

**PENGEMBANGAN MEDIAVIDEO PEMBELAJARAN
ANIMASI BERBASIS FILM PENDEK PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PECAHAN KELAS IV
MADRASAH IBTIDAIYAH DARUL HUDA KLEPU**

SKRIPSI

**OLEH
REZA NUR AINI
NIM: 208642600022
NIMKO: 2018.4.064.0826.1.000763**



**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDA'YAH
FAKULTAS ILMU KEISLAMAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
APRIL 2022**

**PENGEMBANGAN MEDIAVIDEO PEMBELAJARAN
ANIMASI BERBASIS FILM PENDEK PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PECAHAN KELAS IV
MADRASAH IBTIDAIYAH DARUL HUDA KLEPU**

SKRIPSI
Diajukan kepada
Universitas Islam Raden Rahmat Malang
Untuk memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana

Oleh
REZA NUR AINI
NIM : 2018642600022
NIMKO : 2018.4.064.0826.1.000763

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDA'YAH
FAKULTAS ILMU KEISLAMAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
APRIL 2022**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI
BERBASIS FILM PENDEK PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
MATERI PECAHAN KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH DARUL
HUDA KLEPU**

SKRIPSI

OLEH

REZA NUR AINI

NIM: 208642600022

NIMKO: 2018.4.064.0826.1.000763

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Malang, 18 April 2021

Dosen Pembimbing

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT



DR. SUTRISNO, M.PD

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Pada hari :

Tanggal :

Ketua,



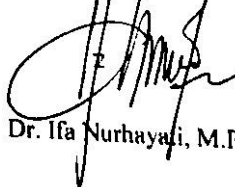
Dr. Sutrisno, M.Pd

Sekretaris,



Rofiqoh Firdausi, M.Pd

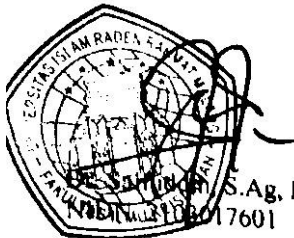
Penguji Utama,



Dr. Ifa Nurhayati, M.Pd

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Keislaman



Dr. Saiful H., S.Ag, M.Pd
NIDN 2105017601

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGMI



Nanik Ulfa, M.Pd
NIDN 2105018602

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Reza Nur Aini

NIM : 2018642600022

NIMKO : 2018.4.064.0826.1.000763

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Keislaman

Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi

Berbasis Film Pendek Pada Mata Pelajaran Matematika

Materi Pecahan Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda
Klepu

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, bukan merupakan plagiasi/falsifikasi/fabrikasi baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi saya hasil plagiasi/falsifikasi/fabrikasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Malang, 17 April 2022

Yang membuat pernyataan,

Tanda Tangan



METERAI
TEMPEL
4ABAJX74124*19X

Reza Nur Aini

ABSTRAK

Aini, Reza Nur. 2022. Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis Film Pendek Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Klepu. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Keislaman, Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Pembimbing : Dr. Sutrisno, M.Pd

Kata Kunci : media pembelajaran, video pembelajaran, animasi berbasis Film pendek, Matematika.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh proses pembelajaran, media masih belum banyak begitu diterapkan. Seringkali pembelajaran masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah dan penugasan, akibatnya di kelas banyak peserta didik yang merasa jenuh dan bosan ketika proses pembelajaran berlangsung. Selain itu faktor guru yang minim teknologi. Maka untuk mengatasi masalah tersebut peneliti mengembangkan media video pembelajaran animasi berbasis film pendek agar kemampuan dan minat belajar siswa meningkat.

Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah: Bagaimana proses mengembangkan media video pembelajaran animasi berbasis film pendek pada mata pelajaran Matematika materi pecahan kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Klepu ? sedangkan tujuannya untuk mengetahui proses mengembangkan media video pembelajaran animasi berbasis film pendek pada mata pelajaran Matematika materi pecahan kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Klepu.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*development and research*) model 4D dengan langkah-langkahnya terdiri dari pendefinisian, desain, pengembangan dan diseminasi. Dalam pengembangan ini melalui 4 tahapan besar yaitu tahap *Define*, Tahap *Design*, Tahap *Develop*, dan Tahap *Disseminate*. Dengan subjek uji coba siswa Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Klepu kelas IV sebanyak 18 siswa serta terdapat 2 pakar yang terlibat dalam produk. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi, angket, hasil tes dan wawancara.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran layak sebagai media pembelajaran dengan melakukan revisi dari ahli media dan ahli materi. Kelayakan dan keefektifan yang diberikan dari hasil validasi ahli materi yaitu 95%, ahli media yaitu 85% serta hasil angket respon siswa yaitu 94%. Hal ini dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ini layak dan valid digunakan untuk meningkatkan kemampuan dan minat belajar siswa, ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa pada uji coba kelompok besar sebanyak 50%

ABSTRAK

Aini, Reza Nur. 2022. Development of Short Film-Based Animation Learning Media in Mathematics Subjects in Class IV Fractions at Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Klepu. Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Islamic Sciences, Raden Rahmat Islamic University Malang. Advisor : Dr. Sutrisno, M.Pd

Keywords: learning media, learning videos, short film-based animation, Mathematics.

This research is motivated by the learning process, the media is still not widely applied. Often learning still uses conventional methods, namely lectures and assignments, as a result in class many students feel bored and bored when the learning process takes place. In addition, the teacher factor is minimal in technology. So to overcome this problem, the researchers developed a short film-based animated learning video media so that students' learning abilities and interests increased.

The formulation of the research problem is: How is the process of developing short film-based animated learning video media in Mathematics subject for grade IV Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Klepu? while the aim is to find out the process of developing short film-based animated learning video media in Mathematics subject matter for grade IV Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Klepu.

The method used in this research is the research and development method (development and research) of the 4D model with the steps consisting of definition, design, development and dissemination. In this development through 4 major stages, namely the Define stage, Design Stage, Develop Stage, and Disseminate Stage. With the pilot subject of the fourth grade Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Klepu students as many as 18 students and there are 2 experts involved in the product. The data collection techniques used are documentation, questionnaires, test results and interviews

The results showed that the instructional video media was feasible as a learning medium by making revisions from media experts and material experts. The feasibility and effectiveness given from the results of the validation of the material expert is 95%, the media expert is 85% and the results of the student response questionnaire are 94%. It can be said that this learning media is feasible and valid to be used to improve students' learning abilities and interests, this is evidenced by the 50% increase in student learning outcomes in large group trials.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim

Puji Syukur penulis sampaikan kehadirat Allah Swt, yang telah melimpahkan rahmat beserta hidayahnya dan memberikan nikmat serta kekuatan dalam segala hal sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir (Skripsi) ini dengan tepat waktu. Sholawat dan salam keharibaan Nabi Besar Muhammad Saw yang telah menuntun umat manusia dari alam kebodohan ke alam yang berilmu pengetahuan. Skripsi ini berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis Film Pendek Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah”. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk melengkapi salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi dan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1) di Universitas Islam Raden Rahmat Malang.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Drs. KH. Imron Rosyadi Hamid, SE. M.Si., selaku rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
2. Bapak Dr. Saifuddin, S.Ag, M.Pd, selaku dekan Fakultas Ilmu keislaman Universitas Islam Raden Rahmat Malang.

3. Ibu Nanik Ulfa, M. Pd, selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah beserta staff pengajar Prodi PGMI Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
4. Bapak Dr. Sutrisno, M. Pd, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu dalam memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis sejak awal penulisan.
5. Ahmad Saifudin, S.Pd selaku Guru wali kelas IV MI Darul Huda Klepu yang telah bersedia meluangkan waktu untuk penulis melakukan observasi dan wawancara.
6. Siswa- siswi kelas IV MI Darul Huda Klepu yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membantu melancarkan penelitian penulis.
7. Kedua orang tua tercinta Bapak Suje'i dan Ibu Siti Khotimah serta tante Siti Mutmainah yang telah memberikan kasih sayangnya kepada penulis dengan tulus, selau melantunkan doa untuk keberhasilan penulis, dan memberikan segalanya untuk penulis baik moril maupun materil.
8. M. Bahtiar yang telah membantu dan motivasi serta memberikan dukungan pada penyusunan skripsi ini
9. Teman-teman seperjuangan PGMI dan sahabat-sahabat terbaikku Oktiviamia kustanti dan alfi yang menemani selama menjalani kuliah dan selalu memberikan semangat serta pengalaman yang luar biasa.
10. Teman-teman satu bimbingan yang saling membantu dan saling berbagi untuk dapat menyelesaikan skripsi.

Semoga Allah SWT melimpahkan taufik dan hidayah-Nya serta memberikan pahala yang setimpal kepada semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan, bimbingan ataupun saran-saran. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Penulis berharap skripsi yang disusun dapat menambah wawasan bagi pembaca, dan menjadi suatu karya yang baik serta menjadi persembahan bagi para dosen di Universitas Islam Raden rahmat Malang.

Malang, 17 April 2022

Penulis



DAFTAR ISI

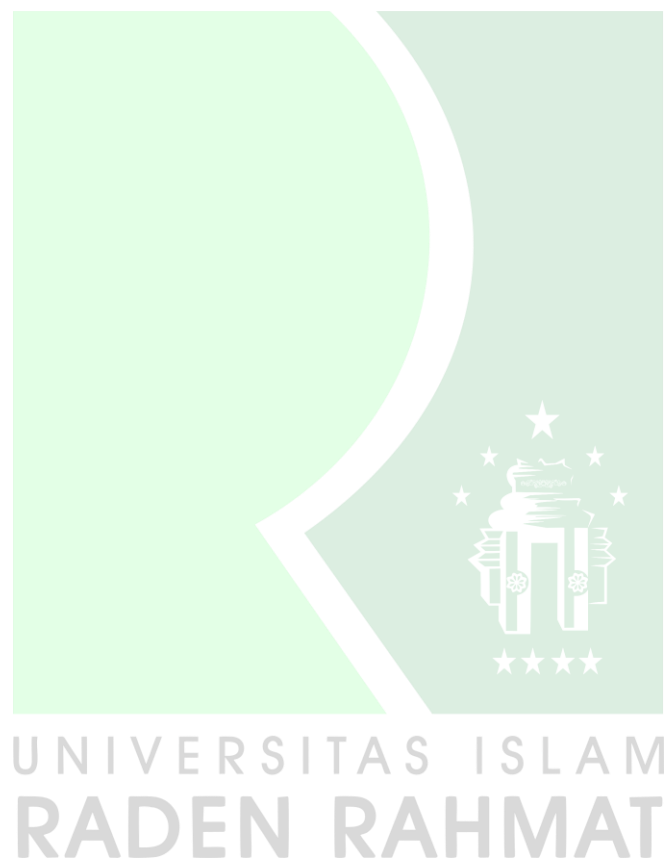
COVER	
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	7
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	9
G. Definisi Operasional	10
BAB II.....	13
KAJIAN PUSTAKA	13
A. Media Pembelajaran.....	13
B. Media Video Pembelajaran.....	19
C. Animasi.....	23
D. Media Animasi Berbasis Film Pendek.....	24
E. Mata Pelajaran Matematika	27
F. Penelitian Terkait	29

G. Kerangka Berfikir	31
BAB III.....	33
METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN	33
A. Model Penelitian dan Pengembangan	33
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	34
C. Uji Coba Produk	39
D. Instrumen Pengumpulan Data	42
E. Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV	53
HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN	53
A. Penyajian Data Uji Coba.....	53
B. Analisis Data.....	64
C. Revisi Produk.....	75
BAB V	79
PEMBAHASAN	79
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi.....	79
B. Analisis Efektifitas Produk	82
BAB V	87
PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan	87
B. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA.....	90
LAMPIRAN.....	94
RIWAYAT HIDUP.....	139

DAFTAR TABEL

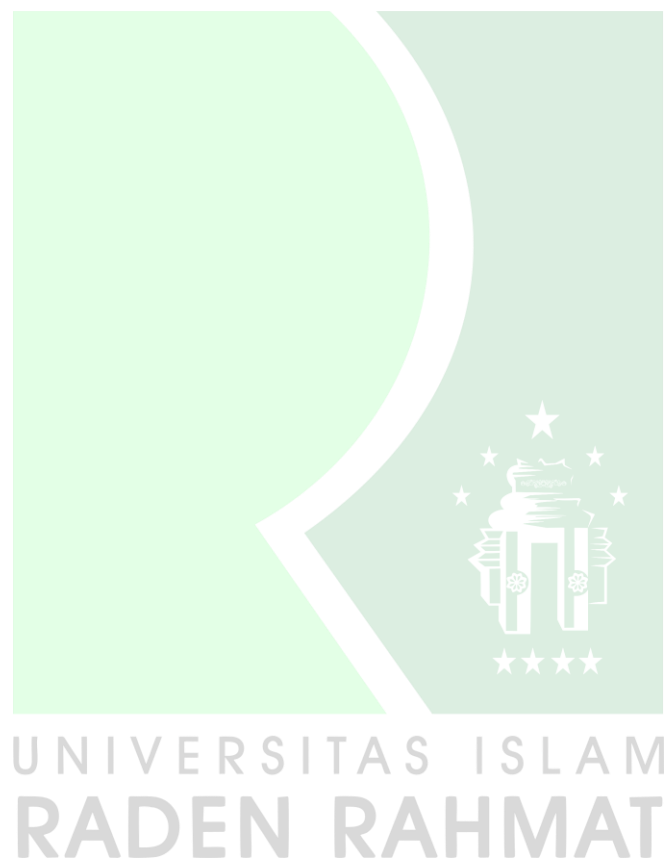
2.1 Penelitian Terkait	27
3.1 Kisi-kisi validasi desain	43
3.2 Kisi-kisi Validasi materi	44
3.3 kriteria tingkat keberhasilan siswa	46
3.4 kisi-kisi respon siswa	46
3.5 kriteria nilai Gain	47
3.6 Kriteria Kelayakan media	48
3.7 Kriteria Tingkat keberhasilan siswa.....	49
3.8 Kriteria rata-rata nilai pretst dan postes siswa secara klasikal	50
3.9 kriteria presentase rata-rata pretest dan postes siswa.....	50
3.10 kategori pemberian skor.....	51
3.11 kualifikasi tingkat kelayakan media.....	51
4.1 Kompetensi Pengetahuan dan Keterampilan	55
4.2 Rangkaian video animasi film pendek	57
4.3 Nama Validator	60
4.4 Penilain validator	60
4.5 Saran revisi validator.....	60
4.6 .penilaian validator setelah revisi	61
4.7 komentar kelompok kecil.....	62
4.8 Rekapitulasi validasi ahli media.....	64
4.9 kriteria interpretasi skor	65
4.10 rekapiulasi validasi ahli materi.....	65
4.11 kriteri interpretasi skor	66
4.12 rekapiulasi respon siswa kelompok kecil.....	67
4.13 .kualifikasi tingkat kelayakan media.....	68
4.14 rekapirulasi respon siswa	69
4.15 kualifikasi tingkat kelayakan media.....	70
4.16 rekapitulasi nilai pretest dan posttest	71

4.17 one grup pretest dan posttest	72
4.18 Hasil Revisi	75



DAFTAR GAMBAR

2.1 Kerangka Berfikir	30
3.1 Prosedur pengembangan	32
3.2 rancangan uji coba.....	38
4.1 Diagram Hasil Uji coba kelompok besar	74



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	94
Lampiran 2 Kisi-Kisi Wawancara.....	95
Lampiran 3 Hasil Wawancara	96
Lampiran 4 Kisi-Kisi Observasi	99
Lampiran 5 Lembar Observasi.....	100
Lampiran 6 Hasil Observasi.....	102
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Media	103
Lampiran 8 Lembar validasi Ahli Materi.....	106
Lampiran 9 Lembar Angket Respon Siswa	109
Lampiran 10 RPP	111
Lampiran 11 Hasil Validasi ahli media.....	116
Lampiran 12 Hasil Validasi Ahli Materi.....	119
Lampiran 13 Kisi-kisi soal.....	122
Lampiran 14 Soal	124
Lampiran 15 Kisi-Kisi Wawancara.....	127
Lampiran 16 hasil rekapitulasi Protest dan posttest.....	128
Lampiran 17 Data lengkap hasil belajar siswa.....	129
Lampiran 18 lembar jawaban siswa	131
Lampiran 19 Rekapitulasi angket respon siswa	133
Lampiran 20 Lembar jawaban angket respon siswa	134
Lampiran 21 dokumentasi.....	138

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh dua pihak yaitu guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai pembelajar yang melibatkan perantara untuk menyampaikan pesan berupa pengetahuan (kognitif), ketrampilan (psikomotor), dan sikap serta nilai-nilai positif (afektif).¹ Menurut Ponza, Jampel, & Sudarma, pembelajaran didefinisikan sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Selain itu pembelajaran juga selalu dituntut untuk mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) agar mampu menghadirkan suasana kelas yang sesuai dengan karakter siswa².

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi zaman modern sangat mempengaruhi dari keberlangsungan kehidupan manusia, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan yang sebagai sarana pengembangan sumber daya manusia. Menurut Awalia, Pamungkas, & Alamsyah, penggunaan teknologi

¹ Mustofa Abi Hamid, dkk, Media Pembelajaran. (yayasan kita menuis, 2020), hal. 3

² Putu Jerry Radita Ponza, I Nyoman jampel, Komang Sudarma, "Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Sekolah", EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha, Vol.6 No.1, 2018, Hal. 9-19

disekolah merupakan hal yang harus dilakukan oleh guru.³Guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar itu sendiri. Belajar dengan menggunakan lebih dari satu indera atau indera ganda, yaitu pandang dan dengar mampu memberikan keuntungan bagi siswa. Siswa akan lebih bisa menangkap materi pelajaran jika pelajaran disajikan tidak hanya dengan rangsangan dengar atau pandang saja, melainkan dengan keduanya. Sistem pembelajaran berbasis multimedia (teknologi yang melibatkan suara, gambar, dan video) dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian.⁴

Sejalan dengan penelitian Purwanti, tentang Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan model *Assure*, media dengan video jelas lebih cenderung mudah mengingat dan memahami pelajaran karena tidak menggunakan satu jenis indera. Artinya peserta didik akan lebih mudah pemahamannya terhadap suatu materi dalam proses pembelajaran bila mana materi tersebut disajikan dalam bentuk video.⁵

Thomas dalam Mardini, mengemukakan bahwa guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang mudah dan efisien dalam upaya

³ Izomi Awalia, dkk, " Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD", jurnal Matematika Kreatif-Inovatif, 2019, hal. 50

⁴ Ridha Yoni Astika,Skripsi:"*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Powtoon pada materi SPLDV Kelas VIII*", (Lampung,Universitas Islam Negeri,2019)

⁵ Budi Purwanti, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model *Assure*", jurnal kebijakan dan pengembangan pendidikan, vol. 3 No. 1, 2015, hal 42-7

mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.⁶ Di samping itu, guru dituntut mampu berkreasi dan berinovasi dengan menciptakan media pembelajaran yang efisien dan baru dengan tujuan bisa mengimbangi dan memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada. Jadi, kemampuan dan guru dalam menggunakan media untuk mendukung proses pembelajaran sangat mempengaruhi hasil dan pencapaian tujuan pembelajaran. Karakteristik siswa ada 3 yaitu : siswa visual, yang ciri khas nya adalah rapi dan teratur, lebih mementingkan penampilan dalam segi pakaian maupun presentasi dll. Selain itu siswa auditorial, ciri khas nya adalah merasakan kesulitan untuk menulis tapi hebat ketika berbicara, mudah tidak focus karena gangguan berupa keributan, menggerakkan bibir serta mengucapkan tulisan ketika membaca dll. Selanjutnya siswa kinestetik, ciri khas nya adalah menyentuh orang lain agar mendapat perhatian⁷.

Akbar & Komarudin mengemukakan bahwa pembelajaran yang terlihat konvensional tersebut akan lebih kurang maksimal dalam kebutuhan siswa dan juga terasa membosankan. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran yang bersifat mandiri dan dapat membuat pembelajaran lebih menarik,⁸ artinya guru harus mampu mengembangkan ketrampilan dalam mengolah media pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga pada akhirnya akan berpengaruh

⁶ Zulfa Mardini, Skripsi: "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS) Materi Pokok Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu variable Kelas VII SMP Dharma Pancasila" (Sumatera Utara, Universitas Islam Negeri, 2019)

⁷ Eko Yulianto, Skripsi, "Pembuatan Papertoy Dengan Teknik Aplikasi Papercraft Untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Pada MaTa Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Di Kelas IV SD Negeri Mojosongo II Surakarta". (Surakarta. Universitas Sebelas Maret, 2012)

⁸ Reza Rizki Ali Akbar, dkk, "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Sosial Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran", jurnal Matematika, 2018

terhadap tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sesuai akan membuat siswa tidak jenuh dan termotivasi untuk belajar. Media pembelajaran sangat baik manfaatnya untuk siswa karena menambah pengetahuan serta dapat menumbuhkan semangat belajar untuk siswa.⁹ Media pembelajaran bisa digunakan dalam pembelajaran daring, pembelajaran daring dapat digunakan sebagai alternatif ketika kegiatan pembelajaran dikelas tidak dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.¹⁰

Radita mengemukakan bahwa substansi yang disampaikan dalam pembelajaran daring harus sesuai dengan substansi pada pembelajaran tatap muka meliputi konten, kesesuaian, kurikulum, silabus, tujuan serta perencanaan pembelajaran. Materi yang disampaikan dalam pembelajaran daring harus sesuai dengan materi yang disampaikan dalam tatap muka. Selain itu sistem pembelajaran daring juga harus memfasilitasi peserta didik untuk membangun pengetahuan melalui forum diskusi, dengan demikian evaluasi pelaksanaan pembelajaran dapat diukur dengan *assessment* yang sudah ada pada media tersebut.¹¹ Sepertihalnya keadaan sekarang yang ada di Indonesia terkait virus Corona yang memiliki dampak besar khususnya bagi pendidikan yang mengakibatkan terjadinya pembelajaran daring.

⁹ RizaElok Mahmudah, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Menggunakan Adobe Flash CS4 untuk SMK Negeri 1 Blitar", jurnal pendidikan teknik elektro, Vol.02 No.01, 2013. Hal 381-390

¹⁰ Muhammad Agung Wirza, Ofianto, "Penggunaan Microsoft Teams dalam Pembelajaran daring pada mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Bukittinggi", Vol.3 No.1, 2021

¹¹ Nira Radita, "Pengembangan Sistem Pembelajaran dalam Jaringan pada Materi teori Graph", *Journal of Mathematics Education, science and Technology*, vol.3 No.1, 2018, hal.33-45

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Klepu Kecamatan Sumbermanjing Wetan Kabupaten Malang pada hari Selasa 23 November 2021 bahwa dalam proses pembelajaran, media masih belum banyak begitu diterapkan. Seringkali pembelajaran masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah dan penugasan, akibatnya di kelas banyak peserta didik yang merasa jenuh dan bosan ketika proses pembelajaran berlangsung. Selain itu faktor guru yang minim teknologi. Guru juga jarang sekali menggunakan media yang menarik minat siswa, guru hanya menggunakan lks, buku paket dan alat peraga yang disediakan sekolah. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru kelas, kemampuan siswa masih dalam rata-rata, ini ditunjukkan dengan hasil nilai ulangan harian, khususnya mata pelajaran Matematika. Matematika adalah mata pelajaran yang kebanyakan tidak disukai oleh peserta didik, karena *minsed* siswa bahwasannya matematika adalah sangat sulit, terlebih nya sekarang masih menerapkan pembelajaran daring yang itu sangat sulit sekali bagi wali kelas untuk menjelaskan materi matematika.

Sejalan dengan penelitian Ridha Yoni Astika tentang pengembangan media video pembelajaran pada kompetensi mengolah soup kontinental, video mampu merangkum banyak kejadian dalam waktu yang lama menjadi lebih singkat dan jelas dengan disertai gambar dan suara yang dapat diulang-ulang dalam proses penggunaanya. Ditambah dengan unsur animasi yang berada di dalamnya, video akan mampu menarik lebih lama perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dibandingkan dengan media yang lainya. Dari beberapa

contoh penelitian di atas, menunjukan bahwa media video pembelajaran dapat dikatakan sebagai media yang dapat digunakan dalam belajar mandiri. Perbedaan penelitian yang akan dilakukan ini dengan penelitian-penelitian yang sudah terdahulu di atas yaitu pada penambahan animasi *motion graphic* yang *futuristic*

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang pengembangan media video pembelajaran, dengan mengambil judul penelitian **“Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis Film Pendek pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Daru Huda Kepu”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang, maka rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses mengembangkan media video pembelajaran animasi berbasis film pendek pada mata pelajaran Matematika materi pecahan kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Klepu ?
2. Bagaimana tingkat keberhasilan pengembangan media video pembelajaran animasi berbasis film pendek pada mata pelajaran Matematika materi pecahan kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Klepu ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui proses mengembangkan media video pembelajaran animasi berbasis film pendek pada mata pelajaran Matematika materi pecahan kelas IV Madrasah Ibtida'iyah Darul Huda Klepu.
2. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan pengembangan media video pembelajaran animasi berbasis film pendek pada mata pelajaran matematika materi pecahan kelas IV Madrasah Ibtida'iyah Darul Huda Klepu.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa video pembelajaran pada materi pecahan, yang memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Media pembelajaran disajikan dalam bentuk kepingan *CD-ROM* dan pastinya bisa dipindah dan *copy* ke *flashdisk* maupun *smartphone* dengan menggunakan format *mp4*.
2. Media pembelajaran merupakan media yang berupa audio visual yang didalamnya terdapat gambar, teks dan animasi pembelajaran yang menjadi satu buah video pembelajaran interaktif berbasis film pendek.
3. Media pembelajaran ini dapat menarik minat belajar dan perhatian siswa, karena media dilengkapi dengan animasi interaktif dengan dikemas menjadi film pendek yang menarik sesuai materi.

4. Media pembelajaran animasi berbasis film pendek ini terdapat beberapa bagian yakni sebagai berikut :

- a. Intro dan pengenalan (video *part 1*)
- b. Munculnya masalah yaitu pembahasan materi dan contoh soal cerita yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari (video *part 2*)
- c. Konflik yaitu soal kontekstual yang dikaitkan dengan masalah lain dalam kehidupan sehari-hari. (video *part 3*)
- d. Klimaks yaitu pembahasan soal dengan metode penyelesaian (video *part 4*)
- e. Penyelesaian yaitu penutup, rangkuman materi dan profil pengembang (video *part 5*)

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media animasi mata pelajaran matematika yang berbasis film pendek sangat penting dikerjakan dengan beberapa alasan, yaitu:

1. Media animasi mata pelajaran matematika sangat penting karena dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar yang diharapkan dapat memudahkan pembelajaran, baik bagi siswa maupun guru.
2. Media animasi mata pelajaran matematika penting karena dirancang khusus sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga diharapkan siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan tuntas.
3. Media animasi mata pelajaran matematika ini didesain khusus dan dilengkapi dengan animasi interaktif yaitu berbasis Film pendek dan media

audio visual berupa CD, sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran baik secara klasikal maupun individual.

4. Media animasi mata pelajaran matematika sangat dibutuhkan oleh peserta didik, karena media animasi mata pelajaran ini didesain khusus sesuai karakteristik siswa yang masih anak-anak dan suka hal yang berhubungan film kartun.
5. Pengembangan media ini penting karena kekhawatiran terhadap rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa, bila pembelajaran tidak didukung oleh referensi yang memadai.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi dalam pengembangan media video pembelajaran ini adalah :
 - a. Peserta didik MI Darul Huda Klepu sudah faham terkait digital yaitu melalui *Smartphone*
 - b. Peserta didik MI Darul Huda Klepu lebih bersemangat belajar karena proses pembelajaran menggunakan animasi seperti kartun, karena anak-anak cenderung suka kartun.
 - c. Wali kelas IV MI Darul Huda Klepu masih kesulitan dalam pengembangan media video animasi, karena kurang pemahaman terkait teknik teknologi.
 - d. Peserta didik MI Darul Huda Klepu setengah siswa yang masih belum bisa mata pelajaran Matematika dengan materi pecahan.

2. Keterbatasan penelitian pengembangan media video pembelajaran ini adalah :
 - a. Materi dalam media video pembelajaran ini hanya dibatasi pada materi pecahan
 - b. Pengujian media video pembelajaran ini hanya terbatas pada subjek peserta didik kelas IV MI Darul Huda Klepu

G. Definisi Operasional

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu usaha seseorang atau kelompok untuk memperbaiki, mengubah dan meningkatkan kualitas sebuah produk yang valid, layak dan efektif agar dapat dipergunakan sesuai dengan kebutuhan. Penelitian pengembangan yang akan dilaksanakan di penelitian ini yaitu menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Deveopment dan Dessemination*)

2. Media Video Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah sebuah alat/sarana yang layak dan efektif digunakan seorang guru untuk menyampaikan materi peajaran yang akan diajarkan baik secara langsung maupun tidak langsung. Salah sat tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik. Salah satu media pembelajaran matematika yang layak dan efektif adalah media video pembelajaran dengan animasi yang dilengkapi dengan film pendek. Media video pembelajaran dengan animasi yang akan dikembangkan dalam peneitian ini

merupakan media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori dari materi pecahan, dimana peserta didik akan memperoleh kemudahan dalam belajar baik secara langsung di kelas, maupun tidak langsung di luar kelas atau di rumah. Sebab media video pembelajaran ini nanti bisa diakses melalui *handphone* maupun computer atau laptop.

3. Animasi

Animasi merupakan objek atau gambar dalam video yang bergerak sesuai dengan kemauan editor, untuk memperjelas dan mempertegas dari pesan yang akan disampaikan dalam sebuah video dan dipadukan dengan *motion graphic* yaitu unik dan menarik. Selain itu, animasi juga merupakan *variable* yang efektif untuk menambah ketertarikan dan focus peserta didik terhadap suatu video pembelajaran, khususnya video pembelajaran matematika

4. Film Pendek

Film adalah salah satu cabang media audio visual. Selain itu, film yaitu hiburan yang paling disukai oleh masyarakat. Mulai dari anak-anak, pemuda, dewasa hingga orang tua semua suka pada film. Seiring waktu, film sangat ampuh untuk membantu menuntaskan tugas pembuat film tersebut, tidak terkecuali bagi guru di dalam kelas. Media dapat membantu menuntaskan tugas mengajar pendidik sebagai media pembelajaran. Pada penelitian ini film yang digunakan adalah film yang terkait materi pecahan dengan konsep kehidupan sehari-hari dan bersifat kartun.

5. Mata Pelajaran Matematika

Matematika bagi sebagian besar siswa dianggap sebagai pelajaran yang sulit untuk dipahami, sebab matematika selalu dihubungkan dengan angka dan rumus. Hal tersebut merupakan salah satu penyebab bahwa hasil belajar matematika masih belum memuaskan, khususnya adaah materi pecahan. Pecahan merupakan salah satu materi dasar dalam mempelajari matematika, dan ilmu saint yang berkaitan dengan lingkungan sekitar.

