

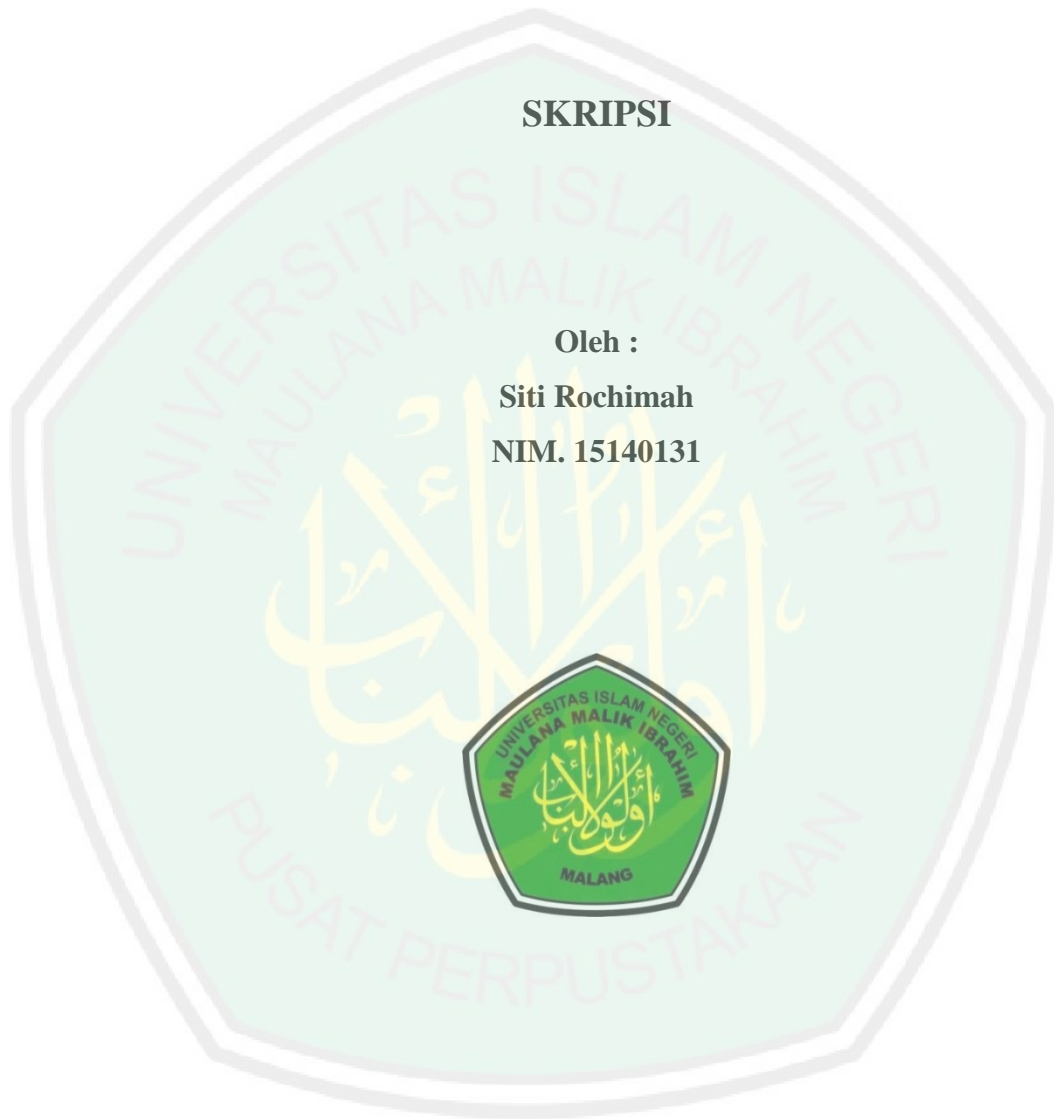
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK  
VIDEO ANIMASI PADA POKOK BAHASAN KELILING DAN  
LUAS SEGITIGA UNTUK MENINGKATKAN MINAT  
BELAJAR SISWA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI  
SUMBERAGUNG PETERONGAN JOMBANG**

**SKRIPSI**

Oleh :

**Siti Rochimah**

**NIM. 15140131**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG**

**November, 2019**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK  
VIDEO ANIMASI PADA POKOK BAHASAN KELILING DAN  
LUAS SEGITIGA UNTUK MENINGKATKAN MINAT  
BELAJAR SISWA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI  
SUMBERAGUNG PETERONGAN JOMBANG**

**SKRIPSI**

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri  
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna  
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh :  
**Siti Rochimah**  
**NIM. 15140131**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG**

**November, 2019**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK VIDEO  
ANIMASI PADA POKOK BAHASAN KELILING DAN LUAS SEGITIGA  
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI KELAS IV  
SDN SUMBERAGUNG PETERONGAN JOMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Siti Rochimah**

**NIM. 15140131**

**Telah Disetujui Oleh:**

**Dosen Pembimbing**



**Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd**

**NIP. 19790202 200604 2 003**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**H. Ahmad Sholeh, M.Ag**  
**NIP. 19760803 200604 1 001**

## HALAMAN PENGESAHAN

### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK VIDEO ANIMASI PADA POKOK BAHASAN KELILING DAN LUAS SEGITIGA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI SUMBERAGUNG PETERONGAN JOMBANG SKRIPSI**

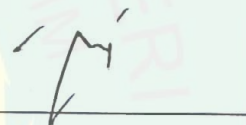
Dipersiapkan dan disusun oleh  
Siti Rochimah (15140131)

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 21 November 2019 dan  
dinyatakan  
LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata  
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian  
Ketua Sidang  
H. Ahmad Sholeh, M.Ag  
19760803 200604 1 001

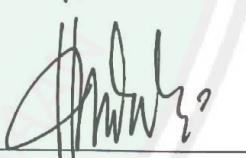
Tanda Tangan



Sekretaris Sidang  
Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd  
19790202 200604 2 003



Pembimbing  
Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd  
19790202 200604 2 003



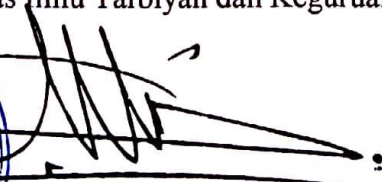
Penguji Utama  
Dr. Muhammad Walid, M.A  
19730823 200003 1 002



Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



  
Dr. Agus Maimun, M.Pd  
NIP. 19650817 199803 1 003

## HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang selalu menuntun penulis dalam pengerjaan skripsi ini. Shalawat sera salam kehadiran Rasulullah ﷺ yang telah mencurahkan rahmat serta hidayahnya. Karya sederhana

berbentuk skripsi ini, penulis persembahkan kepada:

**Kedua orang tua yang penulis cintai dan sayangi yaitu Bapak Muhammad Syafiul Rochman dan Ibu Munasichah dan kakak penulis Muhammad Ichwannuddin,**

Terima kasih karena dengan ketulusan hati selalu mencintai dan menyayangi penulis dalam membesarkan dan mendidik penulis sampai saat ini. Terimakasih karena selalu membimbing, mendampingi, menjadi panutan, dan mendukung setiap langkah baik yang ingin penulis capai.

**Keluarga besar Lembaga Tinggi Pesantren Luhur Malang (LTPLM),**

Yang telah mengayomi selama tinggal di Malang. Terimakasih kepada keluarga Ndalem dan dewan Kyai, Asatidz, dan teman-teman santri semua yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang luar biasa berharganya. Semoga bisa menjadi manusia yang bermanfaat bagi keluarga, negara dan agama.

## MOTTO

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ .....

... Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat<sup>1</sup>...

(Al-Mujadilah : 11)



---

<sup>1</sup> Departemen Agama Al-Quran dan Terjemahan (Bandung: Diponegoro, 2008)

**Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd**  
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

---

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Hal : Siti Rochimah  
Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Malang, November 2019

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Tarbiyah  
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
Di  
Malang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Sesudah melaksanakan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknis penulisan, dan setelah membaca skripsi tersebut di bawah ini:

Nama : Siti Rochimah  
NIM : 15140131  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Pokok Bahasan Keliling dan Luas Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas IV SDN Sumberagung Peterongan Jombang.

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan dandiujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

**Pembimbing,**



**Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd**  
NIP. 19790202 200604 2 003

## HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak ada terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Malang, 13 Oktober 2019



Siti Rochimah  
NIM. 15140131

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Pokok Bahasan Keliling dan Luas Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas IV SDN Sumberagung Peterongan Jombang* ini dengan baik. Walaupun masih banyak yang perlu mendapat tambahan dan sumbangan ide maupun pikiran demi sempurnanya penelitian ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad ﷺ yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk sehingga kita tetap dalam iman dan islam.

Suatu kebahagiaan tersendiri bagi penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Namun, penulis menyadari bahwa penulisan tidak lepas dari bimbingan dan arahan serta kritik dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya serta penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag, selaku rektor UIN Maulana Malik Ibrhaim Malang.
2. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. H. Ahmad Sholeh, M.Ag, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan dan bimbingan.
5. Dr. Samsul Susilawati, M.Pd dan Ibu Nurlyta Virlani, M.Pd selaku dosen validator media yang telah memberikan arahan dan bimbingan.
6. Rifa'i, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri Sumberagung Peterongan Jombang yang telah menerima dan memberikan izin kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Semua civitas akademik di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yaitu dosen-dosen yang telah mengajar, para staf, dan juga teman-

teman PGMI kelas D, teman-teman KKM 16, dan teman-teman PKL MIN 4 Jombang yang telah menemani hari-hari penulis dalam menuntut ilmu di bangku perkuliahan.

8. Semua civitas SD Negeri Sumberagung Peterongan Jombang, khususnya Ibu Suatminingsih, S.Pd selaku guru kelas IV yang telah memberikan kesempatan kepada penulis dalam melakukan penelitian serta kemudahan-kemudahan yang telah diberikan.

Selanjutnya penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini banyak sekali kekurangan-kekurangan yang sudah patutnya diperbaiki, oleh karena itu adanya saran dan kritik yang membangun sangat penulis butuhkan demi kebaikan penulis dalam menuju masa depan. Semoga segala bantuan yang telah diberikan pada penulis akan dibalas dengan rahmat dan kebaikan Allah.

Terakhir, semoga penelitian ini dapat ikut ambil bagian dalam pembaharuan wacana keilmuan dan pendewasaan berpikir dalam rangka mengembangkan ilmu ke-PGMI-an. Meskipun sederhana, semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi semua baik yang menulis, membaca, membimbing, dan mengetahui jika karya ini ada.

Malang, Oktober 2019

Penulis

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan RI No 158/1987 dan No 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

### A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	h	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

### C. Vokal Diftong

أُ = aw

أَيَّ = ay

أُ = û

إِي = î

**DAFTAR TABEL**

Tabel 1. 1 Perbedaan, Persamaan dan Orisinalitas Penelitian .....	11
Bagan 2. 1 Skema kerangka Berfikir .....	36
Bagan 3. 1 Model Pengembangan ADDIE .....	40
Tabel 3. 1 Kriteria Besarnya Faktor Gain .....	52
Tabel 4. 1 Validasi Ahli Materi .....	75
Tabel 4. 2 Revisi Ahli Materi.....	77
Tabel 4. 3 Validasi Ahli Desain .....	78
Tabel 4. 4 Revisi Ahli Media .....	79
Tabel 4. 5 Validasi ahli Pembelajaran .....	80
Tabel 4. 6 Hasil Angket Kemenarikan.....	82
Tabel 4. 7 Pengukuran Minat per Indikator .....	87

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Interface Powtoon .....	25
Gambar 2. 2 Segitiga siku-siku .....	34
Gambar 4. 1 Opening .....	58
Gambar 4. 2 Kompetensi Dasar .....	59
Gambar 4. 3 Judul video .....	60
Gambar 4. 4 Intro .....	60
Gambar 4. 5 Kertas Origami .....	61
Gambar 4. 6 Kertas origami dibagi dua .....	62
Gambar 4. 7 Guru menerangkan segitiga.....	63
Gambar 4. 8 Penjelasan guru di papan tulis.....	64
Gambar 4. 9 Konsep rumus segitiga .....	65
Gambar 4. 10 Rumus Luas Segitiga.....	66
Gambar 4. 11 Contoh soal cerita.....	67
Gambar 4. 12 Pembahasan contoh soal.....	68
Gambar 4. 13 Konsep rumus keliling segitiga.....	69
Gambar 4. 14 Contoh soal Keliling segitiga .....	70
Gambar 4. 15 Closing .....	71
Gambar 4. 16 Latihan soal 1 dan 2 .....	72
Gambar 4. 17 Latihan Soal 3 dan 4.....	72
Gambar 4. 18 Latihan Soal 5.....	73
Gambar 4. 19 Profil Peneliti.....	74

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	xi
HALAMAN PERSETUJUAN .....	xi
HALAMAN PENGESAHAN .....	xi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	xiv
MOTTO .....	v
NOTA DINAS PEMBIMBING .....	vi
SURAT PERNYATAAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
PEDOMAN LITERASI ARAB LATIN .....	ix
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
DAFTAR ISI .....	xiii
ABSTRAK .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	6
E. Asumsi Pengembangan .....	7
F. Ruang Lingkup Pengembangan .....	8
G. Spesifikasi Produk .....	8
H. Originalitas Penelitian .....	9

I. Definisi Operasional .....	13
J. Sistematika Pembahasan.....	14
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Pengembangan Media Pembelajaran .....	16
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	16
2. Fungsi Media dalam Pembelajaran .....	17
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	18
4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran .....	20
5. Media Video Animasi .....	22
6. Rancangan Desain Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi .	24
B. Konsep Minat Belajar Siswa .....	26
1. Pengertian Minat Belajar.....	26
2. Jenis Minat .....	26
3. Faktor yang Mempengaruhi Minat.....	28
4. Indikator Minat Belajar .....	29
C. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Luas dan Keliling Segitiga .....	31
1. Karakteristik Mata Pelajaran Matematika.....	31
2. Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.....	33
3. Pentingnya Media dalam Pembelajaran Matematika .....	34
D. Kerangka Berfikir .....	35
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	38
B. Model Pengembangan .....	39
1. Analisis ( <i>analysis</i> ).....	40

2. Desain ( <i>design</i> ).....	41
3. Pengembangan ( <i>development</i> ).....	41
4. Implementasi ( <i>implementation</i> ).....	41
5. Evaluasi ( <i>evaluation</i> ).....	41
C. Prosedur Pengembangan.....	42
2. Tahap Pelaksanaan.....	43
3. Tahap Analisis .....	43
D. Uji Coba.....	44
1. Desain Uji Coba .....	44
2. Subyek Uji Coba .....	44
3. Jenis Data .....	45
4. Instrumen Pengumpulan Data .....	46
5. Teknik Analisis Data.....	47
6. Hasil Pengujian Instrumen .....	51
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>	
A. Media Pembelajaran Video Animasi.....	54
1. Analisis Pengembangan Produk.....	54
2. Desain Pengembangan Produk.....	55
3. <i>Development</i> .....	57
4. Implementasi .....	81
5. Evaluasi .....	81
B. Analisis Kemenarikan Produk .....	82
C. Hasil Penggunaan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa.....	84
D. Pembahasan .....	88

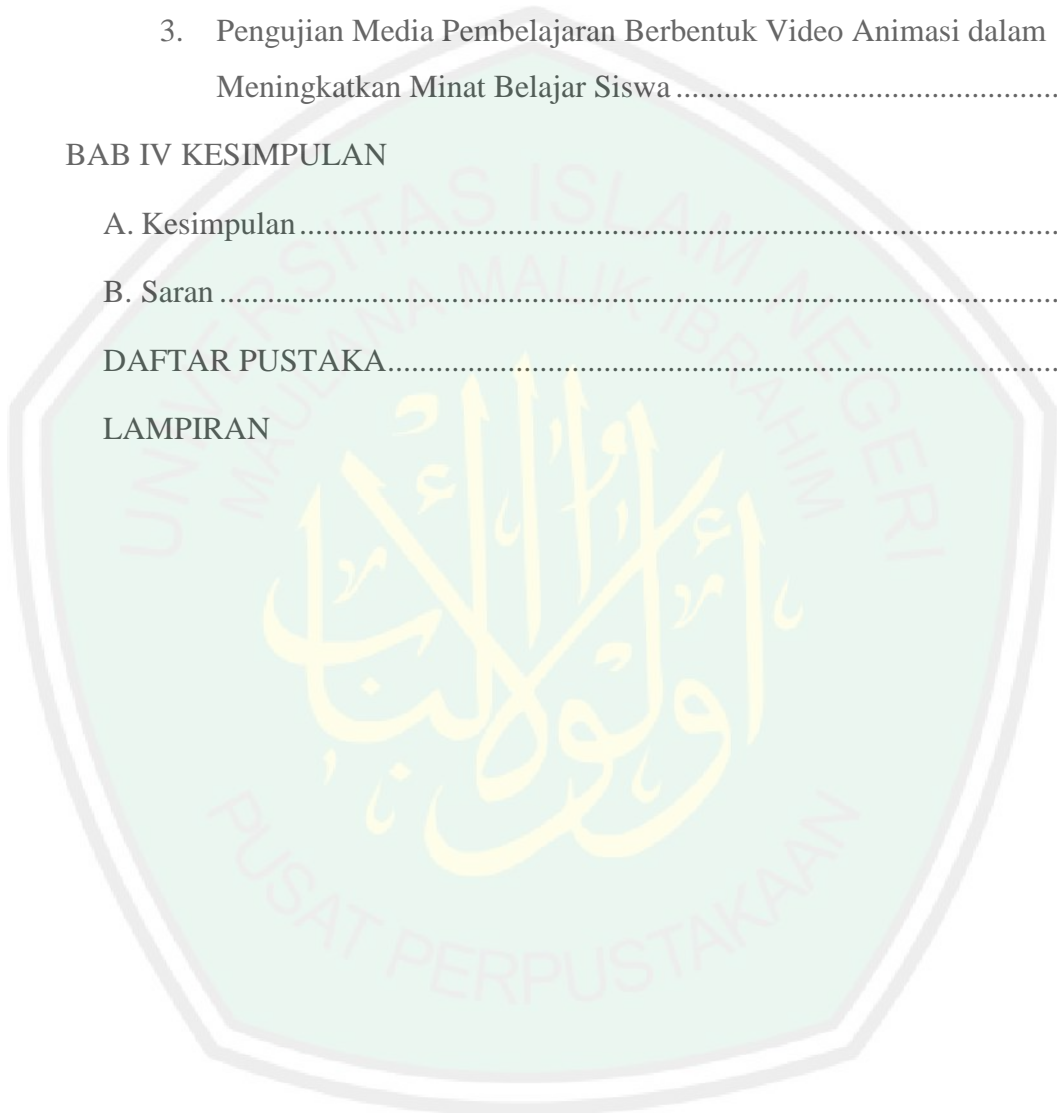
1. Pengujian Kelayakan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi oleh Para Ahli.....	89
2. Pengujian Kemenarikan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi oleh Siswa.....	91
3. Pengujian Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa.....	92

BAB IV KESIMPULAN

A. Kesimpulan.....	94
B. Saran.....	95

DAFTAR PUSTAKA.....	97
---------------------	----

LAMPIRAN



## ABSTRAK

Rochimah, Siti. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Pokok Bahasan Keliling dan Luas Segitiga untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas IV SD Sumberagung Peterongan Jombang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd.

---

**Kata Kunci:** Media Video Animasi, Minat Belajar

Pengembangan media ini dilakukan karena majunya era digital masa kini. Agar pendidikan tak lepas dengan perkembangan zaman, dibuatlah media berbentuk video animasi ini. Media berbentuk video animasi memiliki berbagai keuntungan lainnya misalnya lebih menarik dan praktis. Hal ini sesuai dengan kebutuhan siswa yang mana kurang memiliki minat belajar pada pelajaran matematika. Padahal minat belajar memiliki pengaruh penting terhadap proses belajar.

Tujuan peneliti mengembangkan media pembelajaran ini adalah: (1) mendeskripsikan desain pengembangan media pembelajaran berbentuk video animasi yang dibuat peneliti (2) mendeskripsikan kemenarikan media pembelajaran berbentuk video animasi (3) mendeskripsikan peningkatan minat belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbentuk video animasi.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan jenis penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari : Analisis, Desain, *Development*, Implementasi, dan Evaluasi. Subyek penilaian produk untuk kelayakan media pembelajaran terbatas pada 3 ahli yaitu ahli desain, ahli materi, dan ahli pembelajaran Matematika. Sasaran uji coba produk adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 14 siswa.

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi pada pokok bahasan keliling dan luas segitiga di kelas IV memenuhi kriteria baik/valid dengan hasil uji ahli desain media mencapai tingkat kevalidan 80%, ahli materi 71%, dan ahli pembelajaran mencapai 88%. Skor *pretest* untuk pengukuran minat belajar seluruh siswa mencapai 297 atau 66% dan *posttest* mencapai 365 atau 81%. Pada uji N-gain diperoleh hasil 0,44. 3. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan Peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* pada minat belajar siswa dengan menggunakan uji t di SPSS adalah sebesar 8, 33. Sedangkan Peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* pada data hasil belajar siswa adalah sebesar 2,44s. Maka dapat disimpulkan terdapat peningkatan minat belajar siswa yang dapat dilihat dari hasil angket sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbentuk video animasi pada siswa kelas IV SD Negeri Sumberagung Peterongan Jombang.

## ABSTRACT

Rochimah, Siti. 2019. *Development of Learning Media in the form of Animated Video in the Subject Circumference and Area of the Triangle to Increase Student Learning Interest in Class IV SD Sumberagung Peterongan Jombang*. Scription, Department of Teacher Education of Islamic Elementary School Faculty of Education and Teacher Training. State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Supervisor Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd.

---

Keyword: Animated Video Media, Learning Interest

This media development is carried out because of the advancement of the digital era today. In order that education can not be separated with the development of the times, so researcher made this animated video media. Media in the form of animated video has various other advantages, for example, it is more interesting and practical. This is in accordance with the needs of students who have less interest in learning mathematics. Though interest in learning has an important influence on the learning process.

The purpose of researcher developing this learning media are: (1) describing the design of learning media development in the form of animated video created by researcher (2) describing the attractiveness of learning media in the form of animated video (3) describing the increase in students learning interest using learning media in the form of animated video.

The research method used in this research is Resesarh and Development (R&D) with the type of development research that uses ADDIE development models consisting of: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subject of product evaluation for the feasibility of instructional media is limited to 3 experts namely design expert, material expert, and Mathematics learning expert. The product trial target were all grade IV students, totaling 14 students.

The results of research on the development of video animation learning media on the subject of the circumference and area of the triangle in class IV meet the criteria of good / valid with the results of the test of media design experts reaching a validity level of 80%, material experts 71%, and learning experts reaching 88%. The pretest score for measuring the interest in learning for all students reached 297 or 66% and posttest reached 365 or 81%. In the N-gain test the results are 0.44. Then it can be concluded that there is an increase in student interest in learning that can be seen from the results of the questionnaire before and after using instructional media in the form of animated videos in fourth grade students of Sumberagung Elementary School Peterongan Jombang.

## مستخلص البحث

ستي رحيمة، ٢٠١٩. تطوير وسائل التعليم بصورة فيديو شريط سينمائي في صعود ومثلثات لزيادة اهتمام تعلم طلاب فصل الرابع من مدرسة الابتدائية الحكومية Sumberagung Peterongan Jombang. البحث العلمي، قسم تعليم المدرسة الابتدائية، كلية علوم التربية والتعليم. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرفة: الدكتورة إندا أمينة الزهرية.

الكلمات المفتاحية: الوسائل، فيديو شريط سينمائي وميل التعليم.

تفعل الباحثة هذا تطوير الوسائل بسبب تقدم العصر الرقمي اليوم. تصنع الباحثة الوسائل بصورة فيديو شريط سينمائي، لكي التربية لا تتخلف عن تزايد الزمان. تملك الوسائل بصورة فيديو شريط سينمائي كثيرا من الفوائد منها أنه عملي. وهذه الفوائد تناسب باحتياج الطلاب وهي قليل من ميل درس الرياضيات. ميل التعلم يثر على عملية التعلم مهما.

الأهداف من هذا تطوير وسائل التعليم هي (١) وصف تصميم تطوير وسائل التعليم بصورة فيديو شريط سينمائي للباحثة; (٢) وصف تنبيه وسائل التعليم بصورة فيديو شريط سينمائي; (٣) وصف ارتفاع ميل الطلاب باستخدام وسائل التعليم بصورة فيديو شريط سينمائي.

تستخدم الباحثة هذا البحث العلمي بطريقة البحث والتطوير. ونوع هذا البحث هو التطوير باستخدام نماذج التطوير AADIE وتتكون من التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ والتقييم. يقتصر موضوع تقييم المنتج لجدوى وسائل التعليم على ثلاثة خبراء وهي خبراء التصميم، خبراء مواد وخبراء تعلم الرياضيات. وأهداف تجريبية المنتج هي كل الطلاب من فصل الرابع وهم ١٤ الطلاب.

نتائج البحث من تطوير وسائل التعليم بصورة فيديو شريط سينمائي في صعود ومثلثات في فصل الرابع تفي بمعايير جيدة صالحة/ مع نتائج اختبار خبراء تصميم الوسائل الذين وصلوا إلى مستوى صلاحية قدرة ٨٠%، وخبراء مواد ٧١%، وخبراء التعلم الذين وصلوا إلى ٨٨%. وصلت درجة الاختبار القبلي لقياس الاهتمام بالتعلم لجميع الطلاب إلى ٢٩٧ أو ٦٦٪، وبلغت درجة الاختبار البعدي ٣٦٥ أو ٨١٪. في اختبار الكسب N، تكون النتائج ٤٤،. ثم يمكن الاستنتاج أن هناك زيادة في اهتمام الطلاب بالتعلم يمكن رؤيتها من نتائج الاستبيان قبل بعد استخدام وسائل التعليم بصورة فيديو في طلاب فصل الرابع من مدرسة الابتدائية الحكومية Sumberagung Peterongan Jombang.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hak bagi semua masyarakat Indonesia. Pemerintah Indonesia telah memberi keringanan untuk semua anak bangsa dengan program wajib belajar dua belas tahun. Oleh karena itu kita harus memanfaatkan program pemerintah dengan sebaik-baiknya salah satunya dengan belajar dengan sungguh-sungguh. Pendidikan bisa dikatakan berhasil apabila tujuan pendidikan tercapai. Tujuan Pendidikan berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003, Pasal 3 menyatakan tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>2</sup>

Tujuan pendidikan mengharuskan siswa menjadi pribadi yang kreatif. Kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan produktif merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skill*).<sup>3</sup> Seperti yang sudah kita ketahui bahwa kurikulum yang sedang berlaku menggunakan pendekatan *high order thinking skill*. Pendekatan ini masih terbilang baru diberlakukan di Indonesia.

---

<sup>2</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Jakarta: Depdiknas, 2003)

<sup>3</sup> Abdul Aziz Saefudin, *Proses Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar (SD) Bekemampuan Matematika Tinggi dalam Pemecahan Masalah Matematika Terbuka*, Makalah disajikan dalam Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika dengan tema “Matematika dan pendidikan Karakter dalam Pembelajaran”, Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY, Yogyakarta, 3 Desember 2011

Sebelumnya pembelajaran di Indonesia masih kurang dalam mengasah kemampuan berpikir kritis, kreatif dan produktif. Hal ini yang menyebabkan siswa yang awalnya paham terhadap penjelasan guru dan contoh soal kemudian merasa kesulitan saat diberi soal yang berbeda.

Kesulitan ini sangat sering dirasakan siswa pada mata pelajaran Matematika. Seringkali kita dengar keluhan siswa tentang susahny pelajaran matematika. Banyak pula siswa yang mendapat nilai Matematika dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Jika berbicara tentang pembelajaran Matematika sebenarnya masih banyak sekali sumber permasalahannya. Permasalahan pembelajaran dapat bersumber dari peserta didik, pendidik, kurikulum, materi ajar/matematika, dan strategi/model pembelajaran itu sendiri.<sup>4</sup> Dalam kata lain segala sisi berdampak dalam pembelajaran Matematika.

Pelajaran Matematika ada di setiap jenjang pendidikan. Oleh karena itu sudah sepatutnya kita mendukung perbaikan pada pembelajaran Matematika terlebih di jenjang Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. Apabila sejak kecil seorang anak sudah tidak memiliki ketertarikan pada pelajaran Matematika maka dia akan kesusahan di jenjang selanjutnya. Siswa yang merasa terus menerus kesulitan dengan pelajaran matematika akan membawa dampak buruk kepada minat belajar siswa. Siswa akan malas untuk belajar matematika. Padahal minat belajar memiliki pengaruh yang sangat penting

---

<sup>4</sup> Tatag Yuli Eko Siswono, *Permasalahan Pembelajaran Matematika dan Upaya Mengatasinya*, Makalah disajikan pada Diskusi Panel dan Workshop Program Studi S2 Pendidikan Matematika Pascasarjana Universitas Mahasaraswati, Ruang Widyasabha Kampus II Unmas Denpasar, Denpasar, 18 Januari 2014

dalam keberhasilan pembelajaran. Karena guru merupakan titik sentral dalam pelaksanaan pembelajaran sebab guru merupakan komponen pendidikan yang berhubungan langsung dengan siswa. Tugas guru kepada siswa tak hanya menyampaikan pelajaran namun juga memberikan dorongan kepada siswa. Oleh karena itu, salah satu hal penting yang harus dilakukan agar pembelajarannya berhasil adalah dengan meningkatkan minat belajar siswa.

Guru sebagai pendidik dan pengajar harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik di dalam kelas sehingga para siswa mampu berkonsentrasi dalam pembelajaran. Salah satu caranya dengan penggunaan media yang tepat dan menarik dalam pembelajaran. Media dapat menarik perhatian dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Brown meyakini media yang digunakan dengan baik oleh guru atau siswa dapat mempengaruhi efektivitas program belajar dan mengajar sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, di samping itu bisa membuat peserta didik menjadi lebih aktif.<sup>5</sup> Namun kenyataannya di sekolah-sekolah Indonesia masih sering ditemui pembelajaran dalam kelas tidak menggunakan media yang dapat membantu siswa memahami pelajaran serta menarik perhatian siswa.

Penggunaan media yang kurang di kelas mengakibatkan beberapa dampak negatif. Salah satu dampaknya adalah kurangnya minat siswa dalam belajar. Padahal minat adalah suatu landasan yang paling meyakinkan demi keberhasilan suatu proses.<sup>6</sup> Ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu situasi belajar, sikap guru, keluarga, bahan media pembelajaran,

---

<sup>5</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 5

<sup>6</sup> Singer, *Membina Hasrat Belajar di Sekolah*, (Jakarta: Gramedia Pustaka, 1991), hlm. 25

dan lain-lain. Minat sangat diperlukan saat belajar karena dengan minat, siswa akan merasa senang, tertarik, dan mempunyai rasa ingin tahu yang lebih.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di dalam kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sumberagung Jombang yang mana untuk selanjutnya penulisan Sekolah Dasar Negeri akan disingkat menjadi SDN untuk memperringkas penulisan dalam skripsi ini. Hasil pengamatan ini menyatakan bahwa minat belajar yang dimiliki siswa cukup rendah. Hal ini bisa dilihat dari sikap siswa yang tampak lesu dan kurang aktif saat pelajaran.<sup>7</sup> Hal lain yang didapatkan dari peneliti adalah siswa 70% memiliki nilai *posttest* kurang dari KKM. Hasil belajar merupakan tolak ukur pemahaman siswa terhadap pembelajaran di dalam kelas. Hasil belajar rendah berarti pemahaman materi siswa juga rendah. Rendahnya hasil belajar siswa salah satunya disebabkan oleh rendahnya minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Sumberagung Jombang, peneliti mendapatkan informasi bahwa SD tersebut memiliki sarana prasarana yang sudah cukup memadai, salah satunya adalah ketersediaan LCD proyektor. Namun sarana prasana tersebut belum digunakan secara maksimal karena hanya beberapa guru yang menggunakannya tidak termasuk guru kelas IV. Hasil wawancara dengan guru menyatakan bahwa guru hanya terkadang menggunakan media gambar saat mata pelajaran matematika.<sup>8</sup> Sehingga siswa tampak kurang tertarik dan tidak semangat dengan pembelajaran. hal

---

<sup>7</sup> Observasi di kelas IV SD Negeri Sumberagung Jombang, tanggal 20 Juni 2019

<sup>8</sup> Wawancara dengan Suatminingsih, Guru Kelas IV SD Negeri Sumberagung Jombang, 20 November 2018.

ini dikarenakan guru sudah memiliki banyak tanggung jawab sehingga kurang bisa membuat media pembelajaran yang lebih inovatif.

Dunia pendidikan akan dianggap mengikuti zaman jika kita mengoptimalkan pendidikan sesuai dengan revolusi industri 4.0 atau yang berbasis IT (Informasi dan Teknologi). Industri 4.0 identik dengan segala sesuatu yang berbasis teknologi yang mana dalam pendidikan sudah banyak yang merealisasikan misalnya untuk media pembelajaran. Namun hal tersebut tidak merata keseluruh penjuru Indonesia. Alasannya karena infrastruktur setiap daerah berbeda-beda dan juga kemampuan tenaga pendidik yang tidak sama. Oleh karena itu, peneliti mencoba membantu pendidik di Indonesia dengan mengangkat judul skripsi **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Mata Pelajaran Matematika pada Pokok Bahasan Luas Dan Keliling Segitiga Untuk Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Sumberagung Jombang”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbentuk video animasi pada pokok bahasan luas dan keliling segitiga untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN Sumberagung Jombang?

2. Bagaimana kemenarikan media pembelajaran berbentuk video animasi pada pokok bahasan luas dan keliling segitiga untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN Sumberagung Jombang?
3. Bagaimana media pembelajaran berbentuk video animasi pada pokok bahasan luas dan keliling segitiga dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN Sumberagung Jombang?

### **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu diuraikan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbentuk video animasi pada materi luas dan keliling segitiga untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN Sumberagung Jombang.
2. Mendeskripsikan kemenarikan media pembelajaran berbentuk video animasi pada materi luas dan keliling segitiga untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN Sumberagung Jombang.
3. Mendeskripsikan media pembelajaran berbentuk video animasi pada materi luas dan keliling segitiga dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN Sumberagung Jombang.

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan peneliti dalam pengembangan media pembelajaran Matematika berbentuk video animasi pada materi luas dan keliling segitiga adalah sebagai berikut:

## 1. Manfaat teoritis

Sebagai bahan referensi dan bahan kajian tentang pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan di Sekolah Dasar dan perkembangan dunia pendidikan lainnya.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Sekolah/Lembaga/SD/MI

Diharapkan bisa melatih peneliti untuk menggunakan berbagai fasilitas yang tersedia sebagai media pembelajaran yang efektif.

### b. Bagi Guru

Diharapkan dengan penelitian ini bisa menambah variasi media yang digunakan guru dikelas.

### c. Bagi siswa

Sebagai pengalaman baru dalam pembelajaran Matematika menggunakan video animasi sehingga dapat menambah minat dalam pembelajaran matematika.

### d. Bagi Peneliti lain

Sebagai sarana untuk mengumpulkan kajian untuk adik tingkat yang membutuhkan referensi untuk penelitian selanjutnya.

## **E. Asumsi Pengembangan**

Asumsi penelitian adalah anggapan-anggapan dasar tentang hal yang dijadikan pijakan berfikir dan bertindak dalam melakukan penelitian. Untuk itu asumsi yang dipakai dalam penelitian ini adalah dengan adanya media

pembelajaran berbentuk video animasi ini diharapkan dapat membantu guru mempermudah dalam penyampaian materi dan mampu meningkatkan minat belajar siswa pada pokok bahasan luas dan keliling segitiga.

#### **F. Ruang Lingkup Pengembangan**

Adapun ruang lingkup dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi ini adalah :

1. Media yang dikembangkan merupakan media pembelajaran yang berisi video tentang materi pemahaman konsep keliling dan luas segitiga untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah atau Sekolah Dasar.
2. Produk yang dikembangkan bukan ditunjukkan untuk menggantikan media buku yang sudah ada, namun sebagai media tambahan dalam menarik minat siswa untuk memahami materi dengan hal baru.
3. Mata pelajaran yang dikembangkan adalah mata pelajaran Matematika.

#### **G. Spesifikasi Produk**

Produk pengembangan yang akan dihasilkan berupa media pembelajaran matematika pada materi keliling dan luas segitiga untuk siswa kelas IV semester II di SDN Sumberagung Jombang. Produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran ini diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Materi yang disampaikan adalah tentang permasalahan yang berkaitan dengan keliling dan luas bangun datar segitiga yang lebih difokuskan.

2. Wujud fisik dari produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah berupa file video animasi. Di dalamnya berisi konsep pemahaman materi tentang permasalahan yang berkaitan dengan keliling dan luas bangun datar.
3. Desain media pembelajaran ini menggunakan video dengan desain semenarik mungkin agar siswa lebih fokus dan senang untuk belajar.

#### H. Originalitas Penelitian

1. Penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Ifa Datus Saadah pada tahun 2018 yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dengan Menggunakan *Adobe After Effect*. Penelitian pengembangan dilakukan untuk kegiatan pembelajaran mata pelajaran matematika berbentuk video animasi. Media pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Matematika. Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Ifa dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah pada penelitian ini meneliti untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri Sumberagung Jombang khususnya pada materi Keliling dan luas bangun datar.<sup>9</sup>
2. Penelitian dan pengembangan ini dikembangkan oleh Rizki Nur Hidayah pada tahun 2017 yang berjudul Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Materi Perjuangan Melawan Penjajah

---

<sup>9</sup> Ifa Datus Saadah, "*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi dengan Menggunakan Adobe After Effect*". Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2018.

untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD NU Bangil. Penelitian pengembangan dilakukan untuk kegiatan pembelajaran tematik pada materi Perjuangan Melawan Penjajah berbentuk Multimedia Interaktif. Media pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pembeda dari peneliti terdahulu oleh Rizki ini memfokuskan pada multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>10</sup>

3. Penelitian dan pengembangan ini dikembangkan oleh Dyah Ayu Wulandari pada tahun 2016 yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Sparkol Videoscribe* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII di SMP Negeri 01 Kerto Tahun Ajaran 2015/2016. Penelitian pengembangan dilakukan untuk kegiatan pembelajaran IPA materi Cahaya. Media pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan Minat belajar Siswa. Pembeda dari peneliti terdahulu oleh Dyah ini memfokuskan menggunakan media berupa *Sparkol VideoScribe*.<sup>11</sup>
4. Penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Tri Cipto Tunggal Wardoyo pada tahun 2015 yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata pelajaran Mekanika

---

<sup>10</sup> Rizki Nur Hidayah, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Materi Perjuangan Melawan Penjajah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD NU Bangil*”. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2017

<sup>11</sup> Dyah Ayu Wulandari, “*Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun 2015/2016*”. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, 2016

Teknik di SMK Negeri 1 Purworejo. Penelitian pengembangan ini dilakukan pada materi konstruksi rangka batang di jurusan Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Purworejo. Media pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar dan minat siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah materi yang dikembangkan dan untuk meningkatkan hasil belajar.<sup>12</sup>

5. Penelitian dan pengembangan ini dikembangkan oleh Bastiar Ismail Adkhar pada tahun 2016 yang berjudul Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis *Powtoon* pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool Unnes. Penelitian pengembangan ini dilakukan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Media pembelajaran ini akan diukur keefektifannya dalam pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah jenis video yang digunakan pada penelitian ini adalah video yang berbasis *Powtoon* dan untuk mengukur keefektifan dalam pembelajaran.<sup>13</sup>

Tabel 1. 1 Perbedaan, Persamaan dan Orisinalitas Penelitian

Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
Ifa Datus Saadah, <i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengembangkan media berupa Video Animasi</li> <li>• Media digunakan untuk</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa</li> <li>• Subyek</li> </ul>	Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan mata pelajaran yang

<sup>12</sup> Tri Cipto Tunggal Wardoyo, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata pelajaran Mekanik Teknik di SMK Negeri 1 Purworejo". Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, 2015

<sup>13</sup> Bastiar Ismail Adkhar, "Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis *Powtoon* pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool Unnes". Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, 2016

<i>Animasi dengan Menggunakan Adobe After Effect</i>	mata pelajaran Matematika	penelitian siswa kelas VIII SMPN 1 Selorejo Blitas	dikembangkan yakni mata pelajaran Matematika pada materi Keliling dan Luas Bangun Ruang Segitiga. Pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Penelitian ini ingin mengembangkan video animasi yang didesain. Pengembangan multimedia ini dikembangkan
<i>Rizki Nur Hidayah, Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Materi Perjuangan Melawan Penjajah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD NU Bangil</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembangan berupa multimedia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Media berupa multimedia interaktif</li> <li>• Materi yang dikembangkan adalah perjuangan melawan penjajah</li> </ul>	sesuai dengan buku ajar yang digunakan di SD Negeri Sumberagung Jombang kelas 4 yang juga menjadi subjek penelitian dan pengembangan ini. Multimedia ini didesain sedemikian rupa, sehingga diharapkan dapat memudahkan dan menambah semangat belajar peserta didik dalam memahami dan mempelajari standar kompetensi tersebut. Selain itu, multimedia ini didesain secara sederhana agar semua kalangan terutama siswa kelas IV SD/MI
<i>Dyah Ayu Wulandari, Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII di SMP Negeri 01 Kerto Tahun Ajaran 2015/2016</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Untuk meningkatkan Minat Siswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembangan media <i>Sparkol Videoscribe</i></li> <li>• Pada materi Cahaya Mata pelajaran IPA</li> <li>• Subyek kelas VIII SMPN 1 Kerjo</li> </ul>	
<i>Tri Cipto Tunggul Wardoyo, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata pelajaran Mekanik Teknik di SMK Negeri 1 Purworejo</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembangan media berbasis video animasi</li> <li>• Untuk meningkatkan minat siswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada mata pelajaran mekanika teknik</li> <li>• Untuk meningkatkan hasil belajar</li> </ul>	

<p>Bastiar Ismail Adkhar, <i>Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool Unnes</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembangan media berbasis video</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• video yang berbasis <i>Powtoon</i></li> <li>• Untuk mengukur keefektifan dalam pembelajaran</li> </ul>	<p>dapat mengoperasikannya secara mandiri, sehingga memungkinkan para siswa untuk belajar mandiri. Multimedia ini juga dilengkapi dengan materi yang berisi rangkuman materi tentang standar kompetensi yang diambil, dimana media ini akan membantu siswa dalam memecahkan soal evaluasi tersebut.</p>
---	---	---	---

Dengan disajikannya tabel orisinalitas di atas dapat diketahui adanya perbedaan, persamaan dan orisinalitas penelitian yang ditulis oleh peneliti dengan beberapa penelitian terdahulu. Selain itu, dapat membuktikan bahwa penelitian yang dilakukan oleh peneliti belum pernah ada yang melakukannya.

### I. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan persepsi, beberapa istilah penting dalam pelaksanaan pengembangan ini didefinisikan sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik. Atau dalam ungkapan lain pengembangan berarti proses untuk menghasilkan bahan-bahan pembelajaran.
2. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide, dan sebagainya.

3. Video animasi adalah hasil dari pengolahan gambar sehingga menjadi gambar yang bergerak.
4. Minat belajar

Minat adalah suatu rasa senang dan semangat untuk lebih mengenal, memahami dan mempelajari sesuatu tanpa ada paksaan. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.<sup>14</sup>

#### **J. Sistematika Pembahasan**

Agar dalam penulisan ini mudah untuk dipahami dalam tata urutan pembahasannya, maka berikut ini penulis cantumkan sistematika pembahasannya sebagai berikut:

##### **BAB I : Pendahuluan**

Pada bab ini meliputi latar belakang, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, originalitas penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

##### **BAB II : Kajian Pustaka**

Pada bab ini meliputi landasan teori dan kerangka berfikir.

<sup>14</sup> Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi* (Jakarta :Rineka Cipta, 2013), hlm. 180

### BAB III : Metode Penelitian

Pada bab ini meliputi jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba diantaranya : 1) desain uji coba 2) subyek uji coba 3) jenis data 4) instrumen pengumpulan 5) teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

### BAB IV : Hasil Pengembangan

Pada bab ini meliputi penyajian data uji coba, analisis data. Revisi produk

### BAB V : Penutup

Pada bab ini berisi kajian produk yang telah diproduksi dan saran pemanfaatan, desiminasi, dan pengembangan media lebih lanjut.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Pengembangan Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan atau informasi dari pengirim ke penerima pesan.<sup>15</sup> Dan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia media berarti (1) alat; (2) alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk; (3) yang terletak di antara dua pihak (orang, golongan, dan sebagainya); (4) perantara; penghubung.<sup>16</sup> Ada pula yang menyebutkan bahwa media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi.<sup>17</sup> Jadi dapat disimpulkan bahwa media adalah sebuah alat yang digunakan untuk mengirim informasi dari pengirim ke penerima informasi.

Media pembelajaran berasal dari dua kata yaitu media dan pembelajaran. Dalam konteks ini beberapa ahli memberikan beberapa pendapat. Menurut Gagne media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsanya untuk dapat belajar.<sup>18</sup>

---

<sup>15</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2007), hlm. 3

<sup>16</sup> Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hlm. 726

<sup>17</sup> Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2014), hlm. 57

<sup>18</sup> Arif S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 6

Sedangkan menurut Azhar Arsyad media pembelajaran adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi terciptanya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.<sup>19</sup>

Ada batasan yang dikemukakan para ahli dalam pemahaman media. Misalnya AECT (*Assosiation for Education Communication and Technology*) memberi batasan mengenai media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.<sup>20</sup> Dari beberapa pendapat para ahli tersebut diketahui bahwa media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen yang dapat membantu tercapainya tujuan pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

## 2. Fungsi Media dalam Pembelajaran

Secara khusus media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan sebagai berikut:<sup>21</sup>

### a) Menangkap suatu obyek atau peristiwa-peristiwa tertentu

Peristiwa-peristiwa penting atau obyek dapat diabadikan dengan foto, film, atau audio kemudian dapat disimpan dan digunakan jika dibutuhkan.

Contoh: guru menjelaskan video tentang pembagian benda menjadi beberapa bagian pada materi pecahan.

### b) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau obyek tertentu

<sup>19</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2006), hlm. 2-3

<sup>20</sup> Sri Atinah, *Media Pembelajaran* (Surakarta: Yuma Pustaka) hlm. 4

<sup>21</sup> Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: kencana, 2008) hlm. 207-210

Menjadikan sesuatu yang sulit dipahami anak menjadi lebih nyata yang sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya pecahan senilai yang dapat digambarkan melalui sebuah gambar

c) Menambah semangat dan motivasi belajar siswa

Siswa akan lebih semangat menerima pelajaran apabila guru membawa sesuatu yang baru yang menarik perhatian mereka sehingga siswa akan termotivasi untuk memperhatikan pelajaran. Sebagai contoh sebelum membahas tentang berhitung, terlebih dahulu kita bisa menayangkan video tentang bahaya orang yang tidak berhitung.

d) Media pembelajaran memiliki nilai praktis

Media berperan sebagai alat untuk mempermudah guru menyampaikan materi. Maka dari itu media bukan keharusan tapi sebagai pelengkap jika dianggap perlu untuk mempertinggi kualitas belajar.<sup>22</sup>

### 3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari berbagai jenis. Mulai dari yang tradisional sampai modern. Ada yang sederhana hingga yang canggih. Seiring perkembangan teknologi, Seels dan Richey mengklasifikasikan media pembelajaran ke dalam empat kelompok, yaitu;<sup>23</sup>

a) Media hasil teknologi cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis.

<sup>22</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru, 1989), hlm. 5

<sup>23</sup> Cecep Husatandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 34-35

b) Media hasil teknologi audio-visual

Teknologi audio-visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio-visual

c) Media hasil teknologi berbasis komputer

Teknologi yang berdasarkan komputer merupakan cara menghasilkan materi menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor

d) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Selain itu Rudi dan Bretz (1971) mengklasifikasi media ke dalam tujuh kelompok media, yaitu :<sup>24</sup>

- a) Media audio visual gerak merupakan media yang paling lengkap, yaitu menggunakan audio visual dan gerak. Contoh; film suara dan film tv. Media audio visual diam merupakan media kedua dari segi kelengkapan kemampuannya karena ia memiliki semua kemampuan yang ada pada golongan sebelumnya kecuali penampilan gerak. Contoh: film rangkai suara.
- b) Media audio semi gerak, memiliki kemampuan menampilkan suara disertai gerakan secara linier, jadi tidak dapat menampilkan gerakan nyata secara utuh. Contoh: tulisan jauh bersuara. Media visual gerak, memiliki

---

<sup>24</sup> Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI* (Jakarta: Prenada Media Group, 2011), hlm. 228-230

kemampuan seperti golongan pertama kecuali penampilan suara. Contoh film bisu.

- c) Media visual diam, mempunyai kemampuan menyampaikan informasi secara visual tetapi tidak dapat menampilkan suara ataupun gerak. Contoh: halaman cetak, foto, slide bisu.
- d) Media audio, media yang hanya memanipulasi kemampuan suara semata-mata. Contoh: radio, telepon.
- e) Media cetak, merupakan media yang hanya mampu menampilkan informasi berupa huruf, angka, dan simbol verbal tertentu. Contoh: buku, modul, bahan ajar mandiri.

#### 4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Untuk itu, ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media, antara lain:<sup>25</sup>

- a) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan intruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, efektif, dan psikomotor.
- b) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.

---

<sup>25</sup> Cecep Husatandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 86-87

- c) Praktis, luwes, dan bertahap. Jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya untuk memproduksi tidak perlu dipaksakan.
- d) Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.
- e) Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan.
- f) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Misalnya visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang.

Sedangkan menurut Dick dan Carey, ada empat kriteria pemilihan media yaitu: <sup>26</sup>

- a) Ketersediaan sumber setempat, artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada maka harus dibeli untuk dibuat sendiri.
- b) Ketersediaan dana, tenaga, dan fasilitas untuk membeli atau memproduksi media pembelajaran.

---

<sup>26</sup> Asnawir- Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 126

- c) Faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan media yang digunakan dimana saja dengan peralatan yang ada disekitarnya dan kapanpun serta mudah dibawa.
- d) Efektifitas dan efisiensi biaya dalam waktu yang cukup panjang, sekalipun nampaknya mahal namun mungkin lebih murah dibandingkan media lain yang hanya dapat digunakan sekali pakai.

## 5. Media Video Animasi

Kata animasi berasal dari bahasa latin, *anima* yang berarti “hidup” *animare* yang berarti “meniupkan hidup ke dalam”. Kemudian istilah tersebut dialihbahasakan ke dalam bahasa Inggris menjadi *Animate* yang berarti memberi hidup (*to give life to*), atau *Animation* yang berarti ilusi dari gerakan, atau hidup. Lazimnya istilah *Animation* diartikan membuat film kartun (*the making of cartoon*).<sup>27</sup> Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia animasi adalah acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak.<sup>28</sup> Sedangkan menurut pendapat yang lain animation atau animasi adalah pembuatan gambar film dari gambar statis dengan cara *stop motion* untuk menghasilkan gambar bergerak atau hidup bila diproyeksikan di layar.<sup>29</sup>

---

<sup>27</sup> Ranang A.S., Basnendar H, dan Asmoro N.P., *Animasi Kartun dari Analog sampai Digital*, (Jakarta: PT. Indeks, 2010), hlm. 9

<sup>28</sup> Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hlm. 53

<sup>29</sup> Leli Achlina, Rurnama Suwardi, *Kamus Istilah Pertelvisian*, (Jakarta: PT. Kompas Media Nusantara, 2011), hlm. 8

Jadi dapat disimpulkan bahwa animasi adalah proses dari gambar yang semula diam diubah menjadi gambar bergerak sehingga seperti hidup atau ilusi. Animasi biasa tayang di televisi sebagai tontonan hiburan anak-anak.

a. Video sebagai Media Pembelajaran

Pengertian video dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah: 1) bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi; 2) rekaman gambar hidup untuk ditayangkan pada pesawat televisi.<sup>30</sup> Media video merupakan media audio-visual, artinya dapat menyajikan gambar dan suara secara serentak.<sup>31</sup> Dan ada pula yang memberi definisi bahwa media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial.<sup>32</sup> Jadi media video berisi gambar bergerak yang disertai dengan suara yang berkesinambungan.

Media video tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan Video dalam proses pembelajaran diantaranya adalah:<sup>33</sup>

- a) Mengatasi jarak dan waktu.
- b) Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat.
- c) Dapat membawa siswa berpetualang dari negara satu ke negara lainnya, dan dari masa yang satu ke masa yang lain.

<sup>30</sup> Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hlm. 1261

<sup>31</sup> Dyah Ayu Wulandari, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun 2015/2016. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, 2016, hlm. 35

<sup>32</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pendidikan* (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hlm. 88

<sup>33</sup> Hamzah B.Uno – Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), hlm. 59

- d) Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan.
- e) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
- f) Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa.
- g) Mengembangkan imajinasi.
- h) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistis.
- i) Mampu berperan sebagai media utama untuk mendokumentasikan realitas sosial.

Sedangkan kelemahan penggunaan video dalam pembelajaran diantaranya:<sup>34</sup>

- a) Video terlalu menekan pentingnya materi dari proses pengembangan materi tersebut.
- b) Pembuatan media ini terkesan memakan biaya tidak murah.
- c) Peralatan dalam penayangannya seperti proyektor belum tentu tersedia di beberapa sekolah.

#### **6. Rancangan Desain Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi**

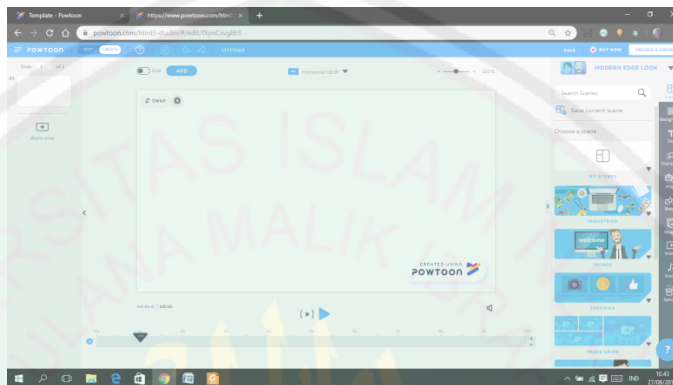
Media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran berbentuk video animasi. Dalam proses pembuatan video memerlukan beberapa komponen untuk mendukung terbentuknya video. Proses pengembangan ini menggunakan *software Powtoon*.

*“Powtoon is the world’s leading, most user-friendly, and most intuitive animation software. With Powtoon, anyone can create engaging, animated*

---

<sup>34</sup> Hamzah B.Uno – Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), hlm. 59

*videos with professional look and feel*".<sup>35</sup> Powtoon adalah perangkat lunak animasi terdepan di dunia, paling ramah pengguna, dan paling intuitif. dengan Powtoon, siapa pun dapat membuat video animasi yang menarik dengan tampilan dan nuansa profesional.



Gambar 2. 1 Tampilan Interface Powtoon

*Powtoon* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran. Ada berbagai fitur yang disediakan oleh *software* ini sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan mata pelajaran yang diinginkan. Selain menggunakan desain yang telah disediakan di dalam *software*, pengguna dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian dimasukkan ke dalam *Powtoon*. Untuk pengisian suara bisa dilakukan dengan merekam suara secara langsung di *software* atau menggunakan *handphone*. *Software* ini tersedia secara *online* jadi saat menggunakannya membutuhkan koneksi internet.

<sup>35</sup> What is Powtoon. (<http://Support.powtoon.com>, diakses 17 Oktober 2019 jam 22:21 WIB)

## B. Konsep Minat Belajar Siswa

### 1. Pengertian Minat Belajar

Minat adalah suatu perasaan yang mengajak melakukan sesuatu dengan senang hati tanpa ada yang memerintahnya. Minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.<sup>36</sup> Minat belajar terhadap pelajaran akan tampak pada ketekunan dalam belajar.<sup>37</sup> Jadi kita akan melihat minat seorang siswa pada saat pembelajaran dengan mengamati bagaimana dia mengikuti pembelajaran.

Minat adalah suatu landasan yang paling meyakinkan demi keberhasilan suatu proses.<sup>38</sup> Minat adalah kesadaran seseorang bahwa suatu situasi yang menyangkut paut dengan dirinya sendiri ditimbulkan untuk kebutuhan hidupnya.<sup>39</sup> Dari hal tersebut kita ketahui bahwa minat belajar adalah suatu ketertarikan yang mendorong seseorang untuk mencari tahu lebih lanjut tentang suatu hal yang dianggap perlu untuk diketahui.

### 2. Jenis Minat

Minat dibagi menjadi beberapa kategori jenis yang memiliki unsur afeksi, kesadaran sampai pilihan nilai, penerahan perasaan, seleksi, dan kecenderungan hati.<sup>40</sup> Berikut ini beberapa pembagian jenis minat:

<sup>36</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2008), hlm. 151

<sup>37</sup> S. Nasution, *Didaktik Asas-Asas Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2000), hlm. 46

<sup>38</sup> Singer, *Membina Hasrat Belajar di Sekolah*. (Jakarta: Gramedia Pustaka, 1991), hlm. 25

<sup>39</sup> H.C. Whiterington, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Aksara Baru, 1972), hlm. 10

<sup>40</sup> Djaali, *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. (Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta: Jakarta), hlm. 122

a) Realistis

Minat realistis biasanya menyukai masalah konkret dibandingkan abstrak. Koordinasi otot yang dimiliki baik dan terampil, tetapi kurang menyenangkan hubungan sosial dikarenakan cenderung kurang mampu menggunakan media komunikasi verbal.

b) Investigatif

Kecenderungan minat investigatif adalah berorientasi keilmuan yang pada umumnya tugas, introspeksi, dan asosial. Minat ini lebih suka bekerja sendirian, pemahaman sebagai pemimpin akademik kurang, selalu ingin tahu, dan kurang suka pekerjaan berulang.

c) Artistik

Orang yang cenderung memiliki minat artistik biasanya menyukai hal yang bersifat terstruktur, bebas, bereaksi, kreatif dan membutuhkan suasana yang dapat mengekspresikan sesuatu secara individual.

d) Sosial

Orang yang memiliki minat sosial lebih memiliki kemampuan verbal baik, terampil dalam bergaul, bertanggung jawab, suka bekerja kelompok, dan menyukai kegiatan berbagi.

e) Enterprising

Adalah orang dengan minat yang memiliki kemampuan dalam hal kepemimpinan, percaya diri, semangat tinggi, agresif, dan aktif.

f) Konvensional

Minat konvensional memiliki komunikasi verbal yang lebih bagus daripada lainnya, lebih tertib, tepat waktu dan suka segala hal yang berhubungan dengan angka.

### 3. Faktor yang Mempengaruhi Minat

Minat bukan sesuatu yang bisa muncul dengan sendirinya pada setiap individu melainkan ada beberapa faktor yang dapat mendorong munculnya minat pada siswa. Beberapa faktor tersebut adalah sebagai berikut:<sup>41</sup>

a) Situasi Belajar

Situasi belajar yang menarik dan menyenangkan juga bisa menumbuhkan minat siswa dalam belajar.

b) Pengetahuan

Belajar akan membantu siswa menambah pengetahuannya, dengan bertambahnya pengetahuan siswa akan terus mencari tahu pengetahuan yang berkaitan dan yang lebih luas lagi. Sehingga hal ini bisa menjadikan dorongan, motif dan respon emosional diri.

c) Pengalaman

Apabila siswa mengalami sendiri peristiwa yang terjadi, maka minat akan bertambah. Karena dengan tujuan yang ingin dicapai siswa akan mempelajari peristiwa yang harus dilalui.

d) Bahan Media Pelajaran

Minat siswa dapat pula dipengaruhi oleh bahan media pembelajaran dengan daya tarik untuk dipelajarinya. Penggunaan bahan media yang

---

<sup>41</sup> Sumardi Suryakarta, *Lingkungan Fisik dan Sosial*. (Jakarta: Pusat Perbukuan, 2009), hlm, 15

menarik dapat memudahkan siswa untuk mempelajari dan dapat menyimpan memori saat belajar.

e) Sikap Guru

Guru berperan penting dalam membangkitkan minat siswa. Tugas guru tidak hanya untuk menyampaikan materi, namun juga untuk memberi motivasi atau dorongan-dorongan agar siswa bisa lebih minat dalam belajar.

f) Cita-cita

Minat belajar dapat dipengaruhi dari cita-cita. Inilah mengapa saat awal anak bersekolah ditanyai cita-citanya. Apabila siswa masih belum mempunyai cita-cita maka guru dapat membantu menumbuhkan cita-cita siswa. Karena siswa yang memiliki cita-cita tinggi akan lebih memiliki minat daripada yang belum memiliki cita-cita.

g) Keluarga

Setiap individu tidak dipungkiri akan menghabiskan banyak waktunya dengan keluarga. Oleh karena itu keluarga sangat berperan dalam menentukan minat belajar siswa. Dengan dorongan positif dari keluarga dapat mendorong minat siswa untuk belajar.

#### 4. Indikator Minat Belajar

Pada dasarnya minat siswa terhadap pembelajaran akan tampak pada kegiatan yang berkaitan dalam kelas. Oleh karena itu apabila ingin

mengetahui minat siswa terhadap pembelajaran bisa menganalisisnya dengan menggunakan indikator minat belajar sebagai berikut:<sup>42</sup>

a) Ketertarikan untuk belajar

Minat siswa pada suatu pelajaran akan menunjukkan ketertarikan siswa tersebut. Ketertarikan ini misalnya siswa akan mengikuti pelajaran dengan antusias tanpa beban, rajin belajar, dan terus belajar tentang sesuatu yang berkaitan dengan pelajaran tersebut.

b) Perhatian dalam belajar

Perhatian disini bisa diartikan sebagai fokus. Jadi siswa yang minat akan memiliki perhatian dalam belajar, jiwa dan pikirannya terfokus dengan apa yang dipelajarinya.

c) Motivasi belajar

Motivasi merupakan suatu usaha atau pendorong yang dilakukan secara sadar untuk melakukan tindakan belajar dan mewujudkan perilaku yang terarah demi pencapaian tujuan yang diharapkan dalam situasi belajar yang interaktif.

d) Pengetahuan

Selain dari ketiga indikator tersebut, indikator terakhir adalah pengetahuan. Jadi apabila minat siswa terhadap suatu pelajaran ia akan memiliki pengetahuan yang luas sehingga kualitas belajarnya meningkat, dan akhirnya akan meningkatkan indeks prestasi belajar siswa.

---

<sup>42</sup> Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000), hlm. 84

Prestasi belajar sendiri diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa setelah menempuh proses pembelajaran tentang materi tertentu, yakni tingkat penguasaan, perubahan emosional, atau perubahan tingkah laku yang dapat diukur dengan tes tertentu dan diwujudkan dalam bentuk nilai atau skor. Apabila siswa memiliki prestasi belajar optimal, berarti siswa tersebut memiliki minat belajar yang tinggi.

### **C. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Luas dan Keliling Segitiga**

#### **1. Karakteristik Mata Pelajaran Matematika**

Matematika adalah mata pelajaran yang dibutuhkan untuk beberapa mata pelajaran lainnya. Oleh karena itu penting sekali untuk kita memperkokoh penguasaan mata pelajaran matematika di tingkat sekolah dasar. Matematika tidak memiliki definisi tunggal yang telah disepakati. Namun, ada karakteristik atau ciri-ciri khusus matematika, antara lain sebagai berikut:<sup>43</sup>

a. Memilliki objek kajian abstrak

Objek dasar yang dipelajari dalam matematika adalah abstrak. Objek-objek itu merupakan objek pikiran. Objek dasar meliputi:

- i. Fakta,
- ii. Konsep,
- iii. Skill/keterampilan, dan
- iv. Prinsip

---

<sup>43</sup> Kusrini, dkk. *Matematika Pokok Strategi Pembelajaran Matematika* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014), hlm. 10

b. Bertumpu pada kesepakatan

Seperti halnya dalam kehidupan sehari-hari, kehidupan bermasyarakat, bernegara dan berbangsa pasti ada kesepakatan yang harus kita patuhi. Kesepakatan yang sangat mendasar adalah unsur-unsur yang tidak didefinisikan dan aksioma. Aksioma adalah sebuah kebenaran yang tidak perlu dibuktikan

c. Pola berfikir deduktif

Pola pikir deduktif secara sederhana dapat diartikan sebagai pemikiran dari hal yang bersifat umum menuju hal yang bersifat khusus.

d. Memiliki simbol yang kosong dari arti

Matematika menggunakan berbagai simbol-simbol. Sebelum ditentukan semesta yang digunakan, simbol-simbil tersebut masih kosong dari arti.

e. Memperhatikan semesta pembicaraan

Seperti halnya dengan kosongnya arti dari simbol-simbol atau tanda-tanda dalam matematika diperlukan juga kejelasan lingkup atau semesta pembicaraan untuk simbol atau tanda yang digunakan.

f. Konsisten dalam sistemnya

Di dalam masing-masing sistem dan struktur matematika itu berlaku “ketaat-asasan” atau konsistensi. Hal ini dapat dikatakan bahwa dalam tiap sistem dan struktur tidak boleh ada kontradiksi. Suatu teorema atau definisi harus menggunakan istilah atau konsep yang telah ditetapkan terdahulu.

## 2. Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Ruang lingkup untuk pembelajaran matematika di sekolah dasar (SD/MI) sebagai berikut:

- a) Bilangan
- b) Geometri dan pengukuran
- c) Pengolahan data<sup>44</sup>

Dari ruang lingkup diatas peneliti akan mengembangkan media pembelajaran pada ruang lingkup geometri, yaitu luas dan keliling segitiga. Segitiga adalah nama suatu bangun datar yang dibuat dari tiga sisi yang berupa garis lurus dan tiga sudut.<sup>45</sup>

### a. Klasifikasi Segitiga

Ada beberapa macam segitiga menurut panjang sisinya:

- (1) Segitiga sama sisi adalah segitiga yang ketiga sisinya sama panjang. Sebagai akibatnya sudutnya juga sama besar yaitu  $60^\circ$ .
- (2) Segitiga sama kaki adalah segitiga yang dua sisinya sama panjang. Segitiga ini memiliki dua sudut yang sama besar.
- (3) Segitiga sembarang adalah segitiga yang tiap sisi dan sudutnya tidak sama.

Pengklasifikasian segitiga berdasarkan sudut terbesarnya adalah:

- (1) Segitiga siku-siku adalah segitiga yang besar sudut terbesarnya adalah  $90^\circ$  atau biasa disebut sudut siku-siku.

<sup>44</sup> Nasaruddin, *Karakteristik dan Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika di Sekolah* (<http://www.academia.edu>, diakses 1 Januari 2019 Pukul 12:22 WIB)

<sup>45</sup> Catur Supatmono, *Matematika Asyik* (Jakarta: PT Grafindo, 2009), hlm. 116

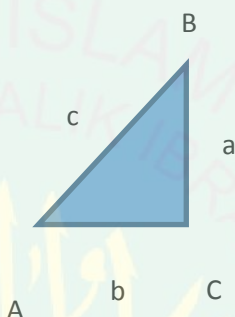
- (2) Segitiga lancip adalah segitiga yang sudut terbesarnya  $< 90^\circ$   
 (3) Segitiga tumpul adalah segitiga yang sudut terbesarnya  $> 90^\circ$

b. Rumus luas dan Keliling Segitiga

$$\text{Luas} = \frac{\text{alas} \times \text{tinggi}}{2}$$

$$\text{Keliling} = \text{sisi}_1 + \text{sisi}_2 + \text{sisi}_3$$

c. Dalil Phytagoras



Gambar 2. 2 Segitiga siku-siku<sup>46</sup>

Dalil Phytagoras hanya berlaku pada segitiga siku-siku. Phytagoras menyatakan bahwa :  $c^2 = a^2 + b^2$

### 3. Pentingnya Media dalam Pembelajaran Matematika

Pelajaran Matematika merupakan pelajaran yang mengharuskan siswa memahami materi secara bertahap karena antar materi selalu ada keterkaitan. Misalnya mempelajari konsep B yang mendasarkan pula pada konsep A, seseorang tidak akan memahami konsep B tanpa mempelajari konsep A.<sup>47</sup> Dan juga ilmu yang didapat dari pelajaran Matematika tidak

<sup>46</sup> Segitiga Siku-siku (id.wikipedia.org diakses 12 September 2019 Pukul 10:47)

<sup>47</sup> Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika* (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 29

hanya berguna pada pelajaran Matematika, namun pelajaran lain pun membutuhkan keahlian dari pelajaran Matematika misalnya pelajaran IPA.

Sering terjadi dalam pembelajaran, siswa masih belum paham tentang konsep matematika yang diajarkan guru. Dengan menggunakan media pembelajaran, konsep dan simbol matematika yang tadinya bersifat abstrak menjadi konkret.<sup>48</sup> Karena pada dasarnya pelajaran Matematika bersifat abstrak jadi media ini sangat membantu dalam pembelajaran matematika. Selain dapat membantu memahami siswa, media juga dapat menambah minat siswa saat belajar matematika. Di mana siswa banyak yang kurang semangat saat pembelajaran matematika.

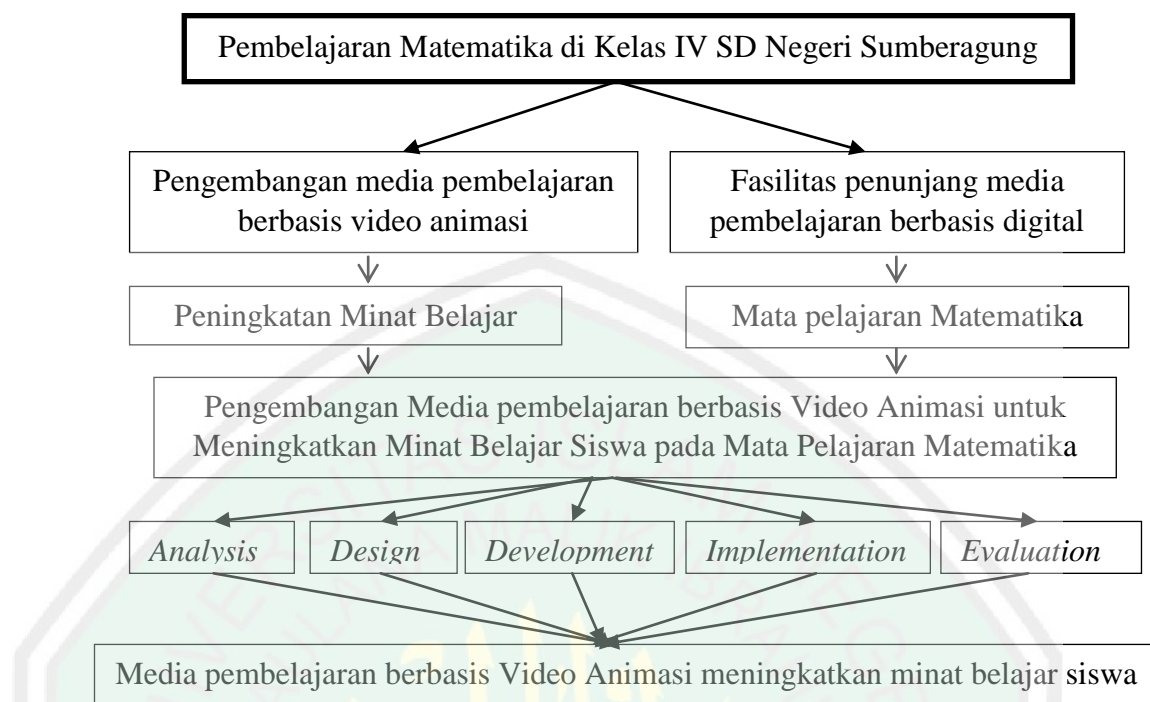
Dapat kita ketahui bahwa fungsi media adalah untuk meningkatkan motivasi siswa dan mempermudah memahami materi. Karena sekarang teknologi sudah semakin canggih maka akan lebih baik jika guru bisa memanfaatkan teknologi yang sudah tersedia.

#### **D. Kerangka Berfikir**

Kerangka berfikir merupakan pemaparan mengenai dimensi-dimensi utama serta faktor-faktor kunci yang menjadi pedoman kerja baik dalam menyusun metode, pelaksanaan di lapangan maupun pembahasan hasil penelitian.

---

<sup>48</sup> Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika* (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 29



*Bagan 2. 1 Skema kerangka Berfikir*

Pembelajaran Matematika di kelas IV SD Negeri Sumberagung Jombang masih menggunakan media yang kurang beragam yaitu dengan gambar. Hal ini menjadi salah satu penyebab minat siswa saat pembelajaran matematika masih rendah. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran menggunakan video animasi dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa.

Video animasi sebagai media yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki keunikan yang mampu menarik perhatian siswa sehingga siswa akan berminat pada pembelajaran yang berlangsung. Video animasi adalah video yang berasal dari beberapa gambar yang kemudian digerakan sehingga terlihat seperti hidup. Dalam penelitian ini video animasi dibuat dengan menggunakan *software Powtoon*. Pembuatan video dapat dilakukan secara *online* sehingga tergantung pada layanan internet.

Proses produksi media pembelajaran berupa video animasi menggunakan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Dengan memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah, media yang telah divalidasi diimplementasikan dalam pembelajaran matematika. Dengan demikian, media akan memberi pengaruh pada minat belajar siswa, dimana dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan *Powtoon* ini, minat belajar siswa mengalami peningkatan.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua pendekatan secara bersama, bergantian dan saling membantu, yaitu pendekatan kualitatif (*qualitative approach*) dan pendekatan kuantitatif (*quantitative approach*). Pendekatan kualitatif digunakan pada tahap studi pendahuluan dan penyusunan model pengembangan. Pendekatan kuantitatif merupakan penelitian dengan karakteristik penalaran logis dan deduktif, berbasis pengetahuan, hubungan sebab akibat, menguji teori, melakukan uji analisis statistik dan objektif.<sup>49</sup> Pendekatan kuantitatif pada penelitian ini digunakan pada tahap uji coba.

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Penelitian Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>50</sup>

Peneliti menggunakan pengembangan produk Media berupa Video Animasi.

---

<sup>49</sup> Sudarwan Danim, *Menjadi Peneliti Kualitatif*, (Bandung: Pustaka Setia, 2002), hlm. 34

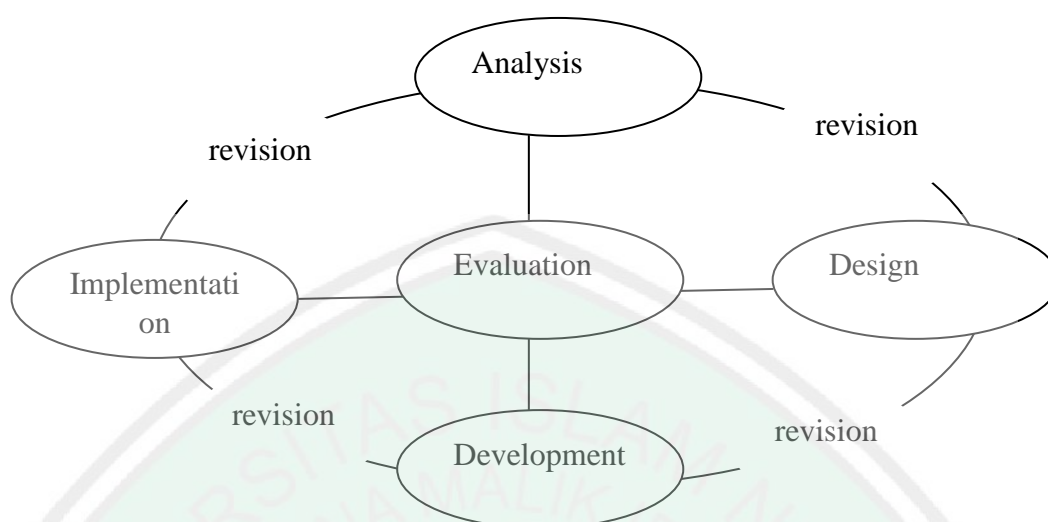
<sup>50</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 297

Video Animasi adalah salah satu media yang dirasa efektif digunakan dalam pembelajaran Matematika, karena video animasi bisa membawa anak berimajinasi ke dalam materi matematika yang abstrak ke bentuk yang lebih konkret. Sehingga media ini bisa membantu guru dalam menyampaikan materi dan memahami siswa.

### **B. Model Pengembangan**

Model pengembangan yang menjadi acuan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang merupakan salah satu model pengembangan dari metode *Research and Development (R&D)*. Model ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis Design Development Implementation Evaluation*. ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Alasan peneliti menggunakan model pengembangan ini, dikarenakan ADDIE memiliki prosedur kerja yang mengacu pada tahapan *Research and Development (R&D)* namun lebih sistematis dan sederhana sehingga mampu menghasilkan produk yang lebih efektif.

Berikut bagan model pengembangan yang digunakan dalam model ADDIE:



Bagan 3. 1 Pendekatan ADDIE untuk Mengembangkan Produk yang Berupa Desain Pembelajaran.<sup>51</sup>

Model pengembangan ADDIE memiliki keunggulan yaitu dilihat dari prosedur kerjanya yang sistematis, yaitu harus sesuai urutan dan tidak boleh dibolak-balik. Karena model ini bersifat sederhana dan terstruktur maka lebih mudah dipahami oleh pendidik. Berikut ini adalah penjelasan setiap proses dari model pengembangan ADDIE:

#### 1. Analisis (*analysis*)

Analisis merupakan proses mengidentifikasi masalah pada tempat yang dijadikan sampel penelitian. Dalam penelitian ini langkah analisis merupakan tahap pengumpulan data terkait permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran yang kemudian diidentifikasi pemecahan masalahnya melalui analisis kebutuhan yang sesuai dengan permasalahan yang ditemukan.

Permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini adalah minat belajar siswa

<sup>51</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 766

rendah, dan pemecahan masalahnya dengan mengembangkan media pembelajaran berbentuk video animasi.

## 2. Desain (*design*)

Desain merupakan tahap pembuatan rancangan tampilan media yang akan dikembangkan dan alurnavigasi media. Dalam penelitian ini desain merupakan tahap pembuatan peta kompetensi, peta materi, GBIM dan naskah media. Desain media disesuaikan dengan karakteristik siswa dan karakteristik pembelajaran matematika.

## 3. Pengembangan (*development*)

Pengembangan, adalah tahap pembuatan media sesuai dengan rancangan media pada tahap desain. Dalam penelitian ini, tahap pengembangan merupakan tahap produksi media. Selain itu pada tahap ini media direvisi oleh ahli media dan ahli materi agar mendapat perbaikan setelah itu divalidasi kelayakannya untuk digunakan di dalam pembelajaran. media divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dengan menggunakan angket yang telah disediakan oleh peneliti.

## 4. Implementasi (*implementation*)

Implementasi, langkah nyata untuk menerapkan media pembelajaran yang sudah dibuat. Sesuai dengan sasarannya, produk ini akan diimplementasikan di SD Negeri Sumberagung.

## 5. Evaluasi (*evaluation*)

*Evaluatuon*, merupakan tahap yang dilakukan untuk mengevaluasi produk yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini proses evaluasi dilaksanakan

dengan cara melakukan klarifikasi terhadap perubahan minat pada pembelajaran yang sedang berlangsung, hal ini dilakukan karena penelitian ini berfokus pada peningkatan minat belajar siswa.

### C. Prosedur Pengembangan

Langkah-langkah dalam penelitian ini dibagi menjadi beberapa tahap yaitu:

1. Tahap Persiapan
  - a. Melakukan observasi awal dan wawancara sehingga mendapatkan gambaran permasalahan yang terjadi di sekolah terutama saat pembelajaran. Data yang diperoleh dari observasi awal ini berupa gambaran proses pembelajaran yang terjadi di kelas.
  - b. Melakukan studi literatur mengenai pengembangan media pembelajaran video animasi, serta orientasi minat belajar dalam pembelajaran di kelas.
  - c. Melakukan observasi lanjutan untuk memperkuat data awal dalam melandasi penelitian yang akan dilakukan. Data yang diperoleh berupa hasil angket yang menunjukkan minat belajar siswa rendah dan daftar nama siswa. Data yang telah didapatkan kemudian ditindak lanjuti dengan dilakukannya penelitian ini.
  - d. Menentukan sampel dengan teknik *purposive sampling*. Yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.<sup>52</sup> Dalam

---

<sup>52</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 85

menentukan sampel, peneliti memilih kelas yang memiliki minat belajar rendah.

- e. Mempersiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran yang dipilih serta sesuai dengan karakteristik siswa. Dalam hal ini media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk video animasi.
- f. Mempersiapkan instrumen penelitian. Instrumen yang perlu dipersiapkan sebelum penelitian adalah angket untuk validasi media dan angket untuk mengukur minat belajar siswa.
- g. Menguji validitas media yang dikembangkan. Pengujian validitas media penting dalam menentukan kelayakan media, sehingga dapat diambil keputusan bahwa media yang telah dikembangkan sudah layak untuk diterapkan.

## 2. Tahap Pelaksanaan

Tahap ini merupakan tahap penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu juga mengumpulkan data yang diperlukan melalui metode pengumpulan data yang telah ditetapkan sebelumnya.

## 3. Tahap Analisis

Tahap ini merupakan tahap pengolahan data yang telah dikumpulkan selama penelitian agar dapat disusun menjadi sebuah laporan utuh.

## D. Uji Coba

### 1. Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan dalam rangka mengetahui tingkat kemenarikan, validitas dan efektifitas produk. Bentuk yang digunakan untuk mengukur minat siswa adalah menggunakan observasi pada kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran berbentuk video animasi. Desain penelitian ini digambarkan:<sup>53</sup>

$$X \rightarrow O$$

X = Perlakuan, yaitu pembelajaran matematika pada materi himpunan dengan menggunakan media pembelajaran matematika berbasis video animasi pada siswa kelas IV SD Negeri Sumberagung

O = Hasil observasi setelah dilakukan perlakuan, yaitu mendeskripsikan respon siswa terhadap media pembelajaran matematika berbasis video animasi dan minat belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi

### 2. Subyek Uji Coba

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Negeri Sumberagung, yaitu berjumlah 14 siswa. Dan kelas ini kemampuan siswanya berbeda-beda atau heterogen.

<sup>53</sup> Zaenal Arifin, *Metodologi Penelitian Pendidikan Filosofi, Teori dan Aplikasinya* (Surabaya: Lentera Cendikia, 2010), hlm. 129

### 3. Jenis Data

Dalam penelitian pengembangan ini jenis data yang digunakan adalah jenis data kualitatif dan kuantitatif.<sup>54</sup> Data kuantitatif berupa informasi yang diperoleh dengan menggunakan angket dan observasi setelah penggunaan produk media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran matematika.

- 1) Data kuantitatif yang dikumpulkan melalui angket dan observasi adalah:
  - a) Penilaian ahli isi dan desain pembelajaran tentang ketepatan komponen media ajar. Ketepatan komponen media ajar, meliputi kecemasan isi atau validitas isi, ketepatan cakupan, ketecernaan media ajar, penggunaan bahasa, pengemasan, ilustrasi / video animasi dan kelengkapan komponen lainnya yang dapat menjadikan sebuah media ajar menjadi efektif.
  - b) Penilaian guru mata pelajaran dan siswa uji coba terhadap kemenarikan dan kemudahan penggunaan media ajar.
  - c) Hasil observasi siswa setelah menggunakan media ajar hasil pengembangan.
- 2) Sedangkan data Kualitatif berupa:
  - a) Informasi mengenai pembelajaran Matematika yang diperoleh melalui wawancara dengan guru Matematika SD Negeri Sumberagung.

---

<sup>54</sup> Wahid Murni dan Nur Ali, *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum dari Teori Menuju Disertai Contoh Hasil Penelitian* (Malang: UM Pres, 2008), hlm.

- b) Masukan, tanggapan, dan saran perbaikan berdasarkan hasil penilaian ahli yang diperoleh melalui wawancara atau konsultasi dengan ahli isi, ahli pembelajaran dan praktisi Matematika di SD Negeri Sumberagung.

#### 4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen adalah alat ukur bantu atau fasilitas yang digunakan untuk mengumpulkan data secara cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah dengan hasil yang lebih baik.<sup>55</sup> Dalam penelitian ini menggunakan beberapa instrumen untuk mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan adalah:

##### 1) Angket

Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan komponen media ajar, ketepatan perencanaan atau desain pembelajaran, ketepatan isi media ajar, kemenarikan dan keefektifan penggunaan media ajar. Sifat pertanyaan dalam angket meliputi dua macam, yakni pertanyaan terbuka dan pertanyaan tertutup. Pertanyaan terbuka digunakan untuk mendapatkan data kualitatif. Sementara pertanyaan tertutup diarahkan untuk memperoleh data kuantitatif.

Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang tanggapan dan saran dari subjek uji coba, selanjutnya dianalisa dan diuraikan sebagai revisi. Angket yang digunakan peneliti menggunakan skala Likert. Skala pengukuran ini mempunyai gradasi dari sangat positif

---

<sup>55</sup> Riduwan, *Skala pengukuran Variabel-Variabel Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 5

sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata antara lain; sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.<sup>56</sup>

## 2) Lembar Observasi

Observasi digunakan bila peneliti berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.<sup>57</sup> Observasi pada penelitian ini bertujuan untuk mengukur minat siswa dalam pembelajaran saat sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi.

## 3) Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa dokumen-dokumen yang dibutuhkan dalam mendukung pengolahan data yang telah diperoleh. Dokumen tersebut berupa foto, daftar siswa dan buku sumber belajar.

## 5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kuantitatif diperoleh dari angket yang berbentuk deskriptif yang kemudian dikuantitatifkan agar mendapat hasil berupa angka.

### a. Analisis Hasil Angket Validasi Media

Berikut adalah rumus yang digunakan untuk menghitung hasil presentase yang diperoleh dari pengisian angket:

<sup>56</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 93

<sup>57</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 145

$$P(s) = S/N \times 100\%$$

$P(s)$  = Presentase sub Variabel

$S$  = Jumlah skor tiap sub variabel

$N$  = Jumlah skor maksimum

Presentase yang telah diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam tabel supaya pembacaan hasil penelitian menjadi mudah. Untuk menentukan kriteria kualitatif dilakukan dengan cara:

- a) Menentukan presentase skor ideal = skor maksimum
- b) Menentukan presentase skor terendah = skor minimum
- c) Menentukan range = skor maksimum – skor minimum
- d) Menentukan interval yang dikehendaki
- e) Menentukan lebar interval =  $(\text{skor maksimum} - \text{skor minimum}) / \text{jumlah interval}$

Berdasarkan cara tersebut, maka diperoleh:

- a) Skor ideal = 100%
- b) Skor minimum = 20%
- c) Range (100%-20%)
- d) Interval (skala 4) = sangat baik, baik, cukup baik dan Kurang baik
- e) Lebar interval  $(100\% - 20\%) / 4 = 20\%$

Perhitungan di atas menghasilkan range presentase kriteria kualitatif sebagai berikut:

Tabel 3.1 Skala Tanggapan<sup>58</sup>

Interval	Kriteria
$80\% < \text{Skor} \leq 100\%$	Sangat baik
$60\% < \text{Skor} \leq 80\%$	Baik
$40\% < \text{Skor} \leq 60\%$	Cukup baik
$20\% \geq \text{Skor} \leq 40\%$	Kurang baik

Setelah menentukan range presentase kriteria kualitatif, selanjutnya angket akan dianalisis menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Angket yang telah diisi responden, diperiksa kelengkapan jawabannya, kemudian disusun sesuai dengan kode responden.
  - b) Mengkuantitatifkan jawaban setiap pertanyaan dengan memberikan skor sesuai dengan bobot yang telah ditentukan sebelumnya.
  - c) Membuat tabulasi data.
  - d) Menghitung presentase dari tiap-tiap sub variabel dengan rumus yang digunakan dalam perhitungan presentase skor *checklist*.
  - e) Dari presentase yang telah diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam tabel di atas.
- b. Analisis Peningkatan Minat Belajar

Penelitian ini dilakukan pada dua sampel yang berkorelasi (*paired*). Setelah kita mengetahui perbedaan dari masing-masing pasangan data, kita menguji apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Jika ternyata berdistribusi normal maka kita

<sup>58</sup> Rostina Sundayana, *Statistika Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 11

gunakan pengujian uji t.<sup>59</sup> Peneliti kali ini menggunakan *software* SPSS dalam menganalisis data berikut ini langkah-langkah pengujian normalitas data:

1. Pilih analyze,
2. Klik descriptive statistic,
3. Klik explore,
4. Masukkan variabel pre test dan post test ke dalam kotak dependent list,
5. Klik plots,
6. Pilih normality plots with tests,
7. Klik ok dan klik ok.
8. Hipotesis uji:
  - a.  $H_0$  : data berdistribusi normal
  - b.  $H_1$  : data tidak berdistribusi normal
9. Daerah kritis :  $H_0$  ditolak jika nilai sig.  $< (\alpha=0,05)$ <sup>60</sup>

Kemudian langkah selanjutnya memasukkan data untuk uji t dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. pilih analyze
2. Pilih compare means
3. Klik paired sample t test
4. Pada kotak paired variables masukkan data pre test pada variabel 1 dan data post test pada variabel 2

<sup>59</sup> Rostina Sundayana, *Statistika Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 121

<sup>60</sup> Rostina Sundayana, *Statistika Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 88

5. Klik ok.
6. Hipotesis uji:
  - a.  $H_0$  : tidak ada perbedaan hasil untuk pre test dan post test
  - b.  $H_1$  : ada perbedaan hasil untuk pre test dan post test
7. Daerah kritis :  $H_0$  ditolak jika nilai Sig. (2-tailed)  $< (\alpha=0,05)$ .<sup>61</sup>

Selain untuk mengukur peningkatan minat belajar siswa. Rumus ini juga digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa pada materi luas dan keliling segitiga.

Selain cara diatas peneliti juga menggunakan uji N-gain. Uji N-gain sendiri menurut Hake adalah sebuah uji yang bisa memberikan gambaran umum peningkatan skor hasil pembelajaran antara sebelum dan sesudah diterapkan metode tersebut.<sup>62</sup> Berikut adalah rumus yang digunakan untuk mencari N-gain:<sup>63</sup>

$$N - gain (g) = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Keterangan :

N- gain (g) : besarnya faktor gain

Skor posttest : nilai hasil tes akhir

Skor pretest : nilai hasil tes awal

Skor maksimal : nilai maksimal tes

<sup>61</sup> Rostina Sundayana, *Statistika Penelitian Pendidikan* (Bandung:Alfabeta, 2018), hlm. 128

<sup>62</sup> Rostina Sundayana, *Statistika Penelitian Pendidikan* (Bandung:Alfabeta, 2018), hlm. 151

<sup>63</sup> Joko Susanto, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Lesson Study dengan Kooperatif Tipe Numbered Heads Together untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA di SD*. Jurnal. Universitas Negeri Semarang : JPE 1 (2) (2012) ISSN 2252 – 6404

Tabel 3. 1 Kriteria Besarnya Faktor Gain<sup>64</sup>

Interval	Kriteria
$G > 0,7$	tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	sedang
$G < 0,3$	rendah
$G = 0,00$	tetap
$-1,00 \leq g < 0,00$	terjadi penurunan

Setelah menentukan range kriteria besarnya Faktor gain, selanjutnya angket akan dianalisis menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- f) Angket yang telah diisi responden, diperiksa kelengkapan jawabannya, kemudian disusun sesuai dengan kode responden.
- g) Mengkuantitatifkan jawaban setiap pertanyaan dengan memberikan skor sesuai dengan bobot yang telah ditentukan sebelumnya.
- h) Membuat tabulasi data.
- i) Menghitung presentase dari tiap-tiap sub variabel dengan rumus yang digunakan dalam perhitungan presentase skor *checklist*.
- j) Dari presentase yang telah diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam tabel di atas.

## 6. Hasil Pengujian Instrumen

### a. Uji Validitas

Uji validitas pada penelitian ini mengacu pada pendapat Sugiyono bahwa apabila koefisien korelasi sama dengan 0,3 atau lebih (paling kecil

<sup>64</sup>Rostina Sundayana, Statistika Penelitian Pendidikan (Bandung:Alfabeta, 2018), hlm. 151

0,3), maka butir instrumen dinyatakan valid.<sup>65</sup> Berdasarkan hasil analisis terhadap angket menggunakan aplikasi SPSS yang digunakan untuk menguji minat belajar siswa didapat hasil sebagai berikut:

**Tabel 3. 2Uji Validitas Butir Angket Minat Belajar Siswa**

No.	Soal	Nomor Soal	Jumlah
1	Valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	10
2	Tidak Valid	-	-

b. Uji Reliabilitas

Pada penelitian kali ini uji reliabilitas menggunakan aplikasi spss. Hasil perhitungan reliabilitas angket menunjukkan hasil *Cronbach's Alpha if Item Deleted* adalah .935 untuk 10 butir soal. Sedangkan suatu data bisa disebut reliabel apabila *Cronbach's Alpha if Item Deleted* > 0,06. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengujian kali ini reliabel.

<sup>65</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 134

## BAB IV

### HASIL PENGEMBANGAN

#### A. Media Pembelajaran Video Animasi

Media pembelajaran video animasi ini digunakan pada kelas IV SD/MI semester II. Media pembelajaran ini digunakan selama 2 x 35 menit atau 2 jam pelajaran. Media video ini dalam pengklasifikasian Seels dan Richey termasuk dalam media hasil teknologi audio visual. Sedangkan menurut klasifikasi yang disusun Rudi dan Bretz termasuk dalam media audio visual gerak. Sesuai dengan model yang digunakan oleh peneliti yaitu model ADDIE maka paparan media video animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Analisis Pengembangan Produk

Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran ini adalah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan berupa observasi pra lapangan dalam kegiatan wawancara dengan guru mata pelajaran matematika. Kegiatan ini dilakukan pada Oktober 2018.

Hasil yang didapat peneliti ketika melakukan observasi adalah kurangnya minat belajar siswa dengan pelajaran matematika. Salah satu tanda dari hal tersebut adalah kurang semangatnya siswa saat guru masuk ke dalam kelas. Selain hal tersebut, diketahui juga bahwa guru juga menggunakan media saat pembelajaran namun hanya berupa gambar-gambar dan hal tersebut hanya beberapa kali saja.

Seperti yang kita ketahui bahwa matematika adalah pelajaran yang lebih sering tersaji hanya dengan angka-angka. Padahal di usia 6-12 tahun anak berada pada tahap operasional konkret. Yaitu anak telah memiliki kecakapan berpikir logis, akan tetapi hanya dengan benda-benda yang bersifat kongkret. Sehingga hal tersebut kurang sesuai dengan teori yang ada. Dan untuk sarana prasarana yang ada di sekolah dapat dikatakan cukup memadai karena mempunyai LCD dan proyektor.

Jadi dari hal tersebut diperlukan media pembelajaran yang tepat untuk dapat menyampaikan materi praktik dengan jelas dan lengkap. Media yang dapat membantu siswa berpikir logis dengan bantuan contoh nyata atau animasi. Media yang sesuai untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah video animasi pembelajaran. Selain itu, media video bisa mengembangkan imajinasi siswa. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan video animasi pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran agar siswa lebih mudah untuk memahami materi yang sedang diajarkan.

## **2. Desain Pengembangan Produk**

### **a. Peta Kompetensi**

Merupakan bagan atau alur kompetensi dan materi pokok keliling dan luas bangun datar. Pembuatan peta materi dilakukan dengan cara menguraikan secara terperinci materi pokok luas dan keliling segitiga dalam kehidupan sehari-hari kedalam bentuk pokok bahasan, topik, subtopik dan sub-sub topik. Pokok bahasan ini ditunjukkan untuk kelas IV SD semester 2 mata pelajaran Matematika. Pokok bahasan diambil atau

dipilih menyesuaikan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang disusun.

**b. Peta Materi**

Merupakan bagan atau alur materi yang ada pada media video pembelajaran animasi. Peta materi bertujuan supaya materi yang akan dimasukkan di dalam media adalah poin-poin utama dari sumber belajar yang akan dipelajari. Jadi siswa lebih mudah memahami materi yang ada pada media yang akan diterapkan.

**c. Garis Besar Isi Media**

GBIM merupakan petunjuk yang dijadikan pedoman dalam menulis naskah. GBIM dibuat dengan mengacu pada tahap analisis kebutuhan. GBIM berisi pokok-pokok media yang akan ditampilkan dalam produk media pembelajaran berbentuk video animasi tentang luas dan keliling segitiga. GBIM berisi mengenai kompetensi dasar, indikator, desain tampilan disesuaikan dengan materi pokok luas dan keliling segitiga sehingga tercipta ketersesuaian dengan isi materi dan tujuan pembelajaran. Penyusunan GBIM merujuk pada silabus dan RPP yang dimiliki guru.

**d. Penyusunan Naskah**

Penyusunan naskah merupakan tahap awal sebelum masuk pada tahap produksi. Naskah dalam pengembangan media pembelajaran berbentuk video animasi serupa dengan naskah media video pada umumnya yang terdiri dari keterangan *scene*, keterangan tampilan visual

adegan serta keterangan narasi dan audio. Isi dari naskah tersebut merupakan rancangan awal dari desain produk yang akan dibuat nantinya.

### 3. *Development*

#### a. **Pra Produksi**

Dalam tahap ini dimulai dengan mempersiapkan bahan-bahan yang akan digunakan untuk membuat video animasi pembelajaran seperti:

- PC/Komputer/Laptop yang sudah terinstall *browser* internet
- Aplikasi *online powtoon*
- Koneksi untuk menyambungkan ke Internet
- *Microphone/headset*

Setelah semua bahan sudah siap maka tahap selanjutnya adalah memproduksi media pembelajaran berbentuk video animasi. Persiapan dimulai dengan mengkoneksikan laptop dengan internet kemudian masuk di web resmi *powtoon*

#### b. **Produksi**

Pada tahap ini mulai dilakukan produksi dengan berpedoman pada naskah media video animasi pembelajaran yang sudah jadi. Pembuatan dimulai dengan merekam audio untuk mengisi suara video. Perekaman ini menggunakan aplikasi *voice recorder* bawaan dari *smartphone* peneliti. Agar kualitas audio lebih jernih, peneliti menggunakan *earphone*. Peneliti merekam audio secara terpisah setiap *scene*, masing-masing *scene* tidak boleh melebihi 20 detik. Tahap selanjutnya adalah membuka website *powtoon* kemudian memilih karakter animasi kartun sesuai dengan karakter

tokoh pada cerita yang ada pada bagian kiri *template powtoon*. Properti dan *setting background* di sesuaikan dengan ide cerita untuk menunjang tercapainya cerita. Setelah *background*, tokoh, dan properti selesai dipilih, langkah selanjutnya adalah menganimasikan gambar yang telah dibuat tadi mengikuti alur cerita pada naskah. Setelah semua *scene* telah siap, barulah menambahkan audio yang telah direkam tadi dan menyesuainya dengan animasi yang sudah disusun sebelumnya.

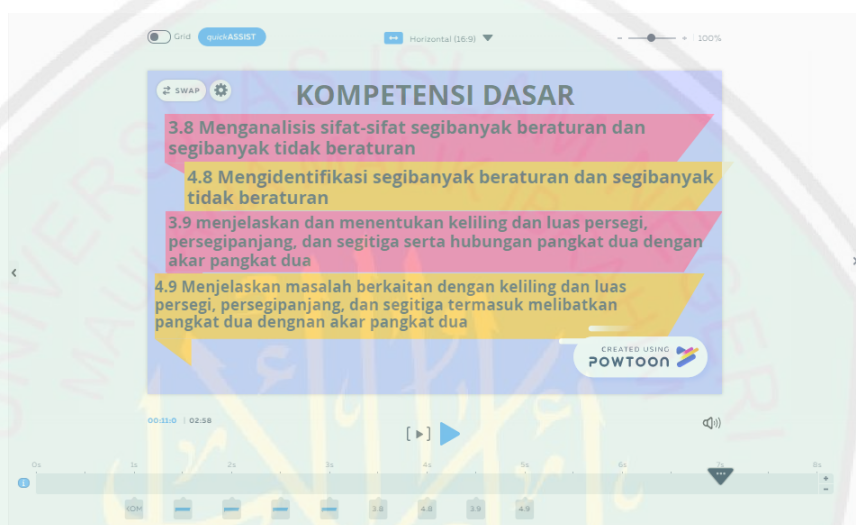
Tahap selanjutnya yaitu menambahkan pengisi suara untuk audionya ditambahkan juga *backsound* lagu yang menggambarkan suasana pada video. Kemudian *backsound* dan suara narasi diatur sedemikian rupa sehingga enak didengar. Dan terakhir semua *scene* dicek kembali dan diselaraskan dengan narasinya agar menjadi video animasi pembelajaran yang utuh.

Berikut adalah visualisasi hasil pembuatan media pembelajaran menggunakan *powtoon*:



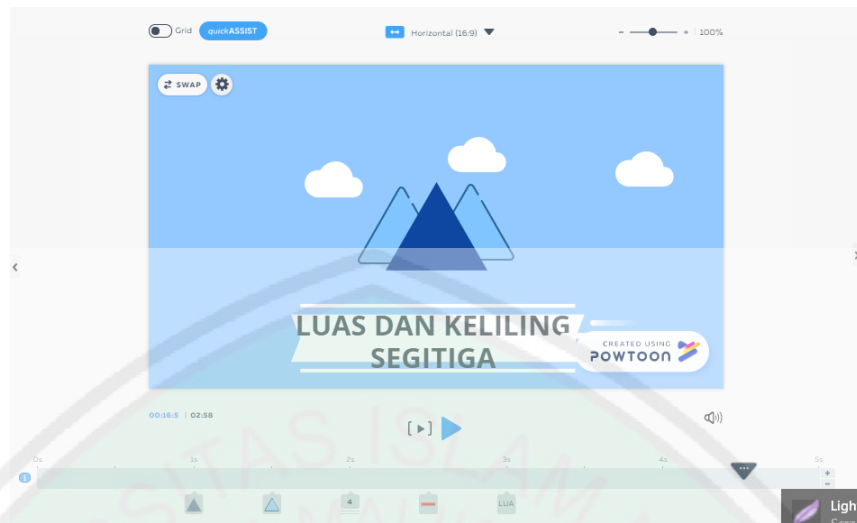
Gambar 4. 1Opening

Ini adalah tampilan awal. Dibuat seperti ini dengan tujuan memperlihatkan bahwa ini adalah media yang dibuat untuk skripsi. Terdiri dari judul skripsi, logo, identitas pembuat. Tampilan ini berdurasi 5 detik dengan backsound spring has sprung 60 dan tanpa ada suara narasi.



Gambar 4. 2 Kompetensi Dasar

Selanjutnya tampilan ke-2 video ini berisi tentang kompetensi dasar pada pembelajaran matematika kelas IV SD/MI. Kompetensi dasar yang dicantumkan adalah yang ada kaitannya dengan pokok bahasan pada video ini. Tampilan yang berdurasi 8 detik ini memiliki suara backsound spring has sprung 60 dan masih belum ada suara narasi.



*Gambar 4. 3 Judul video*

Tampilan ke-3 ini berisi judul video yaitu “Luas dan Keliling Segitiga”. Tampilan ini hanya ada background yang sama seperti tampilan sebelumnya. Dan berlangsung selama 10 detik. Pada detik pertama gunung segitiga muncul terlebih dahulu dan diikuti segitiga lainnya dibelakang. Selanjutnya muncul awan yang dapat bergerak. Dan terakhir adalah tulisan luas dan keliling segitiga.



*Gambar 4. 4 Intro*

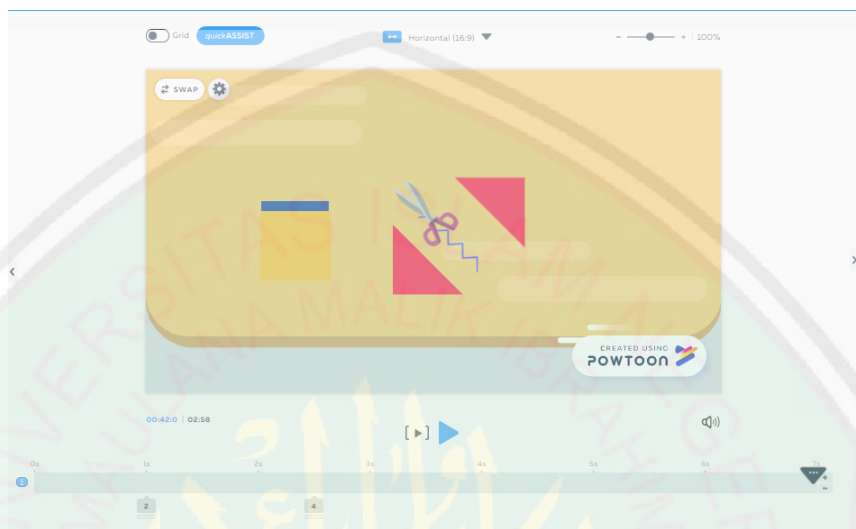
Tampilan ke-4 ini adalah pengenalan tokoh dalam video. Setiap icon dan karakter dalam frame ini muncul bersamaan awal tampilan. Tujuan tampilan ini untuk pengenalan tokoh dalam video yaitu Ayah Kiko, Ibu Kiko dan Kiko. Dalam frame ini Kiko sedang belajar dan membawa beberapa buku. Selain itu, Kiko ditemani kedua orangtuanya saat belajar. Ketiga tokoh tersebut sedang duduk. Tampilan ini berdurasi 8 detik. Dilengkapi dengan audio yang terdiri dari narasi dengan kalimat “ini adalah keluarga Kiko. Setiap malam Kiko belajar dengan ditemani kedua orangtuanya” dengan diikuti suara backsound spring has sprung.



*Gambar 4. 5 Kertas Origami*

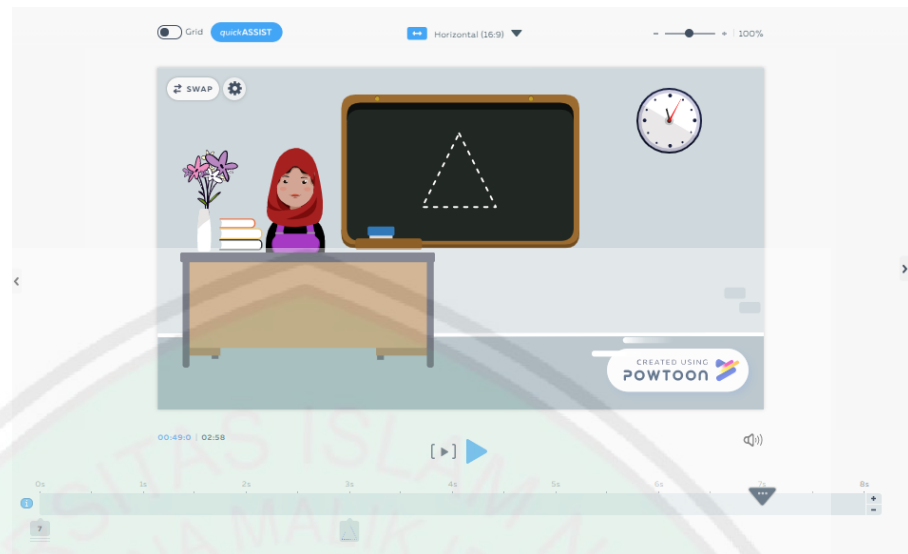
Tampilan ke-5 ini adalah sesuatu yang terlihat oleh Kiko. Saat Kiko belajar ia membuka buku dan tidak sengaja menemukan beberapa kertas origami. Backgroud yang ditampilkan adalah meja di mana Kiko sedang belajar. Pada detik pertama, muncul buku, pensil, ballpoint, dan stabllo. Saat buku terbuka barulah muncul kertas origami dalam bukunya pada detik kedua setengah. Tampilan ini memiliki tambahan audio berupa narasi

berupa kalimat “saat kiko belajar ia menemukan beberapa kertas origami. Kemudian ia bermain dengan kertas tersebut” dan juga diiringi oleh backsound spring has sprung 60. Tampilan ini memiliki durasi 10 detik.



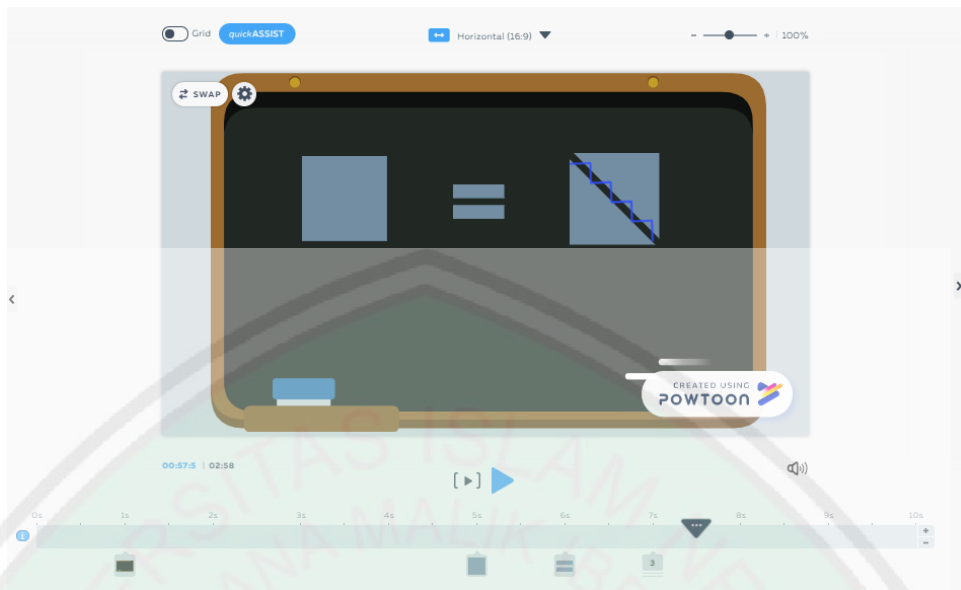
*Gambar 4. 6 Kertas origami dibagi dua*

Tampilan ke-6 ini masih dengan background sama dengan tampilan sebelumnya. Namun disini hanya ada tiga kertas origami yang kemudian kertas tersebut dipotong pada menit kedua setengah. Saat menggunting akan ada efek zig zag pada kertas yang diikuti dengan keduakertas segitiga saling berjauhan. Tampilan ini memiliki durasi 7 detik. Dengan dilengkapi suara narasi yang berkata “Kiko menggunting kertas tersebut menjadi dua bagian yang berbentuk segitiga”.



*Gambar 4. 7 Guru menerangkan segitiga*

Tampilan ke-7 ini adalah ingatan Kiko saat berada dalam kelas. Dimana guru mengajarkan luas dan keliling segitiga. Background tampilan ini adalah ruang kelas yang terdapat papan tulis, meja, vas bunga dan buku-buku. Guru dalam frame ini sedang menerangkan pelajaran. tampilan yang memiliki durasi 8 detik ini dilengkapi dengan suara narasi dengan kalimat “setelah melihat bentuk segitiga, Kiko pun jadi ingat dengan pembelajarannya dalam kelas” dan diikuti backsound yang sama dengan tampilan sebelumnya.



*Gambar 4. 8 Penjelasan guru di papan tulis*

Penjabaran materi ini diawali dengan penjelasan konsep dasar rumus luas segitiga. Diawali dengan munculnya bangun datar persegi yang kemudian disamakan dengan dua segitiga. Dua segitiga ini juga memiliki efek saling menjauh. Agar penonton tahu bahwa persegi apabila dibagi dua secara diagonal bisa menjadi dua segitiga. Selain itu ada penjelasan dari audio yang berkata “dari peristiwa tersebut kita jadi tahu bahwa persegi sama dengan dua segitiga”. Tampilan ini memiliki durasi selama 10 detik.



*Gambar 4. 9 Konsep rumus segitiga*

Selanjutnya tampilan ini lebih fokus pada rumus luas segitiga. Masih dengan latar yang sama yaitu papan tulis. Persegi dan segitiga diberi keterangan disampingnya dengan tulisan ‘sisi’. Kemudian menunjukkan rumus luas persegi yang selanjutnya di bandingkan dengan rumus luas segitiga disampingnya. Karena segitiga ini berasal dari setengah persegi maka rumus segitiga setengah rumus persegi. Tampilan ini memiliki durasi 8 detik dengan backsound yang sama dari sebelumnya yaitu spring has sprung 60. Dan juga ada tabahan narasi “dari situlah rumus luas segitiga didapatkan. Yaitu, setengah dikali luas persegi”



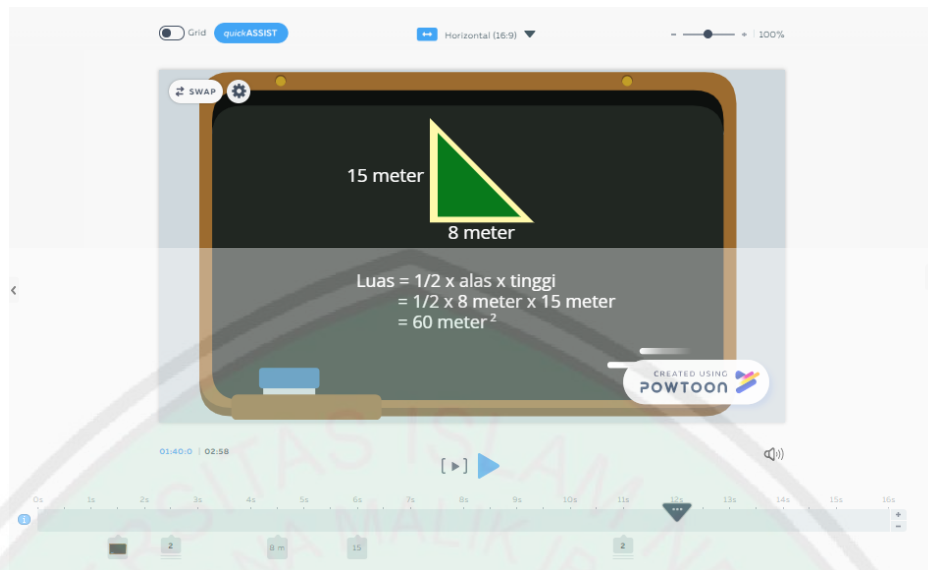
*Gambar 4. 10 Rumus Luas Segitiga*

Tampilan ini tetap untuk memperjelas pembahasan sebelumnya yaitu luas segitiga. Namun disini menjelaskan rumus luas segitiga yang lebih sering dikenal banyak orang. Didahului dengan munculnya segitiga selanjutnya tulisan alas kemudian tinggi. Yang terakhir muncul yaitu rumus luas segitiga secara keseluruhan. Tampilan ini berdurasi 10 detik. Dengan tambahan audio berbentuk narasi “atau yang lebih sering kita gunakan adalah setengah kali alas kali tinggi. Setelah ini marilah kita latihan dengan contoh soal!”



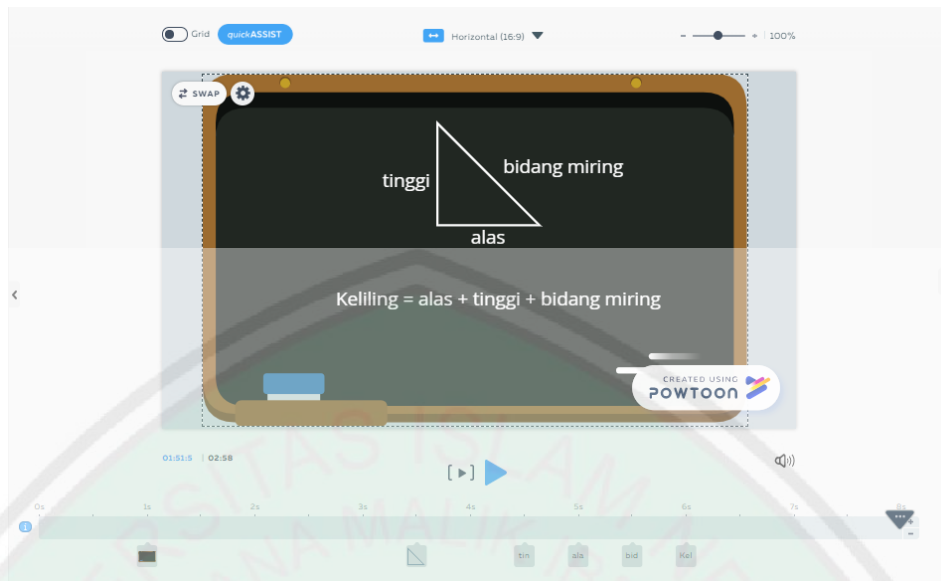
*Gambar 4. 11 Contoh soal cerita*

Tampilan ke-11 ini adalah penerapan contoh soal. Menggunakan latar taman kota yang terdiri dari lapangan berbentuk segitiga dan air mancur. Selain fasilitas tersebut ada beberapa orang. Salah satu orang disitu adalah kakak Kiko yang ditunjukkan dengan gambar kakak Kiko. Di video kakak Kiko berpindah dari sisi kiri atas menuju kanan bawah. Kakak Kiko sedang berlari di lapangan tersebut. Tampilan ini memiliki tambahan narasi yang mengatakan “ dalam gambar adalah kakak Kiko. Ia sedang berlari dilapangan yang berbentuk segitiga”. Tampilan ini berdurasi 10 detik.



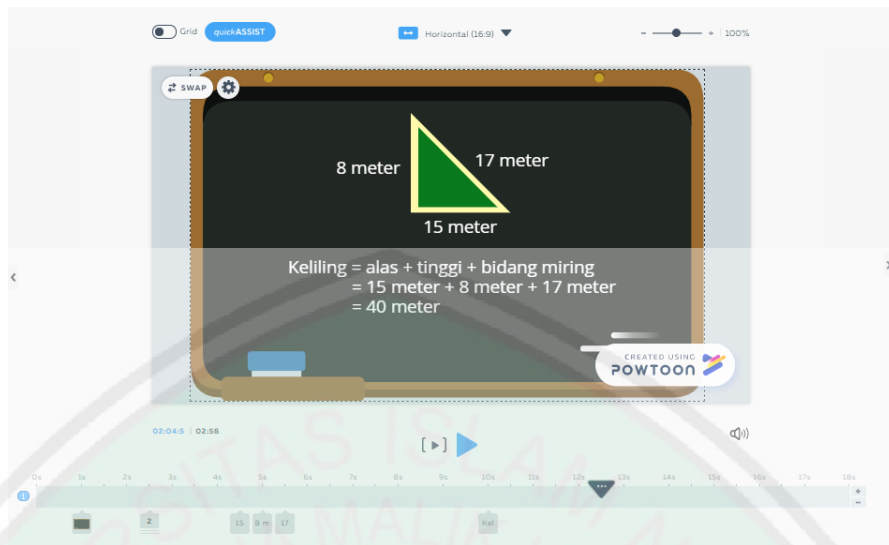
*Gambar 4. 12 Pembahasan contoh soal*

Dari lapangan dibuatlah soal tentang luas lapangan yang berbentuk segitiga tersebut. Dengan diawali munculnya bentuk lapangan segitiga dengan keterangan dua sisinya. Dari keterangan tersebut mulailah memasukkan angka pada rumus luas segitiga. Kemudian dihitung dan mendapatkan hasil dengan satuannya. Tampilan ini memiliki durasi 16 detik. Meskipun relatif lama namun tampilan ini diiringi penjelasan dengan suara narasi yang berbunyi “lapangan tersebut memiliki sisi yang panjangnya delapan meter dan limabelas meter. Untuk mencari luasnya, kita harus mengkalikan setengah dikali delapan dikali limabelas, yang hasilnya adalah 60 meter”



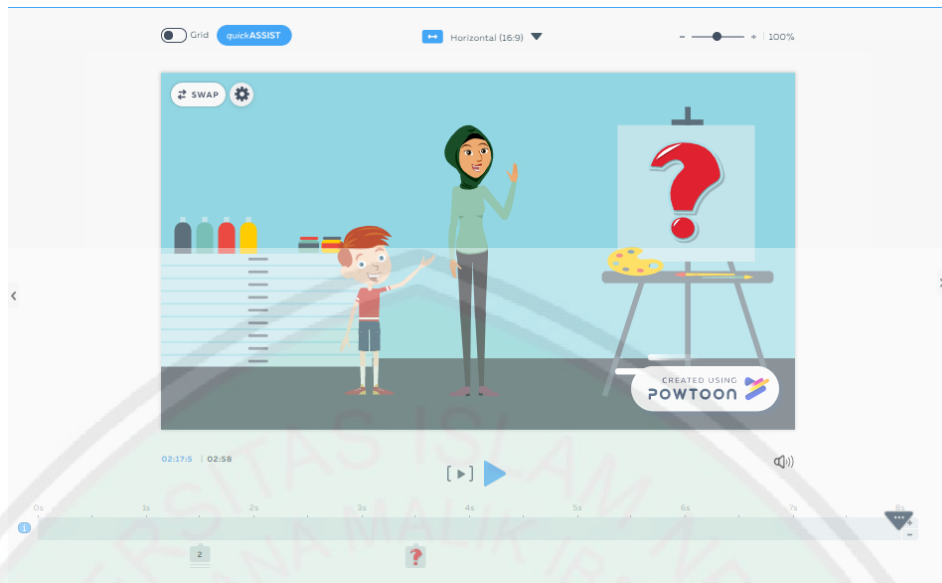
*Gambar 4. 13 Konsep rumus keliling segitiga*

Kemudian pembahasan selanjutnya tentang keliling segitiga. Penjelasan keliling segitiga akan lebih singkat dibanding luas segitiga. Diawali dengan muncul garis tepi berbentuk segitiga. Kemudian setiap sisinya diberi keterangan. Dan yang terakhir rumus keliling segitiga. Tampilan ini memiliki durasi 8 detik dengan diikuti suara narasi yang berkata “pembahasan selanjutnya adalah keliling segitiga. Dimana, setiap sisi-sisinya dijumlahkan”



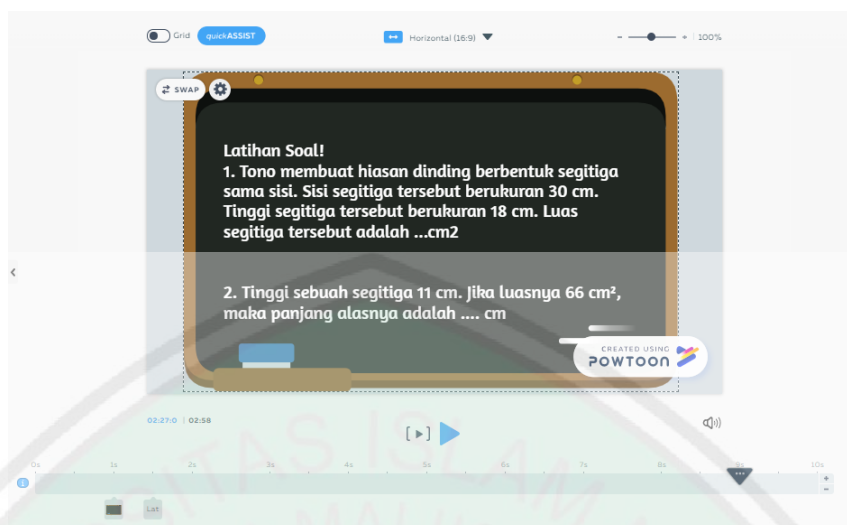
*Gambar 4. 14 Contoh soal Keliling segitiga*

Tampilan ini adalah contoh soal mencari keliling segitiga. Dalam gambar masih menggunakan contoh lapangan yang digunakan saat mencari luas segitiga. Selain itu ada penjelasan dengan suara narasi “Contoh soal berikutnya masih menggunakan lapangan yang sebelumnya kita akan mencari keliling lapangan tersebut. Dengan cara menjumlahkan setiap sisinya. Yaitu 15 ditambah 8 ditambah 17 yang hasilnya adalah 40 meter”. Tampilan ini berdurasi 18 detik dengan diikuti backsound yang masih sama dengan sebelumnya.



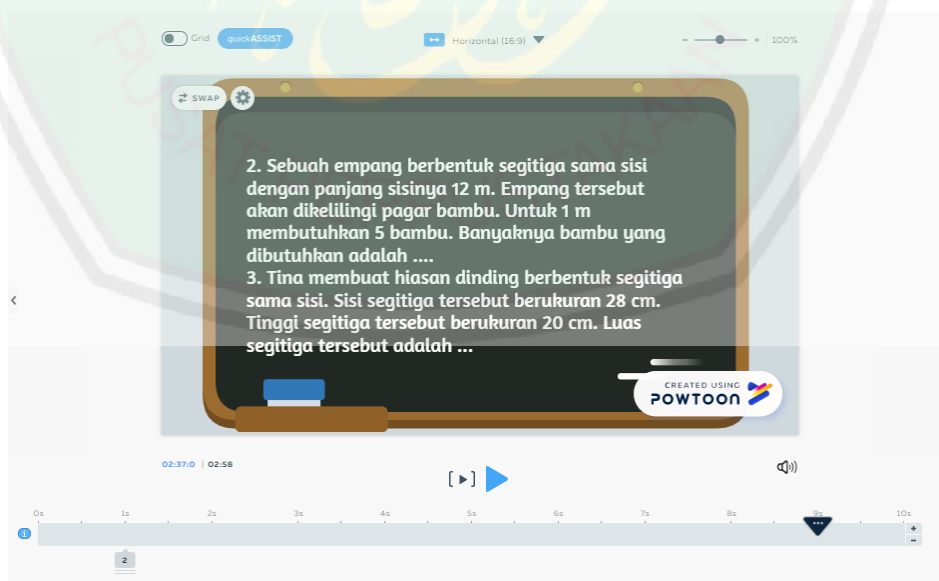
*Gambar 4. 15Closing*

Ini adalah slide terakhir bersama Kiko. Disini Kiko ditemani ibunya melambaikan tangan. Disini disampaikan salam perpisahan dan juga informasi bahwa akan ada latihan soal pada tampilan selanjutnya. Tampilan closing ini bukan tampilan terakhir namun hanya penutup dari penjelasan mengenai luas dan keliling segitiga. Selain itu ada juga suara narasi yang mengucapkan perpisahan seperti kalimat “setelah ini akan ada latihan soal. Selamat mengerjakan dan sampai jumpa”. Tampilan ini berdurasi 8 detik.



Gambar 4. 16Latihan soal 1 dan 2

Di tampilan ini tidak ada narasi yang dibacakan. Disini siswa diminta memperhatikan soal dan menjawabnya. Soal yang pertama adalah untuk mencari luas segitiga. Dan soal ke-2 mencari panjang alas segitiga dengan diketahui luas dan panjang tingginya. Tampilan ini tanpa narasi dan memiliki durasi 10 detik.



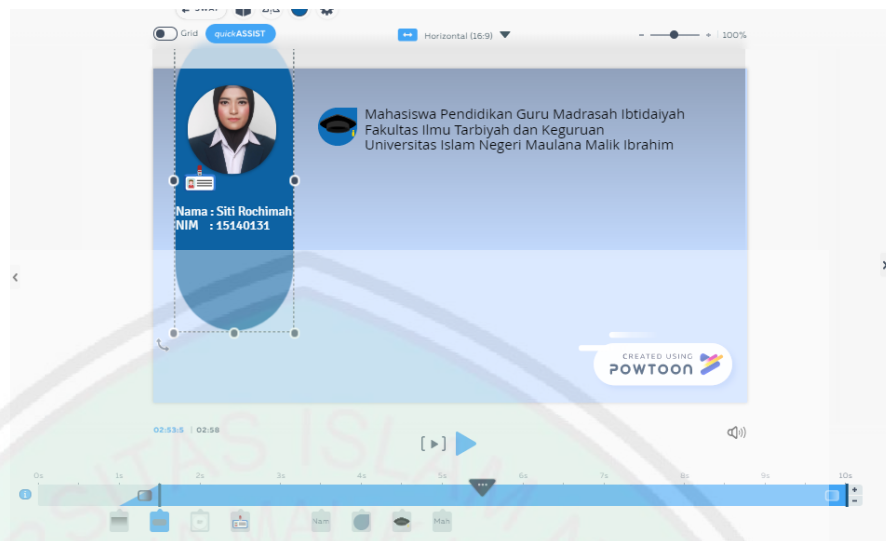
Gambar 4. 17 Latihan Soal 3 dan 4

Berikutnya soal ke-2 dan ke-3 yaitu penerapan rumus keliling segitiga. Sama seperti soal lainnya, soal ini berbentuk soal cerita yang bertujuan untuk melatih siswa menggunakan ilmunya pada kehidupan sehari-hari. Tampilan ini memiliki durasi selama 10 detik.



*Gambar 4. 18 Latihan Soal 5*

Soal ke-5 adalah soal terakhir untuk latihan soal siswa. Soal ini adalah penerapan rumus keliling segitiga. Sama seperti soal lainnya, soal ini berbentuk soal cerita yang bertujuan untuk melatih siswa menggunakan ilmunya pada kehidupan sehari-hari. Tampilan ini memiliki durasi selama 10 detik.



*Gambar 4. 19 Profil Peneliti*

Tampilan ke-19 adalah tampilan paling akhir di video ini. Biodata peneliti disarankan untuk dimasukkan dalam media yang telah dibuat. Tampilan ini memberikan keterangan nama, nomor induk siswa, dan juga pendidikan yang ditempuh peneliti. Keseluruhan video ini berdurasi 3 menit 1 detik dengan format mp4. Video ini adalah media audio visual yang bisa di akses melalui media elektronik yang mendukung format mp4.

#### **c. Pasca Produksi**

Tahap dimana animasi media video animasi pembelajaran yang sudah jadi dibakar kedalam CD agar mudah digunakan pada perangkat keras yang tersedia di lapangan seperti VCD player, DVD Player, komputer, maupun laptop.

#### **d. Pengujian**

Setelah menghasilkan produk berupa video pembelajaran, maka sebelum implementasi terlebih dahulu dilakukan pengujian terhadap para

ahli. Jika dalam pengujian terdapat kekurangan maka media harus direvisi, kemudian diuji kembali oleh para ahli sampai tidak ada revisi lagi. Produk yang sudah jadi diujikan kepada ahli materi agar peneliti tahu apakah ada kesalahan dalam hal materi atau isi yang terdapat dalam produk media video animasi pembelajaran. hal ini dimaksudkan agar ketika media akan diterapkan sesuai dengan RPP dan silabus serta tidak melenceng ke materi-materi yang lain.

a) Hasil Validasi Ahli Materi

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli materi pembelajaran adalah berupa media pembelajaran berbentuk video animasi. Validasi pada ahli materi dilakukan pada tanggal 5 Agustus 2019 oleh Ibu Nurlyta Virlani, M.Pd selaku dosen yang ahli dalam pembelajaran. Paparan deskriptif hasil validasi ahli materi akan ditunjukkan melalui metode kuisisioner dengan instrumen angket yang dapat dilihat. Data kuantitatif hasil validasi oleh ahli materi/isi akan dipaparkan pada tabel di bawah ini :

*Tabel 4. 1 Validasi Ahli Materi*

No.	Aspek yang dinilai	S	N	P(%)	Validasi
1.	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran.	5	5	100	Sangat baik
2.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD).	5	5	100	Sangat baik
3.	Kelengkapan materi yang disajikan.	4	5	80	Baik
4.	Kedalaman materi yang disajikan.	3	5	60	Cukup
5.	Pemberian contoh dalam memperjelas materi.	5	5	100	Sangat baik

6.	Penggunaan media dapat menarik minat dan perhatian siswa.	4	5	80	Baik
7.	Konsep yang disajikan sudah benar.	3	5	60	Cukup
8.	Penyampaian materi sudah urut/runtut.	4	5	80	Baik
9.	Konsep sudah sesuai dengan latar Indonesia.	3	5	60	Cukup
10.	Kesesuaian dengan perkembangan siswa.	3	5	60	Cukup
11.	Dapat mempermudah dalam memahami pelajaran.	4	5	80	Baik
12.	Dapat digunakan untuk belajar mandiri.	5	5	100	Sangat baik
13.	Dapat meningkatkan motivasi/gairah belajar.	4	5	80	Baik
14.	Dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa.	4	5	80	Baik
15.	Media dapat digunakan dalam semua situasi.	2	5	40	Kurang baik
16.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	3	5	60	Cukup
17.	Kalimat yang digunakan interaktif.	2	5	40	Kurang baik
18.	Soal-soal yang disajikan dalam evaluasi sudah cukup.	2	5	40	Kurang baik
19.	Soal-soal yang disajikan relevan dengan materi.	3	5	60	Cukup
20.	Media yang digunakan mampu memberikan pengalaman belajar bagi siswa.	3	5	60	Cukup
JUMLAH		71	100	71%	Baik

Keterangan:

P : presentase tingkat validitas

S : jumlah skor jawaban dari validator ahli materi

N : jumlah skor tertinggi

$$P = \frac{S}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{71}{100} \times 100\%$$

$$P = 71\%$$

Berdasarkan hasil validasi materi tersebut, media melalui tahap validasi memperoleh nilai 71% yang berarti baik, namun masih memerlukan perbaikan di beberapa bagian sesuai dengan komentar dan saran di bawah ini:

*Tabel 4. 2Revisi Ahli Materi*

No	Revisi	Tindak Lanjut
1.	Pada menit (1:56) Penulisan $L = \frac{1}{2} \times 8 \times 15$	Ditambah tulisan meter sehingga $L = \frac{1}{2} \times 8 \text{ meter} \times 15 \text{ meter}$
2.	Pada menit (1:15) narasi “dari sinilah rumus segitiga didapatkan”	Menjadi “ dari sinilah rumus luas segitiga didapatkan”

Setelah produk ini direvisi, media ini sudah dinyatakan dapat diimplementasikan di kelas.

b) Hasil Validasi Ahli Desain

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli materi pembelajaran adalah berupa media pembelajaran berbentuk video animasi. Validasi pada ahli materi dilakukan pada tanggal 16 September 2019 oleh Ibu Samsul Susilawati, M.Pd selaku dosen yang ahli dalam desain media pembelajaran. Paparan deskriptif hasil validasi ahli media akan ditunjukkan melalui metode kuisisioner dengan instrumen angket yang dapat dilihat. Data kuantitatif hasil validasi oleh ahli media/desain akan dipaparkan pada tabel di bawah ini :

Tabel 4. 3Validasi Ahli Desain

No	Aspek yang Dinilai	S	N	P(%)	Validasi
1.	Media yang disajikan sudah menarik secara visual.	4	5	80	Baik
2.	Gambar yang disajikan tajam/tidak pecah.	4	5	80	Baik
3.	Gambar yang disajikan dalam contoh sudah sesuai dengan materi.	4	5	80	Baik
4.	Video yang disajikan sudah sesuai dengan materi.	4	5	80	Baik
5.	Jenis huruf yang digunakan sudah tepat.	4	5	80	Baik
6.	Ukuran huruf yang digunakan sudah tepat.	4	5	80	Baik
7.	Warna huruf yang digunakan sudah tepat.	4	5	80	Baik
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	4	5	80	Baik
9.	Harmonisasi penggunaan warna sudah tepat.	4	5	80	Baik
10.	Penataan <i>layout</i> sudah proposional.	4	5	80	Baik
11.	Suara/ <i>dubbing</i> sudah jelas.	4	5	80	Baik
12.	Pemilihan efek suara/ <i>sound effect</i> sudah sesuai.	4	5	80	Baik
13.	Penggunaan tombol sudah konsisten/seragam.	4	5	80	Baik
14.	Kecepatan dalam membuka media/ <i>loading</i> .	4	5	80	Baik
15.	Media yang digunakan mudah untuk dioperasikan.	4	5	80	Baik
16.	Kesederhanaan/kebersihan tampilan desain visual.	4	5	80	Baik
17.	Petunjuk/instruksipenggunaan mudah dipahami.	4	5	80	Baik
18.	Media yang disajikan mudah digunakan/sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.	4	5	80	Baik
19.	Penggunaan media dapat menarik rasa ingin tahu siswa.	4	5	80	Baik
20.	Penggunaan media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.	4	5	80	Baik
<b>JUMLAH</b>		80	100	80	Baik

Keterangan:

P : presentase tingkat validitas

S : jumlah skor jawaban dari validator ahli materi

N : jumlah skor tertinggi

$$P = \frac{S}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{80}{100} \times 100\%$$

$$P = 80\%$$

Berdasarkan hasil validasi materi tersebut, media melalui tahap validasi memperoleh nilai 80% yang berarti baik/valid, namun masih memerlukan perbaikan di beberapa bagian sesuai dengan komentar dan saran di bawah ini:

*Tabel 4. 4 Revisi Ahli Media*

No.	Revisi	Tindak lanjut
1.	Teks belum kontras dengan background.	Teks dibuat kontras dengan background.
2.	Cover buku dan CD belum ada keterangan tahun.	Cover buku dan CD ditambah keterangan tahun.

Setelah produk ini direvisi, media ini sudah dinyatakan dapat diimplementasikan di kelas.

c) Validasi Ahli Pembelajaran

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli pembelajaran adalah berupa media pembelajaran berbentuk video animasi. Validasi pada ahli pembelajaran dilakukan pada tanggal 24 Agustus 2019 oleh Ibu Suatminingsih, S.Pd selaku guru yang ahli dalam pembelajaran di kelas. Paparan deskriptif hasil validasi ahli pembelajaran akan ditunjukkan melalui metode kuisioner dengan instrumen angket yang dapat dilihat. Data kuantitatif hasil validasi oleh ahli pembelajaran akan dipaparkan pada tabel di bawah ini :

Tabel 4. 5Validasi ahli Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	S	N	P (%)	Validasi
1.	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran.	4	5	80	Baik
2.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD).	4	5	80	Baik
3.	Kelengkapan materi yang disajikan.	4	5	80	Baik
4.	Kedalaman materi yang disajikan.	4	5	80	Baik
5.	Pemberian contoh dalam memperjelas materi.	4	5	80	Baik
6.	Penggunaan media dapat menarik minat dan perhatian siswa.	4	5	80	Baik
7.	Konsep yang disajikan sudah benar.	4	5	80	Baik
8.	Penyampaian materi sudah urut/runtut.	4	5	80	Baik
9.	Konsep sudah sesuai dengan latar Indonesia.	4	5	80	Baik
10	Kesesuaian dengan perkembangan siswa.	4	5	80	Baik
11	Dapat mempermudah dalam memahami pelajaran.	4	5	80	Baik
12	Dapat digunakan untuk belajar mandiri.	4	5	80	Baik
13	Dapat meningkatkan motivasi/gairah belajar.	4	5	80	Baik
14	Dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa.	4	5	80	Baik
15	Media dapat digunakan dalam semua situasi.	4	5	80	Baik
16	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	4	5	80	Baik
17	Kalimat yang digunakan interaktif.	4	5	80	Baik
18	Soal-soal yang disajikan dalam evaluasi sudah cukup.	4	5	80	Baik
19	Soal-soal yang disajikan relevan dengan materi.	4	5	80	Baik
20	Media yang digunakan mampu memberikan pengalaman belajar bagi siswa.	4	5	80	Baik

Keterangan:

P : presentase tingkat validitas

S : jumlah skor jawaban dari validator ahli materi

N : jumlah skor tertinggi

$$P = \frac{S}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{80}{100} \times 100\%$$

$$P = 80\%$$

Berdasarkan hasil validasi materi tersebut, media melalui tahap validasi memperoleh nilai 80% yang berarti baik/valid, guru ahli dalam pembelajaran tidak menambahkan kritik dan saran sehingga tidak merevisi produk sesuai saran guru ahli pembelajaran.

#### 4. Implementasi

Setelah tahapan ini media pembelajaran berbentuk video animasi telah mulai diterapkan dalam pembelajaran. Sebanyak 9 siswa di kelas IV dengan menggunakan media ini secara berkelompok. Dalam proses penerapan ini sebelum menggunakan media, siswa terlebih dahulu melakukan *pretest* kemudian penerapan media yang dilakukan sekali. Setelah itu dilakukan uji *posttest* serta siswa juga diberikan angket untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan produk.

#### 5. Evaluasi

Tahap ini merupakan fase untuk mengetahui apakah produk yang dihasilkan dalam hal ini adalah media video pembelajaran berbentuk video animasi pada mata pelajaran matematika pokok bahasan luas dan keliling segitiga kelas IV semester 2 dapat meningkatkan minat belajar atau tidak.

Pengukuran peningkatan minat belajar dilakukan dengan pemberian angket minat pada siswa, dimana angket tersebut diberikan dua kali perlakuan yaitu, sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media (*pretest* dan *post test*).

## B. Analisis Kemenarikan Produk

Penilaian dan tanggapan siswa melalui angket yang diberikan menentukan tingkat kemenarikan pada medi pembelajaran matematika. Pemberian angket kemenarikan diberikan kepada 9 siswa kelas IV yang sudah diberikan perlakuan (*treatment*) dan *posttest*. Berikut adalah penilaian dan tanggapan siswa kelas IV SD Negeri Sumberagung Jombang terhadap media pembelajaran pokok bahasan luas dan keliling segitiga.

Tabel 4. 6 Hasil Angket Kemenarikan

No Responden	Aspek Penilaian										$\Sigma N$	Xi	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	49	50	98
2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	49	50	98
5	5	4	1	2	5	5	2	3	4	2	33	50	66
6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100
7	5	5	5	5	5	5	5	5	2	1	43	50	86
8	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	47	50	94
9	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49	50	98
$\Sigma X$	45	43	39	42	45	45	42	43	41	35	420	450	93%
$\Sigma xi$	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45			
%	100	95,6	86,7	93,3	100	100	93,3	95,6	91,1	77,8			

Aspek penilaian 1 : Media dapat meningkatkan semangat/motivasi belajar.

Aspek penilaian 2 : Media dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa.

Aspek penilaian 3 : Media pembelajaran dapat digunakan untuk belajar mandiri.

Aspek penilaian 4 : media yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa.

Aspek penilaian 5 : Kemudahan dalam mengoperasikan media.

Aspek penilaian 6 : Kesederhanaan/kebersihan desain tampilan.

Aspek penilaian 7 : Media dapat digunakan/sesuai dengan kemampuan siswa.

Aspek penilaian 8 : Bahasa yang digunakan mudah dipahami.

Aspek penilaian 9 : Tulisan dapat terbaca dengan jelas.

Aspek penilaian 10 : Harmonisasi pemilihan warna.

$X_i$  : Jumlah skor ideal dalam satu item.

$\sum X$  : Jumlah skor setiap responden/siswa.

$\sum N$  : Jumlah keseluruhan jawaban siswa.

$\sum X_i$  : Jumlah keseluruhan skor ideal semua item.

Berdasarkan angket kemenarikan siswa yang sudah di paparkan pada tabel 4.5 pertanyaan yang disajikan dalam angket menyatakan sangat menarik dan menarik dengan prosentase 100, 95.6, 86.7, 93.3, 100, 100, 93.3, 95.6, 91.1, 77, 77.78.

### C. Hasil Penggunaan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Setelah melakukan penelitian uji lapangan didapatkan beberapa data yang kemudian akan dianalisis. Pertama peneliti menganalisis data dari pengukuran minat belajar siswa. Pertama peneliti menguji apakah data yang didapatkan adalah data yang berdistribusi normal atau tidak. Data yang didapatkan dari uji lapangan diuji kenormalitasnya oleh peneliti dengan menggunakan SPSS dan hasilnya sebagai berikut:

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pre_test	.263	9	.072	.845	9	.066
post_test	.215	9	.200*	.869	9	.121

a. Lilliefors Significance Correction

\*. This is a lower bound of the true significance.

Dari hasil SPSS di atas dilihat sig. pada kolom shapiro-wilk (karena sampel yg digunakan < 30, jika > 30 maka yg dilihat pada kolmogorov smirnov). Keputusannya  $H_0$  diterima karena nilai sig. shapiro-wilk pada data pre test dan post test > ( $\alpha=0,05$ ). Kesimpulannya data pretest dan post test pada angket minat belajar siswa berdistribusi normal. Karena data berdistribusi normal, sehingga pengujian dilakukan menggunakan uji t berpasangan, kalo hasilnya tidak normal maka menggunakan uji wilcoxon. Kemudian langkah selanjutnya adalah melakukan uji t berpasangan. Hasil dari uji t berpasangan adalah sebagai berikut:

Paired Samples Test								
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pre_test - post_test	8.33333	9.65660	3.21887	.91061	15.75606	2.589	8	.032

Dari hasil tersebut keputusannya adalah  $H_0$  ditolak karena nilai sig. (2-tailed)  $< (\alpha=0,05)$ . Jadi kesimpulannya ada perbedaan hasil untuk pre test dan post test. Peningkatan hasil tersebut dapat dilihat pada kolom mean pada paired differences. Peningkatan hasil pretest dan posttest pada minat belajar siswa adalah sebesar 8,33.

Selanjutnya adalah analisis data untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan SPSS juga. Berikut adalah hasil dari analisis data menggunakan SPSS:

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pre_test	.325	9	.007	.846	9	.068
post_test	.215	9	.200*	.869	9	.119

a. Lilliefors Significance Correction

\*. This is a lower bound of the true significance.

Dilihat hasil SPSS di atas dilihat sig. Pada kolom shapiro-Wilk (karena sampel yang digunakan 30, jika  $> 30$  maka yg dilihat pada kolmogorov smirnov). Keputusannya  $H_0$  diterima karena nilai sig. shapiro-wilk pada data pre test dan post test  $> (\alpha=0,05)$ . Kesimpulannya data pre test dan post test berdistribusi normal. Karena berdistribusi normal, sehingga pengujian dilakukan menggunakan uji t berpasangan, kalau

hasilnya tidak normal maka menggunakan uji wilxocon. Kemudian langkah selanjutnya adalah melakukan uji t berpasangan. Hasil dari uji t berpasangan adalah sebagai berikut:

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pre_test- post_test	-2.44444	1.74005	.58002	-3.78197	-1.10692	-4.214	8	.003

Dari hasil tersebut keputusannya adalah  $H_0$  ditolak karena nilai sig. (2-tailed)  $< (\alpha=0,05)$ . Jadi kesimpulannya ada perbedaan hasil untuk pre test dan post test. Peningkatan hasil tersebut dapat dilihat pada kolom mean pada paired differences. Peningkatan hasil pretest dan posttest pada data hasil belajar siswa adalah sebesar 2,44s. Pengukuran hasil belajar penting saat sedang mengembangkan media. Karena media sendiri bertujuan untuk mengefektifan cara belajar siswa. Dan salah satu indikator pembelajaran yang efektif adalah dengan melihat hasil belajar siswa. Dari data di atas kita mengetahui bahwa minat belajar siswa meningkat dan juga didukung dengan hasil belajar siswa yang juga meningkat.

Berdasarkan hasil penggunaan media pembelajaran berbentuk video animasi dalam pembelajaran matematika, didapatkan data nilai rata-rata minat belajar siswa sebelum menggunakan media sebesar 33 dan setelah menggunakan media menjadi 38, 78. Hasil uji n- gain menyatakan peningkatan minat belajar siswa tergolong sedang dengan nilai gain 0,33.

Minat belajar dikategorikan menjadi beberapa indikator, yaitu rasa tertarik, perhatian, perasaan senang dan keinginan/kesadaran. Jika hasil

pengukuran minat belajar dijabarkan per-indikator, maka dapat dilihat pada tabel berikut:

*Tabel 4. 7 Pengukuran Minat per Indikator*

Indikator	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Nilai maks	N-Gain	Kategori
Rasa tertarik	87	103	135	0,33	Sedang
Perhatian	62	75	90	0,46	Sedang
Perasaan senang	54	66	90	0,33	Sedang
Keinginan/kesadaran	94	105	135	0,26	Rendah

Berdasarkan tabel di atas, jika diuraikan per indikator yang telah di jelaskan pada landasan teori sebelumnya maka, tiap indikator minat belajar mengalami peningkatan dalam kategori yang berbeda. Setelah menggunakan media pembelajaran berbentuk video animasi siswa mengalami peningkatan rasa tertarik terhadap pembelajaran yang tergolong sedang dengan nilai 0,33, siswa mengalami peningkatan perhatian yang tergolong sedang dengan nilai 0,46, siswa mengalami peningkatan perasaan senang yang tergolong sedang dengan nilai 0,33, dan siswa mengalami peningkatan partisipasi terhadap pembelajaran yang tergolong rendah dengan nilai 0,26. Tabel perhitungan terdapat di lampiran

Selain menggunakan angket minat, peneliti juga melakukan observasi selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, pada saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbentuk video animasi siswa sebagian besar memperhatikan yang disajikan guru karena merasa tertarik dengan konten yang disajikan melalui video. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa

siswa memiliki minat belajar yang sedang terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbentuk video animasi.

#### **D. Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa minat belajar yang dimiliki siswa kelas IV di SD Negeri Sumberagung cukup rendah sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai secara maksimal, oleh karena itu peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran karena media pembelajaran dianggap mampu menyajikan konten pembelajaran yang menarik dan menggugah semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran. hal tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Ibrahim, dkk. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang mampu menyampaikan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Berdasarkan hasil pengembangan dapat diketahui bahwa produk media pembelajaran berbentuk video animasi untuk pokok bahasan luas dan keliling segitiga yang dikembangkan sesuai dengan model R&D. Pengembangan media menggunakan *software* pembuat video animasi *Powtoon* yang didukung oleh *software* lainnya seperti voice recorder mengacu pada naskah yang telah dibuat. Produk yang ada bisa dikatakan layak dan bisa digunakan di dalam proses pembelajaran mengajar di dalam kelas. Proses media video animasi pembelajaran melalui beberapa tahap

pengembangan dan validasi dari para ahli sehingga diperoleh produk media video animasi pembelajaran yang masuk kategori layak. Proses pengembangan ini melalui beberapa tahap pengujian.

### **1. Pengujian Kelayakan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi oleh Para Ahli**

Berdasarkan data yang diperoleh pada proses pembuatan media pembelajaran berbentuk video animasi, bisa diketahui bahwa produk media pembelajaran berbentuk video animasi dinyatakan bisa dilakukan uji kelayakan di dalam proses pembelajaran Matematika pokok bahasan luas dan keliling segitiga. Hal ini bisa dilihat dari data yang diperoleh pada saat proses validasi konten terhadap ahli materi dan ahli media.

Hasil pengujian produk media pembelajaran berbentuk video animasi pembelajaran oleh ahli materi dikatakan valid dan bisa diujikan untuk menilai kelayakan di dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbentuk video animasi ini bisa dikatakan valid karena dari hasil pengujian, hasil presentase 71% dari nilai maksimal 100%.

Penilaian ahli materi dari aspek materi pembelajaran mendapat nilai 88% kategori sangat baik. Hal ini diartikan bahwa program yang dibuat telah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Hal ini didukung dengan teori Daryanto bahwa materi pembelajaran yang terkandung didalamnya harus sesuai dengan kurikulum dan mengandung banyak

manfaat.<sup>66</sup> Ini dapat diartikan materi yang tersaji sudah jelas dan tepat sesuai dengan apa yang diajarkan oleh guru mata pelajaran.

Selanjutnya melalui data yang diperoleh dapat diartikan bahwa ahli media menyebutkan bahwa dari aspek media video animasi pembelajaran memiliki kategori baik dengan 80% dari keseluruhan aspek penilaian. Hasil tersebut didasarkan pada rentang acuan kategori produk masuk kedalam kategori baik dan dikatakan memadai untuk bisa dilakukan uji kelayakan dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini sesuai dengan teori bahwa multimedia pembelajaran harus bersifat mandiri dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.<sup>67</sup>

Kesimpulan dari beberapa deskripsi data diatas menyatakan bahwa media pembelajaran berbentuk video animasi pokok bahasan luas dan keliling segitiga dikatakan sangat baik dari segi materi. Dan aspek kualitas media dinyatakan baik. Sehingga media video animasi pembelajaran pokok bahasan luas dan keliling segitiga sudah dapat dinyatakan layak untuk dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

---

<sup>66</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hlm. 56

<sup>67</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hlm. 53

## 2. Pengujian Kemenarikan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi oleh Siswa

Berdasarkan pada data hasil uji kemenarikan media video animasi pembelajaran pokok bahasan luas dan keliling segitiga, produk tersebut dikatakan layak. Hal tersebut dikarenakan pada proses uji kelayakan yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran dengan responden siswa kelas IV SD Negeri Sumberagung Jombang, presentase yang diperoleh hasil 93%. Hasil tersebut selaras dengan teori yang menyatakan bahwa dalam pengembangan media harus diperhatikan karakteristik pengguna dalam mengembangkan media.<sup>68</sup>

Berdasarkan deskripsi mengenai produk, responden setuju bahwa media pembelajaran berbentuk video animasi pada pokok bahasan luas dan keliling segitiga menarik, dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa, dan mudah dalam pengoperasiannya. Penggunaan media yang kita kembangkan harus sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa itu sendiri.<sup>69</sup> Jika mengacu pada pernyataan tersebut media ini telah bisa dikatakan sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa karena menurut siswa media ini menarik, dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa, dan mudah pengoperasiannya.

---

<sup>68</sup> Arief Sadiman, *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2002), hlm. 47

<sup>69</sup> Wina Sanjaya. *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2014), hlm. 41

### **3. Pengujian Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa**

Dalam menguji peningkatan minat belajar siswa pada produk media pembelajaran berbentuk video animasi ini dilakukan dengan dua cara yaitu melalui tes minat belajar siswa sebelum penggunaan media video animasi dengan *pretest*. Dan setelah penggunaan media video animasi pada pokok bahasan luas dan keliling segitiga melalui *posttest* di SD Negeri Sumberagung Jombang dengan jumlah sampel sebanyak 9 siswa.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan Peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* pada minat belajar siswa dengan menggunakan uji t di SPSS adalah sebesar 8,33. Sedangkan Peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* pada data hasil belajar siswa adalah sebesar 2,44s.

Hasil perhitungan diperoleh skor minat belajar siswa sebelum menggunakan media video animasi adalah sebesar 297 atau dengan prosentase 66%. Kemudian setelah menggunakan media video animasi minat siswa meningkat menjadi 365 atau dengan prosentase 81%. Sehingga perhitungan dengan menggunakan rumus N-gain menghasilkan jumlah peningkatan sebesar 0,44. Dengan demikian peningkatan minat belajar siswa menggunakan media video animasi tergolong dalam kategori sedang.

Hal ini selaras dengan pernyataan Briggs bahwa media adalah segala wahana atau alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang

pembelajar.<sup>70</sup> Seperti data yang tertera diatas media ini bisa meningkatkan minat belajar siswa dengan kategori sedang. Jika minat belajar siswa meningkat bisa dikatakan bahwa media ini juga berhasil merangsang atau mengajak siswa untuk belajar.



---

<sup>70</sup> Hujair AH. Sanaky. *Media Pembelajaran*.(Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hlm. 3-4

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dari hasil uji coba media pembelajaran berbentuk video animasi ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media ini didesain menggunakan model ADDIE. Hasil pengembangan ini berupa media pembelajaran berbentuk video animasi. Tahapan dalam pengembangan media pembelajaran berbentuk video ini dimulai dari menganalisis terlebih dahulu potensi dan masalah, pengumpulan data dan materi pokok, desain naskah dan produk media pembelajaran berbentuk video animasi, pengujian, revisi, validasi, implementasi di sekolah yang diteliti kemudian dievaluasi. Media pembelajaran berbentuk video animasi berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk kelas IV SD mata pelajaran matematika pokok bahasan luas dan keliling segitiga.
2. Media pembelajaran berbentuk video animasi ini dikatakan layak berdasarkan pada data hasil uji kemenarikan. Hal tersebut dikarenakan pada proses uji kelayakan yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran dengan responden siswa kelas IV SD Negeri Sumberagung Jombang, presentase yang diperoleh hasil 93%.

Berdasarkan deskripsi mengenai produk, responden setuju bahwa media pembelajaran berbentuk video animasi pada pokok bahasan luas dan keliling segitiga menarik, dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa, dan mudah dalam pengoperasiannya.

3. Media pembelajaran berbentuk video animasi berhasil meningkatkan minat belajar siswa. Hasil perhitungan diperoleh skor minat belajar siswa sebelum menggunakan media video animasi adalah sebesar 297 atau dengan prosentase 66%. Kemudian setelah menggunakan media video animasi minat siswa meningkat menjadi 365 atau dengan prosentase 81 %. Sehingga perhitungan dengan menggunakan rumus N-gain menghasilkan jumlah peningkatan sebesar 0,44. Dengan demikian peningkatan minat belajar siswa menggunakan media video animasi tergolong dalam kategori sedang. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan Peningkatan hasil pretest dan posttest pada minat belajar siswa dengan menggunakan uji t di SPSS adalah sebesar 8,33. Sedangkan Peningkatan hasil pretest dan posttest pada data hasil belajar siswa adalah sebesar 2,44s.

#### **B. Saran**

Berdasarkan simpulan diatas maka dapat disarankan

1. Sekolah atau lembaga pendidikan diharapkan selalu mendukung terciptanya suasana yang bisa mendukung siswa untuk belajar dengan baik. Seperti memberikan fasilitas-fasilitas yang bisa meningkatkan minat belajar siswa.

2. Sebagai tenaga pendidik alangkah baiknya jika bisa mengoptimalkan sarana prasana untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Tidak hanya hal tersebut, tapi juga kemampuan guru harus terus ditingkatkan untuk berkreasi menggunakan apapun yang ada di lingkungan sekitar.
3. Penelitian dan pengembangan harusnya dilakukan sesuai prosedur dan direncanakan dengan matang agar tidak ada masalah di kemudian hari. Misalnya data awal penelitian yang benar-benar harus di persiapkan. Untuk itu perlunya peneliti membaca sebanyak mungkin penelitian terdahulu yang relevan.
4. Tugas siswa adalah belajar dengan sungguh-sungguh. Tidak hanya berharap kepada guru tapi juga harus punya usaha dari dalam diri untuk meningkatkan minat belajar.
5. Selain media pembelajaran, banyak sekali faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa. Oleh karena itu diharapkan adanya penelitian lebih lanjut. Dan juga skripsi ini hanya sebagai bahan pendukung penyusunan skripsi bukan sumber utama karena masih banyak kekurangan. Jadi diharapkan untuk peneliti lain agar lebih banyak belajar dari buku utama dan memperbanyak pengetahuannya dari sumber lain selain skripsi terdahulu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achlina, Leli, Rurnama Suwardi. 2011. *Kamus Istilah Pertelivisian*. Jakarta: PT. Kompas Media Nusantara.
- Adkhar, Bastiar Ismail. 2016. ” *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool Unnes*”. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Arifin, Zaenal. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan Filosofi, Teori dan Aplikasinya*. Surabaya: Lentera Cendikia.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Asnawir- Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Atinah, Sri, *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Danim, Sudarwan. 2002. *Menjadi Peneliti Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava media.
- Djaali. *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta: Jakarta.
- H.C. Whiterington. 1972. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Aksara Baru.
- Hidayah, Rizki Nur. 2017. “ *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Materi Perjuangan Melawan Penjajah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD NU Bangil*”. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Hudoyo, Herman. 1979. *Pengembangan Kurikulum Matematika & Pelaksanaannya di depan Kelas*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Hujair, AH. Sanaky. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press,
- Joko Susanto, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Lesson Study dengan Kooperatif Tipe Numbered Heads Togenther untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA di SD*. Jurnal. Universitas Negeri Semarang : JPE 1 (2) (2012) ISSN 2252 - 6404

- Kusrini, dkk., 2014. *Materi Pokok Strategi Pembelajaran Matematika*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Muhibbin Syah. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Murni, Wahid dan Nur Ali. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum dari Teori Menuju Disertai Contoh Hasil Penelitian*. Malang: UM Pres.
- Moleong, Lexy J. 2008. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Riduwan. 2012. *Skala pengukuran Variabel-Variabel Penelitian* Bandung: Alfabeta.
- S., Nasution. 2000. *Didaktik Asas-Asas Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- S., Ranang A., Basnendar H, dan Asmoro N.P.. 2010. *Animasi Kartun dari Analog sampai Digital*. Jakarta: PT. Indeks.
- Saadah, Ifa Datus. 2018. *“Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi dengan Menggunakan Adobe After Effect”*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Sadiman, Arif S. dkk., 2013. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Saefudin, Abdul Aziz, *Proses Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar (SD) Kemampuan Matematika Tinggi dalam Pemecahan Masalah Matematika Terbuka*, Makalah disajikan dalam Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika dengan tema “Matematika dan pendidikan Karakter dalam Pembelajaran”, Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY, Yogyakarta, 3 Desember 2011
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: kencana.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta :Rineka Cipta.
- Singer. 1991. *Membina Hasrat Belajar di Sekolah*. Jakarta: Gramedia Pustaka.

Siswono, Tatag Yuli Eko, *Permasalahan Pembelajaran Matematika dan Upaya Mengatasinya*, Makalah disajikan pada Diskusi Panel dan Workshop Program Studi S2 Pendidikan Matematika Pascasarjana Universitas Mahasaraswati, Ruang Widyasabha Kampus II Unmas Denpasar, Denpasar, 18 Januari 2014

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai.1989. *Media Pengajaran* Bandung: Sinar Baru

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sundayana, Rostina. 2015. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.

Sundayana, Rostina. 2018. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung:Alfabeta.

Supatmono, Catur. 2009. *Matematika Asyik*. Jakarta: PT Grafindo

Suryakarta, Sumardi. 2009. *Lingkungan Fisik dan Sosial*. Jakarta: Pusat Perbukuan.

Syamsudin dan Damaianti. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.

Uno, Hamzah B. – Nina Lamatenggo.2011. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Purwanto, Ngalm. 2000. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka

Trianto.2011. *Desaian Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Prenada Media Group.

Wardoyo, Tri Cipto Tunggul.2015. "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata pelajaran Mekanik Teknik di SMK Negeri 1 Purworejo*".Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Wina Sanjaya.2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.

Wulandari, Dyah Ayu.2016. ”*Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun 2015/2016*. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Yudhi, Munadi.2010. *Media Pembelajaran sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.



# LAMPIRAN





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : [fitk@uin\\_malang.ac.id](mailto:fitk@uin_malang.ac.id)

Nomor : 1697 /Un.03.1/TL.00.1/06/2019  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : Izin Penelitian

17 Juni 2019

Kepada  
Yth. Kepala SDN Sumberagung Jombang  
di  
Jombang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Siti Rochimah  
NIM : 15140131  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah (PGMI)  
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2018/2019  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Ajar Berbentuk Video Animasi pada Materi Luas dan Keliling Segitiga Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV di SDN Sumberagung Jombang  
Lama Penelitian : Juni 2019 sampai dengan Agustus 2019 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dekan  
  
Agus Maimun, M.Pd  
NIP. 19650817 199803 1 003

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PGMI
2. Arsip



PEMERINTAH KABUPATEN JOMBANG  
DINAS PENDIDIKAN  
**SEKOLAH DASAR NEGERI SUMBERAGUNG**  
Dsn. Kedungpapar Ds. Sumberagung Peterongan Jombang Kode Pos 61481  
Email: sdnsumberagungpeterongan@gmail.com

**SURAT KETERANGAN**  
No. 423.6/101/415.16.45.18/2019

Saya, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rifa'i, S.Pd,  
Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri Suberagung  
Alamat : Dsn. Kedungputat Ds. Tanjunggung Kec. Peterongan Kab.  
Jombang

Menerangkan bahwa :

Nama : Siti Rochimah  
NIM : 15140131  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana  
Malik Ibrahim Malang

Yang bersangkutan diatas telah mengadakan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Pokok Bahasan Keliling dan Luas Segitiga untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV di SDN Sumberagung**” di SDN Sumberagung mulai tanggal 20 Mei 2019 sampai dengan tanggal 20 Juni 2019 dengan baik.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jombang, 21 Juni 2019

Kepala SDN Sumberagung



**RIFA'I, S.Pd**

NIP. 19630702 198504 1 002

A. Uji validitas

Correlations

		soal_1	soal_2	soal_3	soal_4	soal_5	soal_6	soal_7	soal_8	soal_9	soal_10	jumlah
soal_1	Pearson Correlation	1	.792 <sup>*</sup>	.507	.726 <sup>*</sup>	.619	.717 <sup>*</sup>	.698 <sup>*</sup>	.840 <sup>**</sup>	.637	.560	.884 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)		.011	.164	.027	.075	.030	.037	.005	.065	.117	.002
	N	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
soal_2	Pearson Correlation	.792 <sup>*</sup>	1	.277	.848 <sup>**</sup>	.645	.457	.625	.559	.605	.369	.757 <sup>*</sup>
	Sig. (2-tailed)	.011		.471	.004	.061	.217	.072	.118	.084	.328	.018
	N	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
soal_3	Pearson Correlation	.507	.277	1	.117	.000	.376	.427	.635	.414	.518	.571
	Sig. (2-tailed)	.164	.471		.765	1.000	.319	.252	.066	.268	.154	.108
	N	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
soal_4	Pearson Correlation	.726 <sup>*</sup>	.848 <sup>**</sup>	.117	1	.714 <sup>*</sup>	.695 <sup>*</sup>	.624	.396	.661	.500	.757 <sup>*</sup>
	Sig. (2-tailed)	.027	.004	.765		.031	.038	.072	.292	.053	.171	.018
	N	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
soal_5	Pearson Correlation	.619	.645	.000	.714 <sup>*</sup>	1	.697 <sup>*</sup>	.372	.555	.723 <sup>*</sup>	.497	.683 <sup>*</sup>
	Sig. (2-tailed)	.075	.061	1.000	.031		.037	.324	.121	.028	.174	.043
	N	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
soal_6	Pearson Correlation	.717 <sup>*</sup>	.457	.376	.695 <sup>*</sup>	.697 <sup>*</sup>	1	.727 <sup>*</sup>	.694 <sup>*</sup>	.862 <sup>**</sup>	.888 <sup>**</sup>	.875 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)											
	N	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9

	Sig. (2-tailed)	.030	.217	.319	.038	.037	.027	.038	.003	.001	.002	
	N	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	
soal_7	Pearson Correlation	.698*	.625	.427	.624	.372	.727*	1	.718*	.807**	.836**	.865**
	Sig. (2-tailed)	.037	.072	.252	.072	.324	.027		.029	.009	.005	.003
	N	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
soal_8	Pearson Correlation	.840**	.559	.635	.396	.555	.694*	.718*	1	.739*	.727*	.866**
	Sig. (2-tailed)	.005	.118	.066	.292	.121	.038	.029		.023	.027	.003
	N	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
soal_9	Pearson Correlation	.637	.605	.414	.661	.723*	.862**	.807**	.739*	1	.929**	.910**
	Sig. (2-tailed)	.065	.084	.268	.053	.028	.003	.009	.023		.000	.001
	N	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
soal_10	Pearson Correlation	.560	.369	.518	.500	.497	.888**	.836**	.727*	.929**	1	.856**
	Sig. (2-tailed)	.117	.328	.154	.171	.174	.001	.005	.027	.000		.003
	N	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
Jumlah	Pearson Correlation	.884**	.757*	.571	.757*	.683*	.875**	.865**	.866**	.910**	.856**	1
	Sig. (2-tailed)	.002	.018	.108	.018	.043	.002	.003	.003	.001	.003	
	N	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

B. Uji reliabilitas untuk keseluruhan soal

C. Uji reliabilitas untuk masing-masing item soal

Cronbach's Alpha	N of Items
.935	10

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal_1	29.5556	107.778	.852	.923
soal_2	29.7778	109.944	.690	.931
soal_3	30.0000	115.000	.458	.945
soal_4	29.5556	114.778	.706	.930
soal_5	29.5556	121.778	.639	.934
soal_6	29.8889	106.111	.838	.923
soal_7	30.1111	103.861	.820	.924
soal_8	29.5556	105.528	.825	.924
soal_9	29.7778	107.444	.886	.921
soal_10	29.2222	109.194	.819	.924

## Instrumen Validasi Ahli Materi

### FORMAT PENILAIAN AHLI MATERI

**Judul Penelitian** : Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa

**Sasaran Program** : Siswa Kelas IV SDN Sumberagung Jombang

**Peneliti** : Siti Rochimah

**Validator** : Nurlyta Virlani, M.Pd

#### Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar ini diisi oleh validator.
2. Lembar ini dimaksudkan untuk validasi instrumen pengumpulan data, serta mengungkapkan komentar atau saran dari validator jika ada.
3. Pemberian penilaian dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai.
4. Apabila ada komentar atau saran, mohon dituliskan pada lembar yang telah tersedia.
5. Pedoman penilaian sebagai berikut:

Sangat Baik	(SB)	5
Baik	(B)	4
Cukup	(C)	3
Kurang	(K)	2
Sangat Kurang	(SK)	1

#### Instrumen Pengumpulan Data

No.	Aspek yang dinilai	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran.					✓
2.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD).					✓
3.	Kelengkapan materi yang disajikan.				✓	

4.	Kedalaman materi yang disajikan.			✓		
5.	Pemberian contoh dalam memperjelas materi.	✗				✓
6.	Penggunaan media dapat menarik minat dan perhatian siswa.				✓	
7.	Konsep yang disajikan sudah benar.			✓		
8.	Penyampaian materi sudah urut/runtut.				✓	
9.	Konsep sudah sesuai dengan latar Indonesia.			✓		
10.	Kesesuaian dengan perkembangan siswa.			✓		
11.	Dapat mempermudah dalam memahami pelajaran.				✓	
12.	Dapat digunakan untuk belajar mandiri.					✓
13.	Dapat meningkatkan motivasi/gairah belajar.				✓	
14.	Dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa.				✓	
15.	Media dapat digunakan dalam semua situasi.		✓			
16.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.			✓		
17.	Kalimat yang digunakan interaktif.		✓			
18.	Soal-soal yang disajikan dalam evaluasi sudah cukup.		✓			
19.	Soal-soal yang disajikan relevan dengan materi.			✓		
20.	Media yang digunakan mampu memberikan pengalaman belajar bagi siswa.			✓		

**Tabel Kesalahan dan Saran Perbaikan**

Apabila terjadi kesalahan pada aspek yang dinilai, mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Pada (1:56) penulisan $L = \frac{1}{2} \times 8 \times 15$	$L = \frac{1}{2} \times 8 \text{ meter} \times 15 \text{ meter}$ .
2.	Pada (1:15) <del>teks</del> narasi "dari situlah <u>rumus segitiga</u> di dapatkan"	"dari situlah <u>rumus luas segitiga</u> di dapatkan"

**Komentar atau Saran:**

1. Bisa ditambahkan latihan soal 3-5 soal.
2. Lapangan Bentuk lapangan bisa digambarkan segitiga.
3. Media sudah cukup interaktif.

**Kesimpulan:**

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran  
(Mohon dilingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu)

Malang, Juni 2019

Ahli Materi



Nurlyta Virlani, M.Pd

## Instrumen Validasi Ahli Media

### FORMAT PENILAIAN AHLI MEDIA

**Judul Penelitian** : Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa

**Sasaran Program** : Siswa Kelas IV SDN Sumberagung Jombang

**Peneliti** : Siti Rochimah

**Validator** : Samsul Susilawati, M.Pd

#### Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar ini diisi oleh validator.
2. Lembar ini dimaksudkan untuk validasi instrumen pengumpulan data, serta mengungkapkan komentar atau saran dari validator jika ada.
3. Pemberian penilaian dengan memberikan tanda *check list* (√) pada kolom yang sesuai.
4. Apabila ada komentar atau saran, mohon dituliskan pada lembar yang telah tersedia.
5. Pedoman penilaian sebagai berikut:

Sangat Baik	(SB)	5
Baik	(B)	4
Cukup	(C)	3
Kurang	(K)	2
Sangat Kurang	(SK)	1

#### Instrumen Pengumpulan Data

No.	Aspek yang dinilai	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1.	Media yang disajikan sudah menarik secara visual.				√	
2.	Gambar yang disajikan tajam/tidak pecah.				√	

3.	Gambar yang disajikan dalam contoh sudah sesuai dengan materi.				✓	
4.	Video yang disajikan sudah sesuai dengan materi.				✓	
5.	Jenis huruf yang digunakan sudah tepat.				✓	
6.	Ukuran huruf yang digunakan sudah tepat.				✓	
7.	Warna huruf yang digunakan sudah tepat.				✓	
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.				✓	
9.	Harmonisasi penggunaan warna sudah tepat.				✓	
10.	Penataan <i>layout</i> sudah proposional.				✓	
11.	Suara/ <i>dubbing</i> sudah jelas.				✓	
12.	Pemilihan efek suara/ <i>sound effect</i> sudah sesuai.				✓	
13.	Penggunaan tombol sudah konsisten/seragam.				✓	
14.	Kecepatan dalam membuka media/ <i>loading</i> .				✓	
15.	Media yang digunakan mudah untuk dioperasikan.				✓	
16.	Kesederhanaan/kebersihan tampilan desain visual.				✓	
17.	Petunjuk/instruksipenggunaan mudah dipahami.				✓	
18.	Media yang disajikan mudah digunakan/sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.				✓	
19.	Penggunaan media dapat menarik rasa ingin tahu siswa.				✓	
20.	Penggunaan media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.				✓	

**Tabel Kesalahan dan Saran Perbaikan**

Apabila terjadi kesalahan pada aspek yang dinilai, mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
①	Titik Selain Point of Signal of Control	- Titik of Kontrol
②	Cover Be s r k	Saya ditr taru.

Komentar atau Saran:

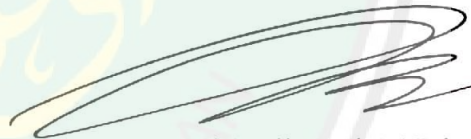
Bisa digunakan ke Carya.

Kesimpulan:

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran  
(Mohon dilingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu)

Malang, September 2019

Ahli Media



Samsul Susilawati, M.Pd

NIP. 19760619 200501 2 005

## Instrumen Validasi Ahli Pelajaran

### FORMAT PENILAIAN AHLI PELAJARAN

**Judul Penelitian** : Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa

**Sasaran Program** : Siswa Kelas IV SDN Sumberagung Jombang

**Peneliti** : Siti Rochimah

**Validator** : Suatminingsih, S.Pd

#### Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar ini diisi oleh validator.
2. Lembar ini dimaksudkan untuk validasi instrumen pengumpulan data, serta mengungkapkan komentar atau saran dari validator jika ada.
3. Pemberian penilaian dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai.
4. Apabila ada komentar atau saran, mohon dituliskan pada lembar yang telah tersedia.
5. Pedoman penilaian sebagai berikut:

Sangat Baik	(SB)	5
Baik	(B)	4
Cukup	(C)	3
Kurang	(K)	2
Sangat Kurang	(SK)	1

#### Instrumen Pengumpulan Data

No.	Aspek yang dinilai	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan KI.				✓	
2.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran.				✓	

3.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan indikator pembelajaran.				✓	
4.	Kesesuaian topik topik dengan uraian.				✓	
5.	Materi yang disajikan sudah lengkap.				✓	
6.	Kesesuaian gambar dengan materi yang disajikan.				✓	
7.	Kesesuaian contoh dengan materi yang diberikan.				✓	
8.	Soal-soal dalam evaluasi sudah cukup/menyeluruh.				✓	
9.	Kesesuaian soal-soal dalam evaluasi dengan materi.				✓	
10.	Penggunaan media dapat memberikan efektivitas dan efisiensi dalam pencapaian kompetensi.				✓	
11.	Penggunaan media dapat meningkatkan motivasi/gairah belajar siswa.				✓	
12.	Pemilihan media sudah sesuai dengan karakteristik siswa.				✓	
13.	Kecepatan dalam membuka/loading.				✓	
14.	Media yang disajikan mudah untuk dioperasikan.				✓	
15.	Kesederhanaan/kebersihan tampilan desain visual.				✓	
16.	Petunjuk/instruksi penggunaan mudah dipahami.				✓	
17.	Media yang disajikan mudah digunakan dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.				✓	
18.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.				✓	
19.	Pemilihan kalimat mampu mengajak berinteraksi dengan siswa.				✓	
20.	Tulisan dapat terbaca dengan jelas.				✓	

### Tabel Kesalahan dan Saran Perbaikan

Apabila terjadi kesalahan pada aspek yang dinilai, mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

--	--	--

Komentor atau Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan:

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
  2. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- (Mohon dilingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu)

Malang, Juni 2019

Ahli Materi



SUATMININGSIH, S.PD

NIP. 19810928 201407 2 005

**LEMBAR PENGAMATAN**  
**MINAT BELAJAR DI DALAM KELAS**

Mata Pelajaran : Matematika  
Kelas/Semester : IV / II  
Nama Siswa : echa entelika

**Petunjuk**

1. Pada kuesioner ini terdapat pernyataan. Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan dalam kaitannya dengan materi pembelajaran Matematika yang biasa kamu pelajari dengan gurumu. Dan temukan kebenarannya. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu.
2. Pertimbangkan setiap pernyataan secara terpisah dan tentukan kebenarannya. Jawabanmu jangan dipengaruhi oleh jawaban terhadap pernyataan lain.
3. Catat responmu pada lembar jawaban yang tersedia, dan ikuti petunjuk lain yang mungkin diberikan berkaitan dengan lembar jawaban.
4. Pedoman penilaian sebagai berikut:

Sangat Setuju	(SB)	5
Setuju	(B)	4
Ragu-ragu	(R)	3
Cukup Setuju	(CS)	2
Kurang Setuju	(KS)	1

Terima kasih.

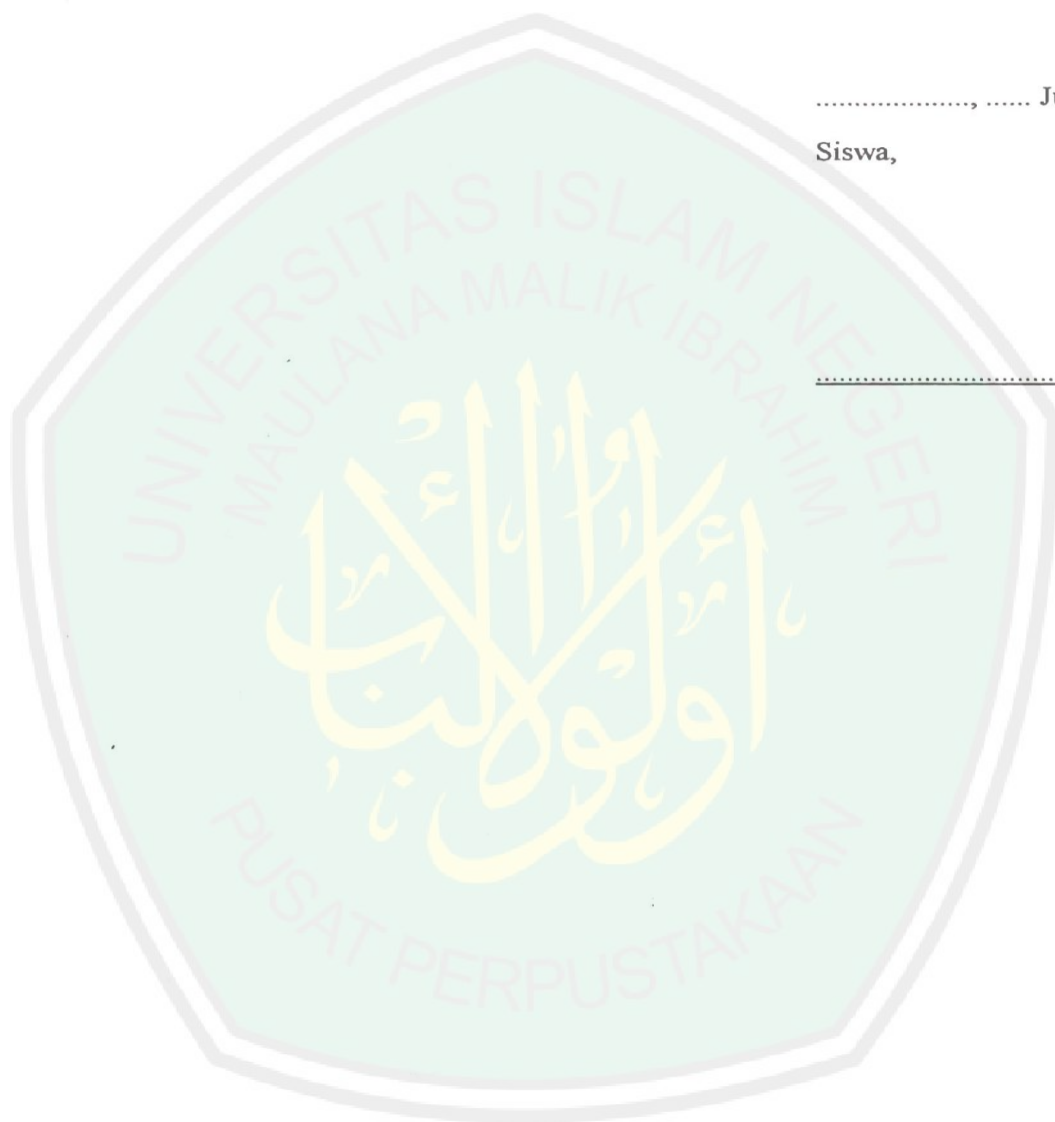
Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai jawaban anda.

No	Pernyataan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
	<b>Rasa tertarik</b>					
1.	Saya sangat tertarik dengan Matematika					✓
2.	Saya memiliki catatan lengkap tentang pembelajaran Matematika					✓
3.	Saya merasa kecewa apabila guru tidak mengajar Matematika	✓				
4.	<b>Perhatian</b>					
5.	Saya selalu bersungguh-sungguh mengikuti pelajaran Matematika					✓
6.	Saya memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung (tidak mengantuk dan berbicara dengan teman saat pembelajaran berlangsung)					✓

7.	<b>Perasaan senang</b>					
8.	Saya belajar Matematika tanpa paksaan					✓
9.	Saya mengulang kembali apa yang telah saya pelajari di sekolah setelah sampai di rumah					✓
10.	<b>Keinginan / kesadaran</b>					
11.	Saya bersemangat saat pembelajaran di kelas					✓
12.	Saya sadar bahwa pembelajaran Matematika sangat penting untuk kehidupan sehari-hari					✓
13.	Ketika ketinggalan pembelajaran, saya akan langsung bertanya pada teman					✓

....., ..... Juni 2019

Siswa,



**LEMBAR PENGAMATAN**  
**MINAT BELAJAR DI DALAM KELAS**

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : IV / II

Nama Siswa : Afifah Ayu Salsa Bella

Petunjuk

1. Pada kuesioner ini terdapat pernyataan. Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan dalam kaitannya dengan materi pembelajaran Matematika yang biasa kamu pelajari dengan gurumu. Dan temukan kebenarannya. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu.
2. Pertimbangkan setiap pernyataan secara terpisah dan tentukan kebenarannya. Jawabanmu jangan dipengaruhi oleh jawaban terhadap pernyataan lain.
3. Catat responmu pada lembar jawaban yang tersedia, dan ikuti petunjuk lain yang mungkin diberikan berkaitan dengan lembar jawaban.
4. Pedoman penilaian sebagai berikut:

Sangat Setuju	(SB)	5
Setuju	(B)	4
Ragu-ragu	(R)	3
Cukup Setuju	(CS)	2
Kurang Setuju	(KS)	1

Terima kasih.

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai jawaban anda.

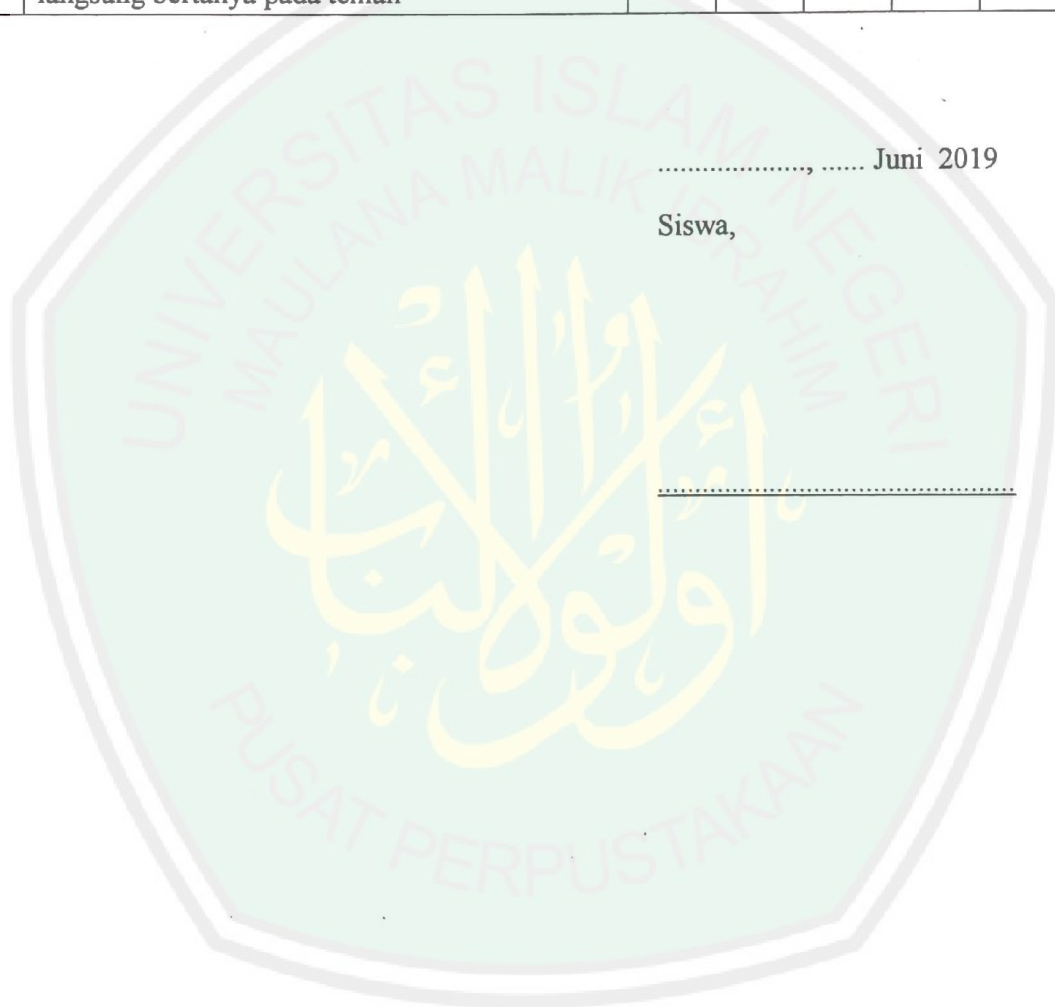
No	Pernyataan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
	<b>Rasa tertarik</b>					
1.	Saya sangat tertarik dengan Matematika					✓
2.	Saya memiliki catatan lengkap tentang pembelajaran Matematika				✓	
3.	Saya merasa kecewa apabila guru tidak mengajar Matematika					✓
4.	<b>Perhatian</b>					
5.	Saya selalu bersungguh-sungguh mengikuti pelajaran Matematika				✓	
6.	Saya memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung (tidak mengantuk dan berbicara dengan teman saat pembelajaran berlangsung)			✓		

7.	<b>Perasaan senang</b>					
8.	Saya belajar Matematika tanpa paksaan				✓	
9.	Saya mengulang kembali apa yang telah saya pelajari di sekolah setelah sampai di rumah					✓
10.	<b>Keinginan / kesadaran</b>					
11.	Saya bersemangat saat pembelajaran di kelas					✓
12.	Saya sadar bahwa pembelajaran Matematika sangat penting untuk kehidupan sehari-hari				✓	
13.	Ketika ketinggalan pembelajaran, saya akan langsung bertanya pada teman					✓

....., ..... Juni 2019

Siswa,

.....



**LEMBAR PENGAMATAN**  
**MINAT BELAJAR DI DALAM KELAS**

Mata Pelajaran : Matematika  
 Kelas/Semester : IV / II  
 Nama Siswa : Mei Shinta Anggraini  
 Petunjuk

1. Pada kuesioner ini terdapat pernyataan. Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan dalam kaitannya dengan materi pembelajaran Matematika yang biasa kamu pelajari dengan gurumu. Dan temukan kebenarannya. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu.
2. Pertimbangkan setiap pernyataan secara terpisah dan tentukan kebenarannya. Jawabanmu jangan dipengaruhi oleh jawaban terhadap pernyataan lain.
3. Catat responmu pada lembar jawaban yang tersedia, dan ikuti petunjuk lain yang mungkin diberikan berkaitan dengan lembar jawaban.
4. Pedoman penilaian sebagai berikut:

Sangat Setuju	(SB)	5
Setuju	(B)	4
Ragu-ragu	(R)	3
Cukup Setuju	(CS)	2
Kurang Setuju	(KS)	1

Terima kasih.

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai jawaban anda.

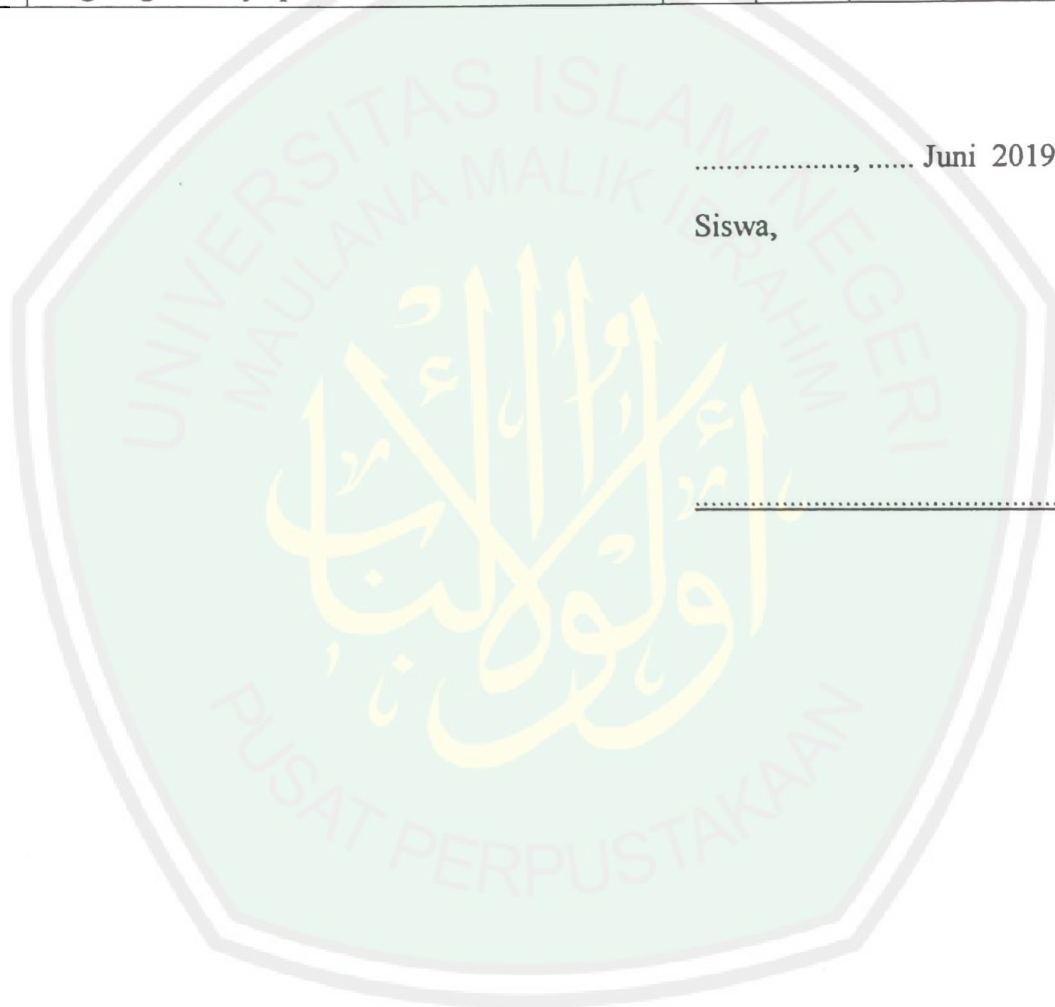
No	Pernyataan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
	<b>Rasa tertarik</b>					
1.	Saya sangat tertarik dengan Matematika				✓	✓
2.	Saya memiliki catatan lengkap tentang pembelajaran Matematika				✓	
3.	Saya merasa kecewa apabila guru tidak mengajar Matematika	✓				✓
4.	<b>Perhatian</b>					
5.	Saya selalu bersungguh-sungguh mengikuti pelajaran Matematika				✓	
6.	Saya memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung (tidak mengantuk dan berbicara dengan teman saat pembelajaran berlangsung)			✓		

7.	<b>Perasaan senang</b>					
8.	Saya belajar Matematika tanpa paksaan				✓	
9.	Saya mengulang kembali apa yang telah saya pelajari di sekolah setelah sampai di rumah					✓
10.	<b>Keinginan / kesadaran</b>					
11.	Saya bersemangat saat pembelajaran di kelas				✓	
12.	Saya sadar bahwa pembelajaran Matematika sangat penting untuk kehidupan sehari-hari				✓	
13.	Ketika ketinggalan pembelajaran, saya akan langsung bertanya pada teman					✓

....., ..... Juni 2019

Siswa,

.....



**LEMBAR PENGAMATAN  
MINAT BELAJAR SISWA DENGAN  
MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBENTUK VIDEO DI DALAM KELAS**

Mata Pelajaran : Matematika  
Kelas/Semester : IV / II  
Nama Siswa : echo enjerita

**Petunjuk**

1. Pada kuesioner ini terdapat pernyataan. Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan dalam kaitannya dengan materi pembelajaran Matematika yang baru saja kamu pelajari. Dan temukan kebenarannya. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu.
2. Pertimbangkan setiap pernyataan secara terpisah dan tentukan kebenarannya. Jawabanmu jangan dipengaruhi oleh jawaban terhadap pernyataan lain.
3. Catat responmu pada lembar jawaban yang tersedia, dan ikuti petunjuk lain yang mungkin diberikan berkaitan dengan lembar jawaban.
4. Pedoman penilaian sebagai berikut:
 

Sangat Setuju	(SB)	5
Setuju	(B)	4
Ragu-ragu	(R)	3
Cukup Setuju	(CS)	2
Kurang Setuju	(KS)	1

Terima kasih.

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai jawaban anda.

No	Pernyataan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
	<b>Rasa tertarik</b>					
1.	Saya sangat tertarik dengan Matematika saat guru menggunakan video animasi					✓
2.	Saya mencatat saat guru menggunakan video animasi pembelajaran					✓
3.	Saya merasa kecewa apabila guru tidak menggunakan media video animasi saat mengajar Matematika					✓
	<b>Perhatian</b>					
4.	Saya selalu bersungguh-sungguh mengikuti pelajaran Matematika saat menggunakan video animasi					✓

5.	Saya memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung dengan video animasi (tidak mengantuk dan berbicara dengan teman saat pembelajaran berlangsung)					✓
	<b>Perasaan senang</b>					
6.	Saya belajar Matematika dengan video animasi tanpa paksaan					✓
7.	Saya mengulang kembali apa yang telah saya pelajari di sekolah setelah sampai di rumah dengan menggunakan video animasi pembelajaran					✓
	<b>Keinginan / kesadaran</b>					
8.	Saya bersemangat saat pembelajaran di kelas menggunakan video animasi					✓
9.	Saya sadar bahwa pembelajaran Matematika dengan menggunakan media animasi sangat penting untuk kehidupan sehari-hari					✓
10.	Ketika ketinggalan pembelajaran menggunakan video animasi, saya akan langsung bertanya pada teman					✓

....., ..... Juni 2019

Siswa,

.....

**LEMBAR PENGAMATAN**  
**MINAT BELAJAR SISWA DENGAN**  
**MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN**  
**BERBENTUK VIDEO DI DALAM KELAS**

Mata Pelajaran : Matematika  
 Kelas/Semester : IV / II  
 Nama Siswa : Mei Shinta Aragraini

**Petunjuk**

1. Pada kuesioner ini terdapat pernyataan. Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan dalam kaitannya dengan materi pembelajaran Matematika yang baru saja kamu pelajari. Dan temukan kebenarannya. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu.
2. Pertimbangkan setiap pernyataan secara terpisah dan tentukan kebenarannya. Jawabanmu jangan dipengaruhi oleh jawaban terhadap pernyataan lain.
3. Catat responmu pada lembar jawaban yang tersedia, dan ikuti petunjuk lain yang mungkin diberikan berkaitan dengan lembar jawaban.
4. Pedoman penilaian sebagai berikut:

Sangat Setuju	(SB)	5
Setuju	(B)	4
Ragu-ragu	(R)	3
Cukup Setuju	(CS)	2
Kurang Setuju	(KS)	1

Terima kasih.

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai jawaban anda.

No	Pernyataan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
	<b>Rasa tertarik</b>					
1.	Saya sangat tertarik dengan Matematika saat guru menggunakan video animasi					✓
2.	Saya mencatat saat guru menggunakan video animasi pembelajaran				✓	
3.	Saya merasa kecewa apabila guru tidak menggunakan media video animasi saat mengajar Matematika			✓		
	<b>Perhatian</b>					
4.	Saya selalu bersungguh-sungguh mengikuti pelajaran Matematika saat menggunakan video animasi					✓

5.	Saya memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung dengan video animasi (tidak mengantuk dan berbicara dengan teman saat pembelajaran berlangsung)			✓		
	<b>Perasaan senang</b>					
6.	Saya belajar Matematika dengan video animasi tanpa paksaan					✓
7.	Saya mengulang kembali apa yang telah saya pelajari di sekolah setelah sampai di rumah dengan menggunakan video animasi pembelajaran				✓	
	<b>Keinginan / kesadaran</b>					
8.	Saya bersemangat saat pembelajaran di kelas menggunakan video animasi					✓
9.	Saya sadar bahwa pembelajaran Matematika dengan menggunakan media animasi sangat penting untuk kehidupan sehari-hari				✓	
10.	Ketika ketinggalan pembelajaran menggunakan video animasi, saya akan langsung bertanya pada teman				✓	

....., ..... Juni 2019

Siswa,

.....

**LEMBAR PENGAMATAN**  
**MINAT BELAJAR SISWA DENGAN**  
**MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN**  
**BERBENTUK VIDEO DI DALAM KELAS**

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : IV / II

Nama Siswa : *CFIFah ayu Salsabella*

Petunjuk

1. Pada kuesioner ini terdapat pernyataan. Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan dalam kaitannya dengan materi pembelajaran Matematika yang baru saja kamu pelajari. Dan temukan kebenarannya. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu.
2. Pertimbangkan setiap pernyataan secara terpisah dan tentukan kebenarannya. Jawabanmu jangan dipengaruhi oleh jawaban terhadap pernyataan lain.
3. Catat responmu pada lembar jawaban yang tersedia, dan ikuti petunjuk lain yang mungkin diberikan berkaitan dengan lembar jawaban.
4. Pedoman penilaian sebagai berikut:

Sangat Setuju	(SB)	5
Setuju	(B)	4
Ragu-ragu	(R)	3
Cukup Setuju	(CS)	2
Kurang Setuju	(KS)	1

Terima kasih.

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai jawaban anda.

No	Pernyataan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
	<b>Rasa tertarik</b>					
1.	Saya sangat tertarik dengan Matematika saat guru menggunakan video animasi					✓
2.	Saya mencatat saat guru menggunakan video animasi pembelajaran				✓	
3.	Saya merasa kecewa apabila guru tidak menggunakan media video animasi saat mengajar Matematika					✓
	<b>Perhatian</b>					
4.	Saya selalu bersungguh-sungguh mengikuti pelajaran Matematika saat menggunakan video animasi					✓

5.	Saya memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung dengan video animasi (tidak mengantuk dan berbicara dengan teman saat pembelajaran berlangsung)					✓
	<b>Perasaan senang</b>					
6.	Saya belajar Matematika dengan video animasi tanpa paksaan				✓	
7.	Saya mengulang kembali apa yang telah saya pelajari di sekolah setelah sampai di rumah dengan menggunakan video animasi pembelajaran					✓
	<b>Keinginan / kesadaran</b>					
8.	Saya bersemangat saat pembelajaran di kelas menggunakan video animasi					✓
9.	Saya sadar bahwa pembelajaran Matematika dengan menggunakan media animasi sangat penting untuk kehidupan sehari-hari				✓	
10.	Ketika ketinggalan pembelajaran menggunakan video animasi, saya akan langsung bertanya pada teman					✓

....., ..... Juni 2019

Siswa,

.....

## Biodata Penulis



Nama : Siti Rochimah  
NIM : 15140131  
Tempat : Jombang  
Tanggal lahir : 24 Juni 1997  
Alamat : Dsn. Sumberagung RT/RW 03/01 Ds. Sumberagung Kec.  
Peterongan Kab. Jombang  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)  
Tahun masuk : 2015  
No HP : 085733575744  
E-mail : sitirochimah42@gmail.com