

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO  
PIKTOGRAM (DIGA) PADA MATERI PIKTOGRAM SISWA  
KELAS IV SDN SUKORAME 2 KOTA KEDIRI**

**SKRIPSI**

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



OLEH :

**DIAH DWI FEBRIANA**

NPM : 2014060208

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA  
UN PGRI KEDIRI**

**2024**

Skripsi Oleh:

**DIAH DWI FEBRIANA**

NPM: 2014060208

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO PIKTOGRAM  
(DIGA) PADA MATERI PIKTOGRAM SISWA KELAS IV SDN  
SUKORAME 2 KOTA KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD  
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 16 Juli 2024

Pembimbing I,



**Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd.**  
NIDN. 0724077901

Pembimbing II,



**Sutrisno Sahari, M.Pd.**  
NIDN. 0713037304

**Skripsi Oleh :**

**DIAH DWI FEBRIANA**

**NPM: 2014060208**

**Judul :**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO PIKTOGRAM  
(DIGA) PADA MATERI PIKTOGRAM SISWA KELAS IV SDN  
SUKORAME 2 KOTA KEDIRI**

**Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi**

**Program Studi PGSD UN PGRI KEDIRI**

**Pada tanggal: 16 Juli 2024**

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

**Panitia Penguji:**

1. Ketua : Dr, Aan Nurfahrudianto, M.Pd.
2. Penguji I : Rian Damariswara, M.Pd.
3. Penguji II : Sutrisno Sahari, M.Pd .



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Mengetahui,**

**Dekan FKIP**



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

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Diah Dwi Febriana

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/Tg., Lahir : Kediri, 28 Februari 2002

NPM : 2014060208

Fakultas/Prodi : FKIP/S1 PGSD

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

Kediri, 10 Juli 2024

Yang menyatakan



**Diah Dwi Febriana**

NPM. 2014060208

## **MOTTO**

“Setetes keringat orangtuaku seribu langkahku untuk maju”

“Kita harus berarti untuk diri kita sendiri terlebih dahulu, sebelum kita menjadi orang yang berharga bagi orang lain”

(Ralp Waldo Emerson)

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji syukur bagi Allah SWT atas limpahan rahmat, taufiq, hidayah dan inayyah-Nya kepada penulis beserta keluarga dan saudara lainnya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Cinta pertamaku, Ayahanda Agus Purwanto. Beliau memang bukan seorang sarjana namun beliau bisa mengantarkan penulis untuk menyelesaikan studinya sampai sarjana.
2. Pintu surgaku, Ibunda tercinta Endri Susilowati. Terimakasih sebesar-besarnya penulis berikan kepada beliau atas segala bantuan, semangat, dan doa yang diberikan selama ini. Terimakasih atas nasehat yang telah diberikan meskipun terkadang pikiran kita tidak sejalan. Terimakasih sudah menjadi tempatku untuk pulang, bu.
3. Untuk kakak perempuanku tersayang, Anjar Oktavia, yang selalu mengingatkan penulis untuk mengerjakan skripsi, menjadi teman untuk bertukar pikiran, tempat berkeluh kesah bagi penulis dalam menyelesaikan tugas akhir. Terimakasih untuk seluruh hal baik yang diberikan kepada penulis selama ini.
4. Untuk seluruh keluarga dan saudaraku terimakasih atas do'a dan dukungannya.
5. Sahabat penulis, Alvin, Cikita, Eza, Nila, dan Silvia yang telah banyak membantu dan membersamai proses penulis daari awal perkuliahan sampai

tugas akhir. Terimakasih atas segala bantuan, waktu, support, dan kebaikan yang diberikan kepada penulis selama ini. *See you on top, guys.*

6. Seluruh teman-teman PGSD angkatan 2020 yang telah berperan banyak memberikan pengalaman dan pembelajaran selama dibangku kuliah ini.
7. Seluruh pihak yang memberikan bantuan kepada penulis namun tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih atas bantuan, semangat, dan doa baik yang diberikan kepada penulis selama ini.
8. Teruntuk seseorang yang belum bisa dituliskan namanya dengan jelas disini, namun sudah tertulis di Lauhul Mahfudz untuk penulis, terima kasih sudah menjadi sumber motivasi penulis dalam menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu upaya untuk memantaskan diri. Karena penulis percaya bahwa sesuatu yang ditakdirkan menjadi milik kita akan menuju ke kita bagaimanapun caranya
9. *Last but not least*, untuk Diah Dwi Febriana. Terima kasih sudah mau berjuang sejauh ini, menepikan ego dan memilih untuk kembali bangkit dan menyelesaikan semua ini. Kamu selalu berharga, tidak peduli seberapa putus asanya kamu sekarang, tetaplah bangkit. Terima kasih kamu sudah mau bertahan, kamu akan baik-baik saja, kamu keren dan hebat, Diah.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah membantu, dan semoga Allah SWT melimpahkan karunianya dalam setiap amal kebaikan kita dan di berikan balasan. Aamiin.

## ABSTRAK

**Diah Dwi Febriana**, 2024 Pengembangan Media Pembelajaran Video Piktogram (DIGA) Pada Materi Piktogram Siswa Kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2024

**Kata Kunci** : Pengembangan, Media Pembelajaran, Video Animasi

Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil observasi di kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri pada pembelajaran matematika materi piktogram, bahwa dalam pembelajaran guru hanya mengandalkan media pembelajaran PPT. Hal ini membuat siswa mudah bosan dan kurang tertarik pada materi yang dijelaskan. Proses pembelajaran matematika di kelas IV cenderung kurang maksimal. Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah (1) mengetahui pengembangan media pembelajaran video piktogram (DIGA) pada materi piktogram siswa kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri. (2) mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran video piktogram (DIGA). (3) mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada materi piktogram.

Piktogram merupakan salah satu materi yang terdapat pada pembelajaran matematikas kelas IV. Penggunaan media pada pembelajaran ini sangat membantu. Media adalah sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang ingin disampaikan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran video animasi yang akan dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran video animasi terdapat gambar animasi, *backsound*, dan *dubbing*.

Model pengembangan dalam pannelitian ini menggunakan *Reseach and Develoment* (R&D). Metode ADDIE adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri. Dalam penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelaaajaran matematika berupa video animasi sehingga dapat digunakan dalam menunjang jalannya kegiatan proses pembelajaran disekolah. Materi dalam media ini adalah piktogram yang di ajarkan kepada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Dalam penelitian ini mendapatkan hasil (1) hasil validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli praktisi dan dinyatakan valid dengan hasil rata-rata tersebut yaitu 87% yang termasuk kriteria kevalidan yang sangat valid dan layak digunakan (2) hasil angket respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran video animasi 96% yang termasuk kriteria kepraktisan sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran (3) keefektifan berdasarkan soal pre-test dan soal post-test uji luas dengan presentase ketuntasan 30% dan 85%, selanjutnya dihitung peningkatan dari presentase pre-test dan post-test yaitu 55% sehingga dapat ditari kesimpulan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa terhadap media pembelajaran video animasi. Pengembangan media pembelajaran video animasi sangat efektif digunakan dalam roses pembelajaran.



## KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan proposal ini dapat diselesaikan.

Penyusunan proposal ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGSD.

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

1. Dr. Zainal Afandi, M. Pd. selaku rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo M.Pd Selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M. Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing I.
5. Sutrisno Sahari, M. Pd. Selaku Dosen Pembimbing II.
6. Ibu, bapak, dan seluruh keluarga terkasih yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada saya.
7. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan proposal ini.

Disadari bahwa proposal ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 24 Juni 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Diah', written in a cursive style.

**DIAH DWI FEBRIANA**

NPM: 2014060208

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Rumusan Masalah .....	6
D. Tujuan Pengembangan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
A. Kajian Teori .....	8
1. Media Pembelajaran .....	8
2. Video Animasi .....	14
3. Powtoon .....	15
4. Materi Piktogram .....	18
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu .....	19
C. Kerangka Berfikir .....	21
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>22</b>
A. Model Pengembangan .....	22
B. Prosedur Pengembangan .....	23
1. Analysis (Analisis).....	23

2. Design (Desain) .....	23
3. Tahap Pengembangan .....	26
4. Implementation (Implementasi/Penerapan).....	28
5. Evaluation (Evaluasi).....	29
C. Lokasi dan Subjek Penelitian .....	29
1. Lokasi Penelitian .....	29
2. Subjek Penelitian .....	29
D. Uji Coba Produk.....	30
1. Desain Uji Coba .....	30
2. Subjek Uji Coba .....	31
E. Validasi Produk.....	32
1. Validasi Media .....	32
2. Validasi Materi.....	32
3. Validasi Ahli Pembelajaran/Praktisi .....	33
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	33
1. Pengembangan Instrumen .....	33
2. Validasi Instrumenn .....	33
G. Teknik Analisis Data .....	38
1. Tahap-tahapan Analisis Data .....	38
<b>BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>42</b>
A. Hasil Studi Pendahuluan.....	42
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan .....	42
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan .....	43
3. Desain Awal .....	43
B. Pengujian Model Terbatas .....	44
1. Uji Validasi Ahli.....	44
2. Uji Coba Lapangan Terbatas.....	46
3. Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas .....	49
C. Pengajuan Model Perluasan.....	49
1. Deskripsi Uji Coba Luas.....	49
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas.....	49

D. Validasi Model.....	51
1. Validasi .....	51
2. Interpretasi Hasil Validasi .....	52
3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Media Pembelajaran	53
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	54
1. Spesifikasi Media Pembelajaran Video Animasi DIGA .....	54
2. Keunggulan dan Kelemahan Media Pembelajaran Video Animasi DIGA.....	55
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN .....</b>	<b>56</b>
A. Simpulan.....	56
B. Implikasi .....	57
1. Implikasi Teoritis .....	57
2. Implikasi Praktis .....	57
C. Saran .....	58
<b>DATAR PUSTAKA .....</b>	<b>59</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>62</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Kevalidan .....	39
Tabel 3.2 Penilaian Kriteria Respon Siswa .....	40
Tabel 3.3 Kriteria Hasil Belajar .....	41
Tabel 4.1 Gambaran Desain DIGA (Video Piktogram) .....	42
Tabel 4.2 Hasil Validasi Media .....	44
Tabel 4.3 Hasil Validasi Materi .....	44
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Praktisi.....	45
Tabel 4.5 Nilai Siswa Sebelum Menggunakan Media .....	46
Tabel 4.6 Nilai Siswa Sesudah Menggunakan Media.....	47
Tabel 4.7 Respon Siswa Terhadap Media Video Animasi.....	47
Tabel 4.8 Respon Siswa Terhadap Media Video Animasi.....	49
Tabel 4.9 Nilai Siswa Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran VideoAnimasi.. .....	49
Tabel 4.10 Nilai Siswa Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran VideoAnimasi.. .....	50
Tabel 4.11 Revisi Media Pembelajaran Video Animasi .....	51

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tools Powtoon.....	16
Gambar 2.2 Materi Piktogram.....	19
Gambar 3.1 Konsep ADDIE .....	22
Gambar 3.2 Halaman Cover.....	24
Gambar 3.3 Halaman Awal .....	24
Gambar 3.4 Halaman Tujuan Pembelajaran .....	25
Gambar 3.5 Halaman Materi.....	25
Gambar 3.6 Halaman Contoh Soal .....	25
Gambar 3.7 Halaman Soal Latihan .....	26
Gambar 3.8 Halaman Cover.....	26
Gambar 3.9 Halaman Awal .....	27
Gambar 3.10 Halaman Tujuan Pembelajaran.....	27
Gambar 3.11 Halaman Materi.....	27
Gambar 3.12Halaman Contoh Soal .....	28
Gambar 3.13 Halaman Latihan Soal .....	28

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pengajuan Judul.....	63
Lampiran 2 Berita Acara Kemajuan Bimbingan.....	66
Lampiran 3 Lembar Permohonan Validasi.....	69
Lampiran 4 Lembar Angket Validasi Materi.....	72
Lampiran 5 Lembar Angket Validasi Media.....	77
Lampiran 6 Lembar Angket Praktisi.....	82
Lampiran 7 Perangkat Pembelajaran.....	87
Lampiran 8 Lembar Angket Respon Siswa.....	100
Lampiran 9 Lembar Hasil Pre-Test Uji Terbatas Siswa.....	107
Lampiran 10 Lembar Hasil Post-Test Uji Terbatas Siswa.....	111
Lampiran 11 Lembar Hasil Pre-Test Uji Luas Siswa.....	115
Lampiran 12 Lembar Hasil Post-Test Uji Luas Siswa.....	119
Lampiran 13 Surat Pengantar/Izin Penelitian.....	123
Lampiran 14 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	125
Lampiran 15 Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	127
Lampiran 16 Hasil Cek Plagiasi dan Surat Bebas Plagiasi.....	131
Lampiran 17 Surat Pemanfaatan Produk.....	134



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh semua orang untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran yang memungkinkan untuk mengembangkan potensi diri mereka sendiri. Pendidikan dapat mendorong manusia untuk mendapatkan perubahan akibat adanya kemajuan teknologi. Teknologi dan ilmu pengetahuan terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Teknologi sangat diperlukan untuk setiap aspek kehidupan, termasuk ekonomi, budaya dan pendidikan. Penggunaan inovasi-inovasi sangat membantu manusia dalam segala bidang. Teknologi dalam dunia pendidikan di era perkembangan zaman ini sangat dibutuhkan, peran teknologi sangat penting dalam meningkatkan pendidikan di Indonesia. Salah satu caranya adalah melalui penggunaan media pembelajaran digital untuk menyampaikan pesan selama proses pembelajaran.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan selama proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi yang diinginkan. Media pembelajaran sangat penting karena pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang dapat dipahami oleh siswa tentang apa yang diajarkan. Hal ini sesuai dengan gagasan Hamalik (2016) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan selama proses pembelajaran. Media ini memiliki kemampuan untuk menimbulkan minat,

hasrat, motivasi, dan dorongan untuk melakukan kegiatan belajar, serta memiliki efek psikologis yang baru pada siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan semangat mereka selama proses pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat khususnya dalam mata pelajaran matematika (Ady Prasetya et al., 2021).

Matematika merupakan salah satu pembelajaran yang diajarkan di sekolah. Pembelajaran matematika memiliki kontribusi positif dalam tercapainya manusia yang cerdas, bermartabat, merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern yang memiliki peranan penting untuk meningkatkan daya pikir manusia (Abadi, 2022). Menurut Mashuri & Budiyo (2020) matematika merupakan salah satu pembelajaran yang minat pembelajarannya rendah. Rendahnya minat belajar siswa dipengaruhi oleh pandangan siswa terhadap matematika itu sendiri. Kurangnya penggunaan media dan kreatifitas guru juga mempengaruhi minat peserta didik terhadap mata pelajaran matematika. Oleh sebab itu, guru harus kreatif dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran matematika, peran guru sangat penting. Guru harus dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan memberikan penjelasan tentang materi dengan bahasa yang dipahami peserta didik sehingga mereka tertarik untuk mendengarkan penjelasan guru. Guru tidak hanya memiliki tanggung jawab untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, tetapi mereka juga memiliki tanggung jawab untuk menumbuhkan keinginan peserta didik untuk belajar tentang

mata pelajaran yang diajarkan. Menggunakan media pembelajaran yang menarik adalah salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk menumbuhkan keinginan peserta didik untuk belajar. Cara tersebut juga dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada bulan Maret di SDN Sukorame 2 Kota Kediri mendapatkan hasil bahwa, di dalam pembelajaran matematika pada materi piktogram di kelas IV peserta didik sulit untuk memahami materi tersebut. Guru menggunakan media *slide* presentasi untuk memaparkan materi piktogram. Disaat guru memaparkan materi piktogram dengan menggunakan media *slide* presentasi peserta didik kurang antusias dan kurang tertarik pada pembelajaran di kelas. Peserta didik yang kurang tertarik dengan media pembelajaran mengakibatkan hasil belajar yang diperoleh pada materi ini rendah. Oleh karena itu, pembelajaran di kelas pada materi piktogram diperlukannya media yang dapat menarik perhatian peserta didik dan dapat membuat hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik.

Media pembelajaran dibagi menjadi empat kategori, yakni media visual, (2) media audio, (3) media audio-visual, dan (4) multimedia (Susanti et al., 2017). Salah satu media pembelajaran yang menggunakan teknologi adalah video animasi. Video animasi merupakan gambar bergerak yang disusun sesuai objek secara beraturan mengikuti pergerakan yang telah ditetapkan dan juga memiliki suara. Menurut pendapat (Mashuri & Budiyo, 2020) penggunaan media pembelajaran video animasi dapat

meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran matematika, seperti yang ditunjukkan oleh tingkat antusiasme yang tinggi peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Video animasi memiliki gambar bergerak, banyak warna, dan suara. Video animasi pembelajaran disajikan dengan cara yang menarik dan peserta didik di sekolah dasar menyukainya. Dunia anak-anak adalah dunia yang penuh dengan permainan ataupun belajar sambil bermain. Tujuan pembuatan video animasi ini adalah untuk membuat peserta didik di sekolah dasar merasa lebih senang saat belajar dan membuat materi yang diajarkan lebih mudah dipahami.

Berdasarkan masalah yang ditemui dalam pembelajaran maka peneliti melakukan penelitian pengembangan yang berjudul PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO PIKTOGRAM (DIGA) PADA MATERI PIKTOGRAM SISWA KELAS IV SDN SUKORAME 2 KOTA KEDIRI. Di era pembelajaran digital saat ini, guru dituntut untuk menjadi kreatif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini perlu dilakukan karena media pembelajaran memiliki nilai yang valid, efektif, dan praktis.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat masalah dalam pembelajaran matematika di SDN Sukorame 2 Kota Kediri. Materi piktogram dalam pembelajaran matematika adalah materi yang dianggap sulit dipahami oleh peserta didik kelas IV dan cenderung kurang optimal.

Hal ini dapat dibuktikan dengan penggunaan media yang tidak menarik dan pembelajaran yang monoton. Akibatnya, peserta didik tidak tertarik dengan topik yang dipelajari.

Materi ini dianggap sulit karena guru hanya mengandalkan *slide* presentasi. *Slide* presentasi yang digunakan oleh guru juga kurang menarik dari segi tampilan dan juga konsep pembuatan. *Slide* presentasi yang digunakan hanya terdapat tulisan saja tanpa adanya tambahan animasi ataupun suara. Hal ini karena guru kurang mengerti konsep pengembangan dan penggunaan media berbasis teknologi.

Selain itu, guru hanya menggunakan pendekatan ceramah dan pemberian tugas, sehingga peserta didik mudah bosan dan proses pembelajaran tidak berjalan secara efektif dan efisien. Mereka juga kurang bersemangat dan termotivasi untuk belajar di kelas. Berdampak pada hasil belajar peserta didik. Pada pembelajaran matematika ini nilai yang di dapat cenderung rendah.

Terkait dari identifikasi masalah yang sudah dijelaskan diatas terdapat beberapa alternatif pemecahan masalah. Diantaranya pemilihan media yang cocok digunakan untuk materi piktogram. Agar pembelajaran tidak monoton dan peserta didik tidak merasa bosan. Sebab penggunaan media yang menarik dan cocok pada materi piktogram dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan juga sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam memahami materi. Sehingga dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar lebih banyak.

Media yang dikembangkan berbasis teknologi video animasi yang dapat digunakan untuk pembelajaran matematika materi piktogram. Salah satu alternatif yang dapat membantu peserta didik lebih memahami materi piktogram adalah dengan menggunakan media ini.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan hasil identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video piktogram (DIGA) pada materi piktogram siswa kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri?
2. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran video piktogram (DIGA) pada materi piktogram siswa kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri?
3. Apakah ada peningkatan hasil belajar siswa pada materi piktogram siswa kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri?

### **D. Tujuan Pengembangan**

Tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk menghasilkan produk pengembangan multimedia interaktif pada materi piktogram. Tujuan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran video piktogram (DIGA) pada materi piktogram siswa kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri.

2. Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran video piktogram (DIGA) pada materi piktogram siswa kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri.
3. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada materi piktogram siswa kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ady Prasetya, W., Wayan Suwatra, I. I., & Putu Putrini Mahadewi, L. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 60–68. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Ayuningsih. (2017). Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPS Materi Menghargai Jasa Pahlawan di Kelas V SDN Sidokumpul Sidoarjo. *Journal of Information and Computer Technology*.
- Azizah, R. N., & Abadi, A. P. (2022). Kajian Pustaka: Resiliensi dalam Pembelajaran Matematika. *Didactical Mathematics*, 4(1), 104–110. <https://doi.org/10.31949/dm.v4i1.2061>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design The ADDIE A pproach*. Springer.
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi PowToon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat dan Problematikanya. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 6(1), 1689–1699.
- Riduwan, A. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*.
- Arief Sidharta. (2015). Media Pembelajaran. *Journal Academia Accelerating the World's Research*, 1, 1–29.
- Fanky. (2019). Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Sub Konsep VERTEBRATA.
- Hamalik, O. (1994). *Media Pendiidkan*. PT. Citra Aditya Bakti.
- Hamalik, O. (2016). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hikmah, V. N., & Purnamasari, I. (2017). Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(2), 182–191. <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v4i2.6352>
- Hikmiyah, L. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran PjBL Berbantuan MINITAB Untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah



- Matematika Pada Siswa SMP. *MATHEdunesa*, 10(3), 514–522.  
<https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v10n3.p514-522>
- Usman, H. A. (2002). *Media Pembelajaran*. Ciputat Pers.
- Mashuri, D. K., & Budiyo. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jpgsd*, 8(5), 893–903.
- Munadi, S. (2011). Pengembangan modul pembelajaran konstruktivistik kontekstual berbantuan komputer dalam matadiklat pemesinan. In *Jurnal Pendidikan Vokasi* (Vol. 1, Issue 1, p. 51).  
<https://doi.org/10.21831/jpv.v1i1.5709>
- Pakpahan, R., & Fitriani, Y. (2020). Analisa Pemafaatan Teknologi Informasi Dalam Pemeblajaran Jarak Jauh Di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Researh)*, 4(2), 30–36.
- Pangestu. D. M., & Wafa. A. A. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon Pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebijakan Moneter Untuk Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Singosari. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(1), 71–79.
- Permata, P., & Rahmawati, W. D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Kalkulus. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(3), 277–286.  
<https://doi.org/10.30738/union.v6i3.2985>
- Sa'udun, A. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Rahmawati, A. (2022). Kelebihan Dan Kekurangan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1), 1–8.
- Ridwan, Adnan, & Bahri, A. (2017). *Pengembangan E-Modul Biologi Berbasis Nilai Iman dan Taqwa pada Siswa MA Kelas XI*. 70, 9.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. ALFABET.
- Sukardi. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kompetensi, dan Praktiknya*. Bumi Aksara.
- Susanti, Z., & Fahyuni, E. F. (2017). Jenis Jenis Media Dalam Pembelajaran. *Umsida*.

Uno, H. B. (2011). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara.