

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
KOGNITIF SISWA SD KELAS II PADA MATERI MENGENAL
PECAHAN SEDERHANA**

SKRIPSI

OLEH:

AHMAD ZUHED ISLAMI

1786206004



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
JULI 2022**



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
KOGNITIF SISWA SD KELAS II PADA MATERI MENGENAL
PECAHAN SEDERHANA**

SKRIPSI

Di ajukan kepada

**Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang untuk
memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Oleh:

**AHMAD ZUHED ISLAMI
1786206004**

**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
Agustus 2022**

HALAMAN PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
KOGNITIF SISWA SD KELAS II PADA MATERI MENGENAL
PECAHAN SEDERHANA

SKRIPSI

OLEH:

Ahmad Zuhed Islami

1786206004

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Malang, 27 Juli 2022

Dosen Pembimbing



Dyah Ayu Pramoda Wardhani, M.Pd

NIDN. 0721069102

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH
DASAR FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
JULI 2022

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini telah di pertahankan di depan dewan penguji skripsi universitas islam raden rahmat kepanjen malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd).

Pada hari : Senin

Tanggal : 1 Agustus 2022

Anggota 1,



Diana Kusunaningrum, M.Pd
NIDN: 0720068803

Anggota 2,



Prof. Dr. Suryaman, M.Pd
NIDN: 0005035801

Ketua Penguji,



Dyah Ayu Pramoda Wardhani, M.Pd
NIDN: 0721069102

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Raden Rahmat Malang



Dr. Hendra Rustantono, M.Pd
NIDN: 0725128303

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Zuhed Islami

NIM : 1786206004

Program Studi : PGSD

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri; bukan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang 1 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan,



Ahmad Zuhed Islami

ABSTRAK

Islami, Zuhed (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sd Kelas II Materi Mengenal Pecahan Sederhana*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Pembimbing : Dyah Ayu Pramoda Wardhani M.Pd.

Kata Kunci : Media pembelajaran, Animasi, Hasil Belajar

Hal yang melatar belakangi penelitian dan pengembangan ini adalah kurangnya media pembelajaran yang digunakan, pembelajaran masih cenderung menggunakan media LKS, nilai siswa masih dibawah KKM, siswa sulit memahami materi pembelajaran, hasil belajar masih rendah, siswa kesulitan memahami materi pembelajaran. Hal ini yang mengakibatkan siswa merasa bosan dalam belajar sehingga hasil belajar menjadi kurang baik. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengetahui bagaimana kelayakan dan kevalidan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas II SD Negeri 3 Plaosan Wonosari Malang materi mengenal pecahan sederhana dan juga untuk mengetahui kognitif siswa kelas II materi mengenal pecahan sederhana.

Pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE : (1) *Analysis* (2) *Design* (3) *Development* (4) *Implementation* (5) *Evaluation*. Setelah melakukan pengembangan produk, produk yang dihasilkan di ajukan validasi kepada ahli materi dan ahli media kemudian di revisi setelah mendapatkan validasi, kemudian media di uji cobakan pada siswa, indikator hasil belajar kognitif diketahui dari setelah siswa melakukan tes tulis pretest dan juga posttes mengalami peningkatan nilai yang diperoleh. Adapun instrumen yang digunakan untuk penelitian adalah angket validasi ahli media dan angket validasi ahli materi, juga angket respon dari siswa.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 3 Plaosan Desa Plaosan Kecamatan Wonosari Kabupaten Malang, dengan pengambilan data berupa pretest dan juga posttest, hasil perolehan data pada tes tulis pretest siswa yang nilainya di atas KKM berjumlah 3 anak dengan ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 30% sedangkan pada tes tulis posttest siswa yang nilainya di atas KKM berjumlah 8 dengan hasil ketuntasan belajar mencapai 80 % . berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sebesar 50%.

ABSTRACT

Islami, Zuhed (2022). The Development of Fraction Animation Video to Increase Cognitive Learning Outcomes of 2nd Grade Students at SD Negeri 3 Plaosan on Simple Fraction Material. Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education, Raden Rahmat Islamic University Malang. Supervisor : Dyah Ayu Pramoda Wardhani M.Pd.

Key Words: Learning media, Animation, Learning Outcome

The background of this research and development is the lack of learning media used, students still use student work sheet in the class, students score are still low. Students have problem to understand learning material of simple fraction. The purpose of the research are to know the validity and feasibility of learning media to increase 2nd grade cognitive students at SD Negeri 3 Plaosan, Wonosari Malang about simple fraction, and enhances cognitive learning outcomes of 2nd grade students.

This research and development used the ADDIE model: (1) *Analysis* (2) *Design* (3) *Development* (4) *Implementation* (5) *Evaluation*. After developing the product, the resulting product was submitted for validation to material expert and media expert and then revised after getting validation, then the media was tested on students. Succeed Indicators of cognitive learning outcomes were known by the pretest and posttest writing tests which the scores increase. The instruments used for the research were media expert validation questionnaire and material expert validation questionnaires, as well as students response questionnaire.

This research was done at SD Negeri 3 Plaosan Wonosari Malang, with data from pre-test and post-test. The result from pre-test is 3 students (30%) got value under standard of minimum value (KKM) for second grade of junior high school, while in post-test result 8 students (80%) based of target standar of minimum completeness of mastery of learning (KKM) based on the data can be concluded that the learning media to increase 2nd grade cognitive students at a fifty percent.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur penulis haturkan kehadirat Allah SWT karena berkat limpahan rahmat, karunia, serta hidayah-Nya, penulis masih diberikan kesehatan untuk menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sd Kelas II Pada Materi Mengenal Pecahan Sederhana” tanpa suatu halangan yang berarti. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan ilmu yang bermanfaat di dunia dan akhirat.

Penulis sadar bahwa kesuksesan dalam penyusunan skripsi ini, tidak lain adalah berkat bantuan dari berbagai pihak sehingga kendala-kendala yang penulis hadapi dapat teratasi. Penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Drs. KH.Imron Rosyadi Hamid, SE. M.SI selaku Rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
2. Dr. Hendra Rustantono, M. Pd, selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
3. Ibu Yulia Eka Yanti, M. Pd, selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar beserta staff pengajar Prodi PGSD Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
4. Ibu Dyah Ayu Pramoda Wardhani M. Pd, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu dengan penuh kesabaran dalam memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis sejak awal penulisan.
5. Ibu Diana Kusumaningrum, M.Pd, selaku Penguji Utama Universitas Islam Raden Rahmat Malang.

6. Ibu Tuti Rahayu, S. Pd, selaku Kepala Sekolah SD Negeri 3 Plaosan Kecamatan Wonosari Kabupaten Malang yang telah mengizinkan penulis melaksanakan pengambilan data.
7. Ibu Nurul Kotimah, S. Pd, selaku wali kelas II SD Negeri 3 Plaosan Kecamatan Wonosari Kabupaten Malang yang telah membantu dan mendampingi dalam pengambilan data.
8. Bapak, ibu dan keluarga tercinta yang selalu memberikan kasih sayang, memberikan arahan, memberikan semangat dan motivasi serta doa yang tak pernah henti demi kelancaran penyelesaian skripsi.
9. Neng Rina selaku istri tercinta yang telah membantu dan memberikan semangat dan motivasi tiada henti serta memberikan dukungan selama penyusunan skripsi ini.
10. Teman-teman senasib seperjuangan PGSD khususnya kelas B dan sahabat sahabat terbaikku yang menemani selama menjalani kuliah sampai akhir dan selalu memberikan semangat serta pengalaman yang luar biasa.

Semoga pemikiran yang berupa proposal skripsi ini senantiasa mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT. Penulis mengharapkan berbagai kritik dan saran yang membangun dari pembaca untuk perbaikan penelitian selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi pembaca pada umumnya, Amin.

Malang, Juli 2022

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN LOGO	i
HALAMAN JUDUL PROPOSAL LEMBAR KEDUA	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Pengembangan	5
F. Spesifikasi Produk	5
G. Pentingnya Penelitian Pengembangan	5
H. Asumsi dan keterbatasan Penelitian & Pengembangan	5
I. Manfaat Penelitian dan Pengembangan	6
J. Definisi Operasional	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Tinjauan Materi	9
B. Penelitian Terkait	10
C. Kerangka Berfikir	11
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model Pengembangan	26
B. Prosedur Pengembangan	26
C. Gambaran Produk Yang Akan Dikembangkan (Story Board)	28
D. Rancangan Uji Coba Produk	32
E. Teknik Analisis Data	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	
A. Hasil Pengembangan Produk awal	38
B. Hasil Uji Coba Produk	48
C. Revisi Produk	51
D. Kajian Produk Akhir	57
E. Keterbatasan Penelitian	59
F. Pengembangan	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	63
B. Saran	63

DAFTAR RUJUKAN	64
LAMPIRAN	69
RIWAYAT HIDUP	118



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
2.1	Penelitian Terkait	21
3.1	Kisi-kisi Instrument Ahli ateri	33
3.2	Kisi-kisi Instrument Ahli media	34
3.3	Pedoman Penilaian Skor	35
3.4	Kriteria Tingkat Kelayakan dan Revisi	37
4.1	Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (pretest)	49
4.2	Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (Posttest)	50
4.3	Penilaian Masing-masing Aspek	53
4.4	Kriteria Tingkat Kevalidan dan Revisi	54
4.5	Hasil Validasi Ahli Media	55
4.6	Kriteria Tingkat Kevalidan dan Revisi	56
4.7	Hasil Pretest Siswa Kelas II	57
4.8	Hasil Posttest siswa kelas II	58



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Berfikir	24
3.1 Tahap Pengembangan ADDIE	29
3.2 Tampilan Cover	29
3.3 Tampilan Pembuka	29
3.4 Berdoa Sebelum Belajar	30
3.5 Materi Pecahan Sederhana	30
3.6 Kompetensi dan Tujuan Pembelajaran	30
3.7 Kegiatan Inti	31
3.8 Penguatan Materi	31
3.9 Evaluasi Soal	32
3.10 Desain Experimen	32
4.1 Tampilan Video Intro	41
4.2 Tampilan Pembuka	41
4.3 Tampilan Bedoa Sebelum Mengajar	42
4.4 Tampilan Materi Pembeajaran	42
4.5 Tampilan KD dan Tujuan Pembelajaran	43
4.6 Kegiatan Inti	43
4.7 Membaca Pecahan Pada Sebuah Gambar Kertas	43
4.8 Membaca Pecahan Pada Sebuah Gambar Buah Jeruk	44
4.9 Menentukan Pembilang dan Penyebut	44
4.10 Membaca Simmbol Pecahan	45
4.11 Latihan Soal	46
4.12 Kegiatan Penutup	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Studi Pendahuluan	66
2 Lembar Wawancara Guru	67
3 Lembar Observasi Siswa	68
4 Lembar Observasi Kebutuhan Siswa	69
5 Lembar Wawancara Dan Observasi	70
6 Kisi-Kisi Instrument Ahli Materi	71
7 Angket Validasi Desain Ahli Materi	72
8 Kisi-Kisi Instrument Ahli Media	74
9 Angket Validasi Desain Ahli Media	75
10 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa	77
11 Angket Siswa Terhadap Media	78
12 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	80
13 Silabus Pembelajaran	86
14 Kisi-Kisi Soal Pretest	87
15 Soal Pretest	93
16 Kisi-Kisi Soal Posttest	98
17 Soal Posttest	102
18 hasil validasi ahli materi	105
19 hasil validasi ahli media	107
20 Hasil Ulangan Harian Siswa sebelum penelitian	109
21 Hasil posttest kelas II	110
22 Hasil angket siswa terhadap media	110

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Usaha sadar dan terencana merupakan sebuah pendidikan yang didalamnya peserta didik secara aktif mengembangkan kemampuan yang ada pada dirinya agar memiliki kepribadian, keterampilan dan kecerdasan sebagai bekal berinteraksi dengan masyarakat (UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003). Setiap warga negara berhak atas memperoleh pendidikan hal ini tertera pada Undang- undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 ayat (1) Pada ayat 3 juga dijelaskan bahwa usaha dari pemerintah dengan menyelenggarakan pendidikan nasional untuk meningkatkan ketakwaan juga keimanan serta berakhlak yang mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pada masa setelah pandemik ini pembelajaran di Indonesia seluruhnya sudah berjalan dengan normal namun harus tetap mematuhi protokol kesehatan sesuai dengan adanya surat edaran (SE) Mendikbudristek Nomor 2 Tahun 2022 tentang diskresi pelaksanaan bersama 4 menteri tentang panduan penyelenggaraan pembelajaran tatap muka terbatas (PTM) yang dilaksanakan dengan jumlah siswa hanya 50 % dari kapasitas ruang kelas.

Pembelajaran pada masa sekarang merupakan suatu tantangan bagi dunia pendidikan agar terus mengembangkan kreativitas dalam pelaksanaan pembelajaran juga harus bisa menyesuaikan diri dalam proses pembelajaran, ditinjau dari segi penggunaan teknologi, bukan hanya dengan transmisi pengetahuan saja, akan tetapi bagaimana caranya agar pembelajaran bisa

tersampaikan dengan baik, pembelajaran di sekolah setelah masa pandemik merupakan sebuah tantangan bagi pendidik, karena harus lebih ekstra lagi dalam hal penyampaian materi kepada siswa, dilihat dari pembelajaran yang dilaksanakan sebelumnya yaitu dengan pembelajaran *online* di rumah, belum lagi terdapat materi-materi yang sempat belum tersampaikan secara keseluruhan yang membuat siswa masih belum mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Berkaitan dengan adanya pengembangan media video animasi sangat mendukung sekali untuk proses pembelajaran, media yang akan dikembangkan nantinya dapat membantu guru dalam hal menjelaskan materi pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa tidak merasa jenuh dalam belajar. Pengembangan media pembelajaran video animasi juga memotifasi guru untuk kedepannya dapat mengembangkan video yang sama karena pembuatan video yang mudah dan tidak sulit.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 28 oktober 2021 yang dilakukan peneliti pada siswa SD Kelas II SD Negeri 3 Plaosan yang bertempat di Desa Plaosan Kecamatan Wonosari, pembelajaran yang diberikan kepada siswa masih belum mencapai hasil yang maksimal dengan kata lain hasil belajar siswa masih rendah, siswa masih kesulitan memahami materi yang disampaikan, pembelajaran masih menggunakan media buku LKS, juga dilihat dari standar nilai KKM yaitu 75, siswa kelas II yang berjumlah 20 anak yang mendapatkan nilai diatas KKM pada pembelajaran matematika adalah 20%, dari latar belakang di atas, maka solusinya adalah peneliti mengembangkan media pembelajaran video animasi, alasan peneliti melakukan pengembangan media ini adalah siswa akan lebih termotifasi dalam belajar, pembelajaran lebih efektif

juga menyenangkan untuk siswa sehingga siswa dalam belajar tidak membosankan karena menggunakan media video dikelas II merupakan suatu hal yang baru bagi siswa sehingga ketertarikan pada media sangatlah tinggi. Berdasarkan hasil penelitian dari Margareta Widiyasanti dan Yulia Ayriza (2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran video animasi efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang efektif menurut Setyosari (2014) bisa di artikan apabila tujuan belajar tercapai.

Animasi merupakan proses menggunakan kembali sebuah ilustrasi statis menggerakkan suatu gambar (Buchari, sentinowo,2015). Pada umumnya animasi disebut juga sebagai menggerakkan gambar sehingga berubah posisi pada jarak waktu tertentu.(timeline) sehingga dapat menimbulkan ilusi gambar yang bergerak.

Implementasi dari media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Wardoyo Tunggal Cipto, 2015). Selain itu video animasi sangat berpengaruh pada pembelajaran karena sudah terbukti dapat menarik perhatian siswa, memotivasi siswa (Puspita, 2017).

Kelebihan dari media yang akan dikembangkan adalah siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran, siswa menjadi lebih semangat dan termotifasi dalam belajar, siswa lebih termotifasi dalam belajar. Dari latar belakang yang terdapat di atas dapat disimpulkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kurangnya media pembelajaran yang digunakan, selain itu kurangnya fokus siswa terhadap pelajaran dikarenakan pembelajaran membosankan yang menjadikan anak kurang tertarin pada saat guru memberikan materi pembelajaran, sehingga peneliti memutuskan untuk

membuat judul penelitian “ **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA SD KELAS II PADA MATERI MENGENAL PECAHAN SEDERHANA**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang di atas dapat diidentifikasi bahwa masalah pada pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Kurangnya Media pembelajaran untuk siswa, media yang digunakan adalah berupa buku LKS
2. Nilai siswa masih banyak yang mendapat dibawah KKM dari 20 anak hanya 2 anak yang mendapat nilai di atas KKM yaitu ketuntasan 20%
3. Siswa kesulitan memahami materi pembelajaran, khususnya matematika
4. Hasil belajar siswa masih rendah khususnya materi matematika
5. Pembelajaran masih cenderung dengan media LKS siswa merasa bosan motifasi belajar siswa menurun

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas peneliti fokus pada masalah yang berkaitan dengan pembelajaran dan pengembangan media pembelajaran video animasi pada pembelajaran matematika materi Pecahan sederhana untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas II SD.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Kelayakan dan kevalidan media pembelajaran video animasi berbasis pada pembelajaran matematika materi pecahan sederhana kelas II SD?

2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dari pengembangan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas II SD?

E. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengetahui kelayakan dan kevalidan media pembelajaran video animasi pada pembelajaran matematika materi pecahan sederhana kelas II SD
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dari pengembangan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas II SD

F. Spesifikasi Produk

Media yang akan di kembangkan mempunyai beberapa spesifikasi adapun spesifikasi yang pertama adalah isi dan yang kedua adalah spesifikasi berupa tampilan, untuk lebih jelasnya sebagai berikut.

1. Isi

Isi dari media ini adalah memuat penjelasan mengenai materi-materi tentang pecahan sederhana yang dikemas semenarik mungkin, sehingga menarik minat siswa dalam belajar.

2. Tampilan

Tampilan media ini adalah berbentuk video pembelajaran yang bisa di akses oleh siswa, serta menyenangkan, untuk membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan, disamping itu terdapat produk yang akan di kembangkan untuk sebagai bahan evaluasi mengenai hasil belajar siswa melalui soal posttest.

G. Pentingnya penelitian pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan pada penelitian ini adalah dimana pembelajaran matematika yang di anggap sulit dan akan di permudah dalam memahami materi dengan disajikan dengan media video animasi.

Oleh karena itu diharapkan pada penelitian pengembangan media video animasi ini dapat dijadikan guru sebagai alat / penyampaian materi pembelajaran yang lebih mudah dipahami oleh siswa dan pada akhirnya tujuan pembelajaran bisa tercapai.

H. Asumsi dan keterbatasan penelitian & pengembangan

1. Asumsi Penelitian Pengembangan

Asumsi pengembangan adalah sebagai berikut .

- a. Siswa mampu belajar lebih aktif dan kreatif dan mandiri melalui media video animasi.
- b. Media sebagai alat penyampai materi dalam pembelajaran.
- c. Media animasi power point sebagai media penyempurnaan/ pendukung dalam memahami materi pecahan sederhana kelas II Sekolah Dasar.

Keterbatasan penelitian dan pengembangan ini memiliki keterbatasan, di antaranya sebagai berikut .

- a. Media ini hanya di rancang untuk pembelajaran matematika khususnya pada materi Pecahan Sederhana kelas II Sekolah Dasar.
- b. Media ini hanya membahas materi Pecahan sederhana dasar sebagai pengetahuan awal siswa dalam memahami materi.

I. Manfaat penelitian Pengembangan

Manfaat penelitian pengembangan adalah sebagai berikut.

1. Bagi Guru
 - a. Guru dapat menggunakan media video animasi sebagai sarana dalam menyampaikan materi pembelajaran di sekolah.

- b. Guru akan termotivasi dalam menggunakan media video animasi dalam proses pembelajaran.
2. Bagi Sekolah
 - a. Jumlah media yang terdapat di sekolah bertambah banyak
 - b. Dapat meningkatkan kualitas belajar siswa disekolah.
 3. Bagi siswa
 - a. Siswa belajar aktif dalam proses pembelajaran.
 - b. Hasil belajar siswa meningkat
 - c. Siswa tidak merasa bosan dalam belajar, karena penyampaian materi tidak hanya melalui metode ceramah, tidak menggunakan media LKS saja, tetapi menggunakan media pembelajaran video animasi yang menyenangkan, melainkan siswa ikut aktif dan berfikir kreatif juga mandiri, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi yang disampaikan.

J. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini, berikut adalah definisi istilah yang akan dibahas, diantaranya adalah sebagai berikut .

1. Media Pembelajaran video animasi

Media Pembelajaran video animasi merupakan suatu alat yang digunakan dalam pembelajaran agar dapat membantu mempermudah guru dalam menyampaikan informasi/ materi kepada siswa sehingga materi yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami, media ini di rancang dan dikemas dalam bentuk video animasi yang menyenangkan bagi siswa dengan ditambah animasi-animasi yang menarik sehingga siswa menjadi lebih

tertarik, senang juga termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.

2. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa merupakan suatu perkembangan kemampuan berfikir pada anak, baik dalam hal memahami materi, menganalisis keudian menerapkannya, untuk mengetahui indikator hasil belajar siswa peneliti menggunakan cara dengan mengadakan Posttest dan pretest.

3. Indikator belajar kognitif

Indikator belajar kognitif siswa meliputi: C1 mengingat, C2 memahani, C3 Menerapkan, C4 menganalisis, C5 berfikir kritis, C6 menciptakan.

Siswa dapat mengingat materi yang disampaikan, memahami materi, menganalisis, berfikir kritis juga nantinya siswa dapat menciptakan suatu hal yang belum pernah ia lakukan dari proses belajarnya.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT