai, klik tanda kembali yang ada di HP atau klik tanda silang yang ada di laptop dan komputer.

### G. Gambar Media



Lampiran RPP 4

### PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN

- A. Nama Sekolah** : SDN Lirboyo 2  
**B. Kelas / Semester** : V (Lima) / I  
**C. BAB** : 2. Kecepatan dan Debit  
**D. Materi** : Menentukan Kecepatan, Jarak Tempuh, dan Waktu Tempuh

**E. Tujuan Pembelajaran**

1. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menentukan kecepatan dengan benar.
2. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kecepatan sesuai dengan konsep yang telah dijelaskan.
3. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menentukan jarak tempuh dengan benar.
4. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan jarak tempuh sesuai dengan konsep yang telah dijelaskan.
5. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menentukan waktu tempuh dengan benar.
6. Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan waktu tempuh sesuai dengan konsep yang telah dijelaskan.

**F. Kisi-Kisi Penilaian**

Indikator	Tujuan Pembelajaran	Penilaian			Kunci Jawaban
		Prosedur	Jenis	Bentuk	
3.3.1 Menentukan kecepatan.	Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menentukan kecepatan dengan benar.	Akhir	Tes	Soal Pilihan Ganda No. 1-4	Kunci Jawaban Soal No. 1-4
4.3.1 Menyelesaikan permasalahan yang berkaitan	Setelah mengamati video pembelajaran,	Akhir	Tes	Soal Pilihan Ganda No. 1-4	Kunci Jawaban Soal No. 1-4

dengan kecepatan.	siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kecepatan sesuai dengan konsep yang telah dijelaskan.				
3.3.2 Menentukan jarak tempuh.	Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menentukan jarak tempuh dengan benar.	Akhir	Tes	Soal Pilihan Ganda No. 5-7	Kunci Jawaban Soal No. 5-7
4.3.2 Menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan jarak tempuh.	Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan jarak tempuh sesuai dengan konsep yang telah dijelaskan.	Akhir	Tes	Soal Pilihan Ganda No. 5-7	Kunci Jawaban Soal No. 5-7
3.3.3 Menentukan waktu tempuh	Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menentukan waktu tempuh dengan benar.	Akhir	Tes	Soal Pilihan Ganda No. 8-10	Kunci Jawaban Soal No. 8-10

4.3.3 Menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan waktu tempuh.	Setelah mengamati video pembelajaran, siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan waktu tempuh sesuai dengan konsep yang telah dijelaskan.	Akhir	Tes	Soal Pilihan Ganda No. 8-10	Kunci Jawaban Soal No. 8-10
---	---	-------	-----	-----------------------------	-----------------------------

1. Penilaian kognitif dan psikomotor siswa dilihat dari hasil pengerjaan soal evaluasi yang ada di google form.

**Matematika KD 3.3.1, 4.3.1, 3.3.2, 4.3.2, 3.3.3, dan 4.3.3**

- Soal pilihan ganda

- 1) Sebuah bus berangkat dari Kediri pukul 09:40 WIB menuju Surabaya. Jarak antara Kediri-Surabaya 130 km. Jika bus tiba di kota Surabaya pukul 11:20 WIB, berapa kecepatan bus tersebut?
  - a.  $78 \text{ km/jam}$
  - b.  $79 \text{ km/jam}$
  - c.  $80 \text{ km/jam}$
  - d.  $81 \text{ km/jam}$
- 2) Andi berlari menempuh jarak 7 km dalam waktu 30 menit. Kecepatan Andi saat berlari adalah ....
  - a.  $14 \text{ km/jam}$
  - b.  $15 \text{ km/jam}$
  - c.  $16 \text{ km/jam}$
  - d.  $17 \text{ km/jam}$
- 3) Jarak rumah Manda dengan sekolah adalah 1,8 km. Manda berangkat dari rumah pukul 06:20. Jika pada pukul 07:00 Manda sudah harus sampai di sekolah, maka Manda harus mengayuh sepeda dengan kecepatan ....
  - a.  $0,55 \text{ m/sekon}$



- b.  $0,57 \text{ m/sekond}$   
 c.  $0,75 \text{ m/sekond}$   
 d.  $0,77 \text{ m/sekond}$
- 4) Dino berangkat ke rumah Yusuf dengan mengendarai sepeda motor. Jarak yang ditempuh Dino adalah 4 km. Jika waktu yang ditempuh Dino adalah 600 sekon, maka kecepatan Dino saat berkendara adalah ....
- a.  $22 \text{ km/jam}$   
 b.  $24 \text{ km/jam}$   
 c.  $42 \text{ km/jam}$   
 d.  $44 \text{ km/jam}$
- 5) Budi bersepeda selama  $1\frac{1}{2}$  jam dengan kecepatan rata-rata  $15 \text{ km/jam}$ . Jarak yang telah ditempuh Budi adalah .... meter.
- a. 25.500  
 b. 25.200  
 c. 22.500  
 d. 22.200
- 6) Pak Parto menaiki bus harapan jaya dari sebuah halte pada pukul 09:00 dan sampai di terminal Mojokerto pada pukul 09:45. Jika kecepatan bus  $65 \text{ km/jam}$ , berapa meter jarak halte tersebut ke terminal Mojokerto?
- a. 48.550  
 b. 48.570  
 c. 48.750  
 d. 48.770
- 7) Faizal bersepeda dari rumah ke tempat les dengan kecepatan  $200 \text{ m/sekond}$ . Ia tiba di tempat les dalam waktu 15 menit. Berapa km jarak rumah Faizal ke tempat les?
- a. 150  
 b. 160  
 c. 170  
 d. 180
- 8) Joko pergi ke rumah paman. Jarak rumah Joko dan rumah paman adalah 120 km. Jarak tersebut ditempuh Joko dengan sepeda motor berkecepatan  $40 \text{ km/jam}$ . Bila Joko berangkat dari rumah pukul 08:00, maka ia sampai di rumah paman pada pukul?

- a. 09:00  
 b. 10:00  
 c. 11:00  
 d. 12:00
- 9) Agung akan mengunjungi rumah neneknya di Trenggalek yang berjarak 120 km. Agung berangkat dari rumah pukul 05:15 dengan kecepatan  $40 \text{ km/jam}$ . Di tengah perjalanan, Agung beristirahat selama 30 menit. Pukul berapa Agung tiba di rumah neneknya?  
 a. 08:30  
 b. 08:35  
 c. 08:40  
 d. 08:45
- 10) Jarak kota A ke kota B adalah 240 km. Sebuah bus berangkat dari kota A ke kota B dengan kecepatan  $60 \text{ km/jam}$ . Maka waktu yang dibutuhkan untuk sampai ke kota B adalah .... menit.  
 a. 220  
 b. 240  
 c. 420  
 d. 440

- Kunci Jawaban

- |      |       |
|------|-------|
| 1. A | 6. C  |
| 2. A | 7. D  |
| 3. C | 8. C  |
| 4. B | 9. D  |
| 5. C | 10. B |

- Pedoman Penskoran

Keterangan	Nilai
Jika jawaban benar	10
Jika jawaban salah	0

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Total Skor}} \times 100$$

2. Penilaian afektif siswa dilihat dari partisipasinya dalam menjawab pertanyaan yang muncul pada video pembelajaran interaktif.

Sangat Baik (85)	Cukup (80)	Kurang (75)
Menjawab semua pertanyaan yang ada di video pembelajaran.	Menjawab $\geq 3$ pertanyaan yang ada di video pembelajaran.	Menjawab $< 3$ pertanyaan yang ada di video pembelajaran.

**G. Format Penilaian Siswa**

No. Absen	Matematika KD 3.3.1, KD 3.3.2, KD 4.3.1, dan KD 4.3.2	Partisipasi
1.	30	75
2.	100	85
3.	90	85
4.	100	85
5.	100	85
6.	90	85
7.	40	75
8.	70	80
9.	80	80
10.	90	85
11.	100	85
12.	100	85
13.	100	85
14.	80	80
15.	90	85
16.	100	85
17.	80	80
18.	100	85
19.	70	75
20.	100	85
21.	100	85
22.	100	85
23.	90	85
24.	100	85
25.	100	85
26.	80	80
27.	90	85
28.	100	85
29.	100	85
30.	100	85
31.	90	85
32.	100	85

## Lampiran 6 (Foto Penelitian)

Gambar	Keterangan
	<p>Kegiatan Lomba Membaca Puisi untuk Penerbitan Buku Antologi Puisi Siswa SDN Lirboyo 2 Kota Kediri</p>
	<p>Siswa kelas V mengerjakan soal pretest pada tanggal 5 April 2021.</p>
	<p>Kegiatan Penilaian Akhir Semester secara tatap muka dengan mematuhi protokol kesehatan.</p>
	<p>Membantu guru pamong dalam mempersiapkan kegiatan Penilaian Akhir Semester di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri.</p>

ORIGINALITY REPORT

---

19%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

---

PRIMARY SOURCES

---

1	<a href="http://www.juraganles.com">www.juraganles.com</a> Internet Source	1%
2	Submitted to IAIN Surakarta Student Paper	1%
3	<a href="http://lombancity13.blogspot.com">lombancity13.blogspot.com</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://ejournal.unesa.ac.id">ejournal.unesa.ac.id</a> Internet Source	1%
5	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1%
6	<a href="http://matematika.fkip.unsri.ac.id">matematika.fkip.unsri.ac.id</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://putradaerah24.blogspot.com">putradaerah24.blogspot.com</a> Internet Source	1%
8	Submitted to Universitas Islam Indonesia Student Paper	1%
9	<a href="http://eprints.umm.ac.id">eprints.umm.ac.id</a> Internet Source	1%

---

10	<a href="http://lib.uin-malang.ac.id">lib.uin-malang.ac.id</a> Internet Source	1 %
11	<a href="http://admin.tesiskita.com">admin.tesiskita.com</a> Internet Source	1 %
12	<a href="http://ejournal.undiksha.ac.id">ejournal.undiksha.ac.id</a> Internet Source	1 %
13	<a href="http://muhidingambut.blogspot.com">muhidingambut.blogspot.com</a> Internet Source	1 %
14	<a href="http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id">jurnal.stkipkusumanegara.ac.id</a> Internet Source	1 %
15	Submitted to Universitas Islam Syekh-Yusuf Tangerang Student Paper	1 %
16	<a href="http://fr.slideshare.net">fr.slideshare.net</a> Internet Source	1 %
17	<a href="http://ml.scribd.com">ml.scribd.com</a> Internet Source	1 %
18	<a href="http://www.wawasan-edukasi.web.id">www.wawasan-edukasi.web.id</a> Internet Source	1 %
19	<a href="http://bloggermalastukangcopypaste.blogmoncrot.com">bloggermalastukangcopypaste.blogmoncrot.com</a> Internet Source	1 %
20	<a href="http://jurnal.uisu.ac.id">jurnal.uisu.ac.id</a> Internet Source	1 %
21	<a href="http://serupa.id">serupa.id</a>	

Internet Source

1 %

22

Submitted to Sultan Agung Islamic University

Student Paper

1 %

23

repository.uksw.edu

Internet Source

1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On