

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP  
HASIL BELAJAR BERHITUNG SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh

**ARINI WIJAYANTI**

**105401115520**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
2024**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Arini Wijayanti** NIM **105401115520**, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor;109 Tahun 1445 H/2024 M, tanggal 22 Syawal 1445 H/30 April 2024 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari **Sabtu 04 Mei 2024**.

Makassar, 25 Syawal 1445 H  
04 Mei 2024 M

- Panitia Ujian
1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Pd.
  2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
  3. Sekretaris : Dr. H. Baharullah, M.Pd.
  4. Dosen Penguji  
1. Dr. Siti Fithriani Saleh, M.Pd.  
2. Ernawati, S.Pd., M.Pd.  
3. Dr. H. Baharullah, M.Pd.  
4. Rahmatia Thabir, S.Pd., M.Pd.

(.....)  
(.....)  
(.....)  
(.....)  
(.....)  
(.....)

Disahkan Oleh:  
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

  
**Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.**  
NBM. 860 934



### PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Berhitung Siswa  
Kelas 1 Sekolah Dasar.

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : ARINI WIJAYANTI  
NIM : 105401115520  
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan  
untuk diujikan.

Makassar, 06 April 2024

Pembimbing I

Dr. Sitti Fithriani Saleh, M.Pd

Pembimbing II

Ernawati, S.Pd., M.Pd

Diketahui,

Dekan FKIP

Unismuh Makassar



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.

NIDN. 0901107602

Ketua Prodi PGSD



Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd

NBM. 1148913





## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **ARINI WIJAYANTI**  
NIM : 105401115520  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar  
Berhitung Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan kepada tim penguji adalah asli hasil karya saya sendiri, bukan hasil jiplakan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 06 April 2024

Yang membuat pernyataan

**ARINI WIJAYANTI**



## SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **ARINI WIJAYANTI**  
NIM : 105401115520  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Berhitung Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Mulai penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya menyusunnya sendiri tanpa dibuatkan oleh siapapun.
2. Dalam penyusunan skripsi ini saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan dalam menyusun skripsi ini. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti yang tertera di atas maka
4. saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 06 April 2024

Yang membuat perjanjian

**ARINI WIJAYANTI**

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

"Dan janganlah kamu merasa lemah dan janganlah pula bersedih hati, sebab kamulah yang paling tinggi derajatnya jika kamu orang-orang yang beriman." -

QS. Ali Imran: 139

"Bersemangatlah atas hal-hal yang bermanfaat bagimu. Minta tolonglah pada Allah, jangan engkau lemah." -HR. Muslim

"Barangsiapa yang bertakwa kepada Allah, niscaya Dia akan memberi jalan keluar." QS. At-Talaq: 2



Kupersembahkan karya ini buat:

Kedua orang tuaku, saudaraku dan sahabatku

Atas keikhlasannya dan doanya dalam mendukung penulis

Mewujudkan harapan menjadi kenyataan.

## ABSTRAK

**ARINI WIJAYANTI. 2024.** Skripsi. Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar berhitung siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Sitti Fithriani Saleh dan Ernawati.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar berhitung siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SDN 29 Marana Kecamatan Lau Kabupaten Maros tahun ajaran 2023/2024. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen yang berbentuk *Quasi experimental design* dengan desain *Nonequivalent control group design*. Teknik pengambilan sampel penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling* dengan tujuan untuk menentukan sampel dan memilih kelas eksperimen dan kontrol. Sampel terdiri dari 25 siswa kelas eksperimen dan 25 siswa kelas kontrol. Data penelitian ini didapat dari perolehan hasil *pretest* dan *posttest* kedua kelas tersebut, dimana tes yang dilakukan adalah tes tertulis berupa lembar soal. Adapun data yang diperoleh dianalisis menggunakan program IBM SPSS versi 26 dengan uji-t *Independent sample t-test*.

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan nilai rata-rata siswa yang diketahui dari hasil perolehan *posttest* yaitu pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan penggunaan media video animasi memperoleh nilai rata-rata 89,12 dan pada kelas kontrol tanpa diberikan perlakuan penggunaan media video animasi memperoleh nilai rata-rata 66,72. Untuk memperkuat hasil penelitian ini maka digunakan uji-t, diketahui nilai  $t_{hitung} = 8,491$  dengan sig. (2-tailed) = 0,000 berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar berhitung siswa kelas 1 UPTD SDN 29 Marana Kecamatan Lau Kabupaten Maros.

**Kata Kunci:** *Pengaruh, Media Video Animasi, Hasil Belajar Berhitung*

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim, Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas limpahan Nikmat dan Karunia-Nya, kesehatan, kekuatan serta perlindungan yang telah diberikannya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi penelitian ini dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar berhitung Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar”**, dapat terselesaikan. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, para sahabatnya, dan juga kepada ummatnya.

Penulis menyadari keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki. Segala daya dan upaya telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam Dunia Pendidikan. Khususnya dalam Ruang Lingkup Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Dalam upaya penyelesaian skripsi, penulis telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karenanya penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua dan keluarga besar
2. Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Erwin Akib, M.Pd., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
4. Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.



5. Dr. Sitti Fithriani Saleh, M.Pd. dan Ernawati, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing yang telah memberi bimbingan, saran, dan kritik yang sangat berharga dalam mengarahkan dan memberikan motivasi.
6. Semua pihak yang telah membantu baik moril maupun materil yang tidak dapat penulis sampaikan satu persatu.
7. Seluruh dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ilmu dan pendidikannya yang bermanfaat bagi penulis. Beserta seluruh staf Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan universitas Muhammadiyah makassar yang membantu dalam urusan akademik, terima kasih atas segala bantuannya.
8. Teruntuk Jufordam selaku sahabat yang selalu kebersamai baik suka maupun duka. Alhamdulillah Jaza Kumullohu Khoiro.
9. Teruntuk teman yang selalu berada disamping penulis dan memberikan semangat serta motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran yang membangun dari berbagai pihak mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri sendiri pribadi. Aamiin

*Wassalamualaikum Warahmatullahi wabarakatuh.*

Makassar, 06 April 2024

Penulis



ARINI WIJAYANTI

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING.....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERJANJIAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS.....</b>	<b>7</b>
A. Kajian Teori .....	7
1. Teori Belajar .....	7
a. Teori Kognitif Bruner .....	7
b. Teori Kognitif Piaget .....	12
2. Media Pembelajaran.....	17
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	17
b. Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	20
c. Kegunaan Media Pembelajaran .....	21
d. Fungsi Media Pembelajaran .....	21
3. Pembelajaran Berhitung .....	23
a. Pengertian Pembelajaran Berhitung .....	23
b. Tujuan Pembelajaran Berhitung .....	24
4. Pembelajaran Berhitung Menggunakan Video Animasi .....	26
a. Video Animasi .....	26
b. Contoh Pembelajaran Berhitung Menggunakan Video Animasi .....	29
5. Hasil Belajar.....	31
a. Pengertian Hasil Belajar .....	31
b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	32
B. Kerangka Berpikir .....	33
C. Hasil Penelitian Relevan .....	34
D. Hipotesis Penelitian .....	36
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>37</b>
A. Jenis Penelitian .....	37

B. Lokasi Penelitian .....	37
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	37
D. Desain Penelitian .....	39
E. Variabel Penelitian .....	40
F. Definisi Oprasional Variabel .....	40
G. Prosedur Penelitian .....	41
H. Instrumen Penelitian .....	42
I. Teknik Pengumpulan Data .....	44
J. Teknik Analisis Data .....	45
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>49</b>
A. Hasil Penelitian .....	49
B. Pembahasan .....	66
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>71</b>
A. Simpulan .....	71
B. Saran .....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>73</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>76</b>



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
3. 1 Desain Penelitian .....	39
3. 2 Kisi-kisi Instrumen Pretes dan Posttes .....	43
3. 3 Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran .....	46
4. 1 Deskripsi Pretes Hasil Belajar Berhitung Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	51
4. 2 Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Hasil <i>Pretest</i> Siswa Kelas Eksperimen .....	52
4. 3 Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Hasil <i>Pretest</i> Siswa Kelas Kontrol .....	53
4. 4 Distribusi Frekuensi dan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	54
4. 5 Deskripsi Postes Hasil Belajar Berhitung Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	55
4. 6 Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Hasil <i>Posttest</i> Siswa Kelas Eksperimen .....	56
4. 7 Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Hasil <i>Posttest</i> Siswa Kelas Kontrol .....	57
4. 8 Distribusi Frekuensi dan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	58
4. 9 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	60
4. 10 Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	61
4. 11 Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	62
4. 12 Hasil Uji Hipotesis Independen Sampel T-Tes .....	64
4. 13 Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa .....	65

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2. 1 Contoh Video Animasi Pembelajaran Berhitung .....	30
2. 2 Bagan Kerangka Pikir .....	34





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Modul Ajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	77
2. Lembar Pretes dan Postes .....	97
3. Instrumen Kisi-kisi Soal .....	99
4. LKPD Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	100
5. Lembar Observasi Aktivitas Siswa .....	103
6. Data Nilai Pretes dan Postes Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol ....	111
7. Hasil Analisis Deskriptif dan Analisis Inferensial .....	113
8. Dokumentasi Penelitian .....	119
9. Surat Izin Penelitian .....	125
10. Kartu Kontrol Bimbingan .....	128
11. Hasil Turnitin .....	130



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kualitas sumber daya manusia (SDM) sangatlah menentukan kemajuan bangsa, dan kualitas sumber daya manusia itu sendiri ditentukan oleh keberhasilan pendidikan. Dengan kata lain, upaya peningkatan SDM adalah upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 menyebutkan: 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 keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pada proses pendidikan terdapat beberapa mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh siswa di sekolah dasar, salah satunya adalah mata pelajaran matematika. Matematika adalah mata pelajaran yang mengharuskan guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam membawakan materi pelajaran guna membangun semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Sebab pada tingkat sekolah dasar mata pelajaran matematika diberikan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan kerjasama.

Di Indonesia sendiri memang tidaklah sedikit siswa yang menganggap bahwa matematika itu mata pelajaran yang sulit. Permasalahan ini terlihat dari

hasil belajar matematika siswa yang sangat rendah terutamanya pada pembelajaran berhitung. Maka, sebagai seorang guru yang profesional itu harus membuat suasana kelas yang tidak membosankan. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi agar pembelajaran menjadi aktif.

Penerapan teknologi dapat memudahkan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Banyaknya fasilitas kemudahan yang diciptakan seiring perkembangan teknologi seperti internet, televisi, sosial media, smartphone dan gadget semakin mudah diakses oleh masyarakat Indonesia. Salah satu format media yang paling umum digunakan untuk hiburan dan pendidikan adalah animasi.

Beberapa penelitian telah menyoroti pentingnya penggunaan teknologi dalam pengajaran matematika dan statistik. Selain itu, pengajaran berbasis teknologi dapat membantu aspek konstruktivis dengan mendorong siswa untuk mengembangkan konsep matematika (Tomas et al., 2019).

Dengan demikian, media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk membangun keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan media video animasi.

Penggunaan video animasi pada pembelajaran matematika dapat mempermudah dan juga dapat menarik perhatian peserta didik dalam memahami materi dengan baik. Animasi merupakan media pembelajaran yang menampilkan bentuk audio visual yang berisi gambar gerak dengan disertai unsur suara. Video animasi merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran melalui tayangan gambar bergerak yang

diproyeksikan membentuk karakter yang seolah-olah hidup sehingga ketika diputar tampak menjadi bergerak. Adapun satu diantara kelebihan media animasi menurut Munir adalah mempermudah dan mempercepat pendidik menyajikan materi pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik untuk dapat memahami materi.

Sehingga dengan adanya penggunaan video animasi dalam pembelajaran matematika dapat memudahkan peserta didik dalam menerima dan memahami materi dengan baik, serta mempengaruhi peningkatan hasil belajar berhitung siswa. Hasil belajar berhitung ialah suatu ukuran tingkat keberhasilan kognitif siswa setelah diberikan tes belajar sebagai hasil perolehan atau skor nilai siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas 1 UPTD SDN 29 Marana Kecamatan Lau, Kabupaten Maros pada hari senin, 7 agustus 2023, menunjukkan bahwa pada mata pelajaran matematika sebagian besar nilai ulangan harian siswa sangat rendah dan dibawah nilai standar KKM dibandingkan pada mata pelajaran lain. Hasil observasi juga menunjukkan terkadang guru kelas memakai media dan kadang tidak memakai media dalam proses pembelajaran. Adapun media yang digunakan masih jenis media visual saja, seperti media gambar atau foto biasa. Maka pembelajaran terasa membosankan karena media yang digunakan tidak bervariasi.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Saifullah, Hamdani, dan Ghasya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SDN 35 Pontianak Selatan. Berdasarkan hasil penelitian menyimpulkan bahwa ada pengaruh sedang

terhadap hasil belajar. Dapat dikatakan juga ada peningkatan hasil belajar secara bertahap setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan pembelajaran video animasi. Hasil perhitungan pre-test dan post-test kelas eksperimen sebesar 59.67 dan 82.33.

Berdasarkan hasil rujukan diatas disimpulkan bahwa untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika, guru diharapkan kreatif dan inovatif dalam membangun suasana menyenangkan pada proses pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik memilih judul penelitian **“Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Berhitung Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar”**.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah penelitian ini adalah **“Bagaimana Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Berhitung Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar?”**.

#### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan Penelitian yang ingin dicapai adalah untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media Video Animasi terhadap hasil belajar berhitung siswa Kelas 1 Sekolah Dasar.



## D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian dapat diambil beberapa manfaat. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi pemikiran bagi perkembangan ilmu pengetahuan terutama dalam materi berhitung kelas 1 di Sekolah Dasar (SD).

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Untuk Guru

Sebagai bahan masukan bagi guru Sekolah Dasar bahwa dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi “Video Animasi” dapat meningkatkan hasil belajar berhitung siswa.

#### b. Untuk Siswa

Digunakan sebagai bahan motivasi belajar untuk meningkatkan kemampuan berhitung sehingga hasil belajar berhitung dapat meningkat.

#### c. Untuk Sekolah

Digunakan sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk memfasilitasi sarana dan prasana seperti proyektor dan LCD untuk penggunaan media video animasi pada kelas I di Sekolah Dasar.

#### d. Untuk Peneliti

Penelitian ini memberikan ilmu baru yang bermanfaat sebagai pedoman pada saat menjadi guru bahwa dengan menggunakan media

yang bervariasi seperti “Video Animasi” dapat menarik minat siswa untuk belajar berhitung. Sehingga hasil belajar berhitung siswa kelas 1 Sekolah Dasar dapat meningkat.



## BAB II

### KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS

#### A. Kajian Teori

##### 1. Teori Belajar

###### a. Teori Kognitif Bruner

Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada siswa agar memiliki kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta mempunyai kemampuan bekerja sama. Untuk mengatasi hal tersebut, sangat dituntut adanya perbaikan lebih lanjut pada strategi dan metode yang diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berfikir siswa adalah teori Jerome Bruner.

Bruner yang memiliki nama lengkap Jerome S. Bruner seorang ahli psikologi (1915) dari Universitas Harvard, Amerika Serikat, telah memelopori aliran psikologi kognitif yang memberi dorongan agar Pendidikan memberikan perhatian pada pentingnya pengembangan kognitif manusia, bagaimana manusia belajar atau memperoleh pengetahuan, menyimpan pengetahuan dan menstransformasi pengetahuan. Dasar pemikiran teorinya memandang bahwa manusia sebagai pemroses, pemikir dan pencipta informasi. Dasar pemikiran teorinya memandang bahwa manusia sebagai pemroses, pemikir dan pencipta informasi. Bruner menyatakan belajar merupakan suatu proses aktif yang memungkinkan

manusia untuk menemukan hal-hal baru di luar informasi yang diberikan kepada dirinya.

Bruner membagi “belajar” dalam 3 (tiga) proses yang berlangsung hampir bersamaan yakni (Taliak, 2020):

- 1) Memperoleh informasi baru; informasi baru dapat merupakan penghalusan dari informasi sebelumnya yang dimiliki seseorang.
- 2) Transformasi informasi; transformasi informasi/pengetahuan menyangkut cara kita memperlakukan pengetahuan. Informasi yang diperoleh, kemudian dianalisis, diubah atau ditransformasikan kedalam bentuk yang lebih abstrak atau konseptual agar dapat digunakan untuk hal-hal yang lebih luas.
- 3) Evaluasi; evaluasi merupakan proses menguji dan relevansi ketepatan pengetahuan.

Menurut Bruner belajar matematika adalah belajar mengenai konsep-konsep dan struktur-struktur matematika yang terdapat di dalam materi yang dipelajari, serta mencari hubungan antara konsep-konsep dan struktur-struktur matematika itu. Siswa harus dapat menemukan keteraturan dengan cara mengotak-atik bahan-bahan yang berhubungan dengan keteraturan intuitif yang sudah dimiliki siswa. Dengan demikian siswa dalam belajar, haruslah terlibat aktif mentalnya agar dapat mengenal konsep dan struktur yang tercakup dalam bahan yang sedang dibicarakan, anak akan memahami materi yang dikuasainya itu. Ini menunjukkan bahwa materi yang mempunyai suatu pola atau struktur tertentu akan lebih mudah

dipahami dan diingat anak. Untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, alat peraga, atau media lainnya.

Bruner melalui teorinya mengungkapkan bahwa dalam proses belajar anak sebaiknya diberi kesempatan memanipulasi benda-benda atau alat peraga yang dirancang secara khusus dan dapat diotak-atik oleh siswa dalam memahami konsep matematika. Melalui alat peraga yang ditelitinya itu, anak akan melihat langsung bagaimana keteraturan dan pola struktur yang terdapat dalam benda yang sedang diperhatikannya itu. Keteraturan tersebut kemudian oleh anak dihubungkan dengan intuitif yang telah melekat pada dirinya. Peran guru dalam penyelenggaraan Pelajaran tersebut, (a) perlu memahami struktur mata Pelajaran, (b) pentingnya belajar aktif supaya seorang dapat menemukan sendiri konsep-konsep sebagai dasar untuk memahami dengan benar, (c) pentingnya nilai berpikir induktif.

Dengan demikian agar pembelajaran dapat mengembangkan keterampilan intelektual anak dalam mempelajari sesuatu pengetahuan (misalnya pada suatu konsep matematika), maka materi Pelajaran perlu disajikan dengan memperhatikan tahap perkembangan kognitif anak agar pengetahuan itu dapat diinternalisasi dalam pikiran (struktur kognitif) orang tersebut. Proses internalisasi akan terjadi secara sungguh-sungguh jika pengetahuan yang dipelajari itu dipelajari dalam tiga model tahapan yaitu model enaktif, model ikonik, dan model tahap simbolik.



Sehingga dapat diuraikan ketiga model tahapan dalam teori belajar Bruner, yaitu:

a. Mode Tahap Enaktif

Dalam tahap ini penyajian yang dilakukan melalui tindakan anak secara langsung terlibat dalam memanipulasi (mengotak-atik) objek. Pada tahap ini anak belajar sesuatu pengetahuan dimana pengetahuan itu dipelajari secara aktif, dengan menggunakan benda-benda konkret atau menggunakan situasi yang nyata. Pada penyajian ini anak tanpa menggunakan imajinasinya atau mendeskripsikan secara tepat tugas yang sama. Ia akan memahami sesuatu dari berbuat atau melakukan sesuatu.

b. Mode Tahap Ikonik

Dalam tahap ini kegiatan penyajian dilakukan berdasarkan pada pikiran internal dimana pengetahuan disajikan melalui serangkaian gambar-gambar atau grafik yang dilakukan anak, berhubungan dengan mental yang merupakan gambaran dari objek-objek yang dimanipulasinya. Di tahap ini anak tidak langsung memanipulasi objek seperti yang dilakukan siswa dalam tahap enaktif.

Tahap ikonik ialah suatu tahap pembelajaran pengetahuan dimana pengetahuan itu direpresentasikan (diwujudkan) dalam bentuk bayangan visual (*visual imagery*), gambar, atau diagram yang menggambarkan kegiatan konkret atau situasi konkret yang terdapat pada tahap enaktif tersebut diatas.

### c. Mode Tahap Simbolik

Dalam tahapan ini adalah pola dasar simbolik, anak memanipulasi simbol-simbol atau lambang-lambang objek tertentu. Anak ini terikat dengan objek seperti tahap sebelumnya. Anak pada tahap ini sudah mampu menggunakan notasi tanpa ketergantungan terhadap objek ril. Pada tahap simbolik ini, pembelajaran direpresentasikan dalam bentuk simbol-simbol verbal (misalnya huruf-huruf, kata-kata, kalimat-kalimat), lambang-lambang matematika maupun lambang-lambang abstrak yang lain. Sebagai contoh, dalam mempelajari penjumlahan dua bilangan cacah, pembelajaran akan terjadi secara optimal jika mula-mula siswa mempelajari hal itu dengan menggunakan benda-benda konkret (misalnya menggabungkan 3 kelereng dengan 2 kelereng, dan kemudian menghitung banyaknya kelereng semuanya ini merupakan tahap enaktif). Kemudian, kegiatan belajar dilanjutkan dengan menggunakan gambar atau diagram yang mewakili 3 kelereng dan 2 kelereng yang digabungkan tersebut (dan kemudian dihitung banyaknya kelereng semuanya, dengan menggunakan gambar atau diagram tersebut/ tahap yang kedua ikonik, siswa bisa melakukan penjumlahan itu dengan menggunakan pembayangan visual (*visual imagery*) dari kelereng tersebut. Pada tahap berikutnya yaitu tahap simbolis, siswa melakukan penjumlahan kedua bilangan itu dengan menggunakan lambang-lambang bilangan, yaitu :  $3 + 2 = 5$  (Hawa, 2014).

Menurut Bruner, teori ini menyatakan anak akan produktif ketika menghadapi materi baru dengan mengikuti representasi secara progressif mulai dari tahap enactive ke iconic, baru kemudian ke simbolik; bahkan hal ini juga berlaku bagi pembelajar dewasa. Dari sinilah terlahir teori Discovery Learning, maksudnya yaitu anak mengorganisasikan metode penyajian dengan cara dimana anak dapat mempelajari bahan sesuai dengan tingkat kemampuan anak. Dalam pembelajarannya anak harus dikondisikan berperan secara aktif dan memiliki aktifitas dalam belajar di kelas.

Menurut Bruner; pendewasaan pertumbuhan intelektual atau pertumbuhan kognitif adalah sebagai berikut (Taliak, 2020):

- 1) Pertumbuhan intelektual ditunjukkan oleh bertambahnya ketidaktergantungan respons dari sifat stimulus.
- 2) Pertumbuhan intelektual tergantung pada bagaimana seseorang menginternalisasikan peristiwa-peristiwa menjadi suatu sistem penyimpanan (*stronge sistem*), yang sesuai dengan lingkungan.
- 3) Pertumbuhan intelektual menyangkut peningkatan kemampuan seseorang untuk berkata pada dirinya sendiri atau orang lain dengan pertolongan kata-kata apa yang telah dilakukannya atau akan dilakukannya.

#### **b. Teori Kognitif Piaget**

Piaget lahir di Neuchatel, Swiss, pada tanggal 9 Agustus 1899. Piaget lulus dari Universitas Neuchatel. Pada usia 21 tahun, Piaget mendapat

gelar doctoral (Ph.D) dalam geologi dan menaruh perhatian pada epistemologi (cabang filsafat tentang hakikat pengetahuan). Dengan cara mempelajari tentang anak-anak menurutnya akan menyelesaikan tentang pertanyaan-pertanyaan epistemologi. Tiga aspek yang dikemukakan oleh Piaget (berkaitan dengan struktur, isi, dan fungsi) merupakan aspek pertumbuhan intelektual. Lima faktor yang mempengaruhi perkembangan intelektual yaitu proses ekuilibrasi, pengalaman, transmisi sosial, kedewasaan, dan pengalaman logika matematik.

Menurut teori Piaget, guru matematika harus mengetahui tentang perkembangan kognitif siswa yang bergantung kepada siswa itu aktif atau tidak dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang kebanyakan tidak disukai oleh siswa. Siswa beranggapan matematika adalah materi hafalan tentang rumus-rumus.

Konsep perkembangan Piaget sebagai berikut (Juwantara, 2019); (1) Skematatis anak berusaha untuk membangun pemahaman mengenai dunia, otak berkembang menciptakan skema. Ini adalah tindakan atau representasi mental yang merorganisasikan pengetahuan. Dalam teori Piaget, skema perilaku (aktivitas fisik) ciri bayi, dan skema mental (kegiatan kognitif), berkembang di masa kanak-kanak. (2) Asimilasi adalah konsep Piaget tentang tergabungnya informasi baru kedalam pengetahuan yang ada (skema). (3) Akomodasi merupakan konsep Piaget tentang pengelompokan perilaku terisolasi ke tatanan sistem kognitif yang lebih tinggi dengan fungsi yang lebih baik. (4) Organisasi dalam teori Piaget adalah pengelompokan perilaku dan pikiran yang terisolasi ke dalam sistem

yang lebih tinggi. Menunjuk pada tendensi semua spesies untuk mengadakan sistematisasi dan mengorganisasi proses-proses mereka dalam suatu sistem yang koheren, baik secara fisis maupun psikologis. (5) Ekuilibrisasi merupakan mekanisme untuk menjelaskan bagaimana anak-anak berpindah dari satu tahap pemikiran ke tahap berikutnya. Pergeseran ini terjadi karena anak mengalami konflik kognitif (*disekuilibrium*), dalam mencoba untuk memahami dunia (Nuryati & Darsinah, 2021).

Piaget mengidentifikasi empat tahap utama dalam memeriksa tahap perkembangan kognitif pada anak-anak dan remaja yaitu sensorimotor, pra-operasional, operasi konkret, dan operasi formal (Zhou & Brow, 2017).

Menurut Piaget, keempat perkembangan kognitif tersebut merupakan perkembangan berpikir anak. Di bawah ini adalah uraian Piaget tentang setiap tahap perkembangan kognitif anak (Agustyaningrum et al., 2022).

#### 1) Tahap Sensorimotor (0-2 tahun)

Selama dua tahun pertama kehidupan, bayi mengembangkan pemahaman mereka tentang dunia dengan mengkoordinasikan pengalaman sensorik (melihat, mendengar) dan gerakan motorik (menggapai, menyentuh). Perkembangan utama dalam tahap sensorimotor adalah pemahaman bahwa ada objek dan peristiwa yang terjadi secara alami di dunia melalui tindakan seseorang. Tahap ini ditandai dengan gerakan, yang merupakan respon langsung terhadap rangsangan. Anak-anak tahu bahwa Tindakan tertentu memiliki



konsekuensi tertentu bagi mereka, tetapi mereka belum menyadari adanya konsepsi yang tepat.

## 2) Tahap Pra-Operasional (2-7tahun)

Pada tahap ini, anak-anak berpikir pada tingkat simbolis tetapi belum menggunakan manipulasi kognitif. Artinya anak tidak bisa menggunakan logika seperti mengubah, menggabungkan atau memisahkan ide dan pikiran. Tingkatan ini diidentifikasi melalui penggunaan bahasa simbolik berupa gambar dan kata-kata lisan. Penggunaan Bahasa secara terus-menerus mengembangkan kecerdasan anak dan mendorong perkembangan pemikiran anak karena mereka dapat menggambarkan sesuatu dengan cara yang berbeda (Indriana, 2011). Pada akhir tahap ini, anak-anak secara mental dapat merepresentasikan peristiwa dan objek serta terlibat dalam permainan simbolik.

## 3) Tahap Perilaku Konkret (7-11 tahun)

Perkembangan kognitif anak pada tahap ini ditandai dengan perkembangan pemikiran yang terorganisir dan rasional. Piaget percaya bahwa tahap-tahap konkret menjadi titik balik terpenting yang menandai awal berpikir logis dalam perkembangan kognitif anak. Anak-anak pada tahap ini dapat memecahkan masalah secara logis, tetapi mereka tidak dapat berpikir secara abstrak atau hipotetis.

#### 4) Tahap Perilaku Formal (11 tahun ke atas)

Pada tahap ini, anak sudah mampu menalar dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia tanpa harus berhadapan langsung dengan objek dan peristiwa (Haryani & Andriani, 2013). Keterampilan yang dapat dilatih antara lain berhitung matematis, berpikir kreatif, bernalar abstrak, dan membayangkan akibat dari tindakan tertentu.

Menurut Amir & Risnawati (2015), beberapa implikasi teori Piaget terhadap pembelajaran matematika yaitu (Agustyaningrum et al., 2022):

- 1) Ketika memvalidasi keakuratan tanggapan siswa, pendidik perlu memahami proses yang digunakan anak-anak untuk sampai pada tanggapan tersebut.
- 2) Mengenali dan mengakui peran anak dalam partisipasi aktifnya dalam kegiatan belajar sangatlah penting.
- 3) Semua anak berkembang melalui proses perkembangan yang sama, tetapi pada tingkat perolehan yang berbeda. Oleh karena itu, pendidik harus melakukan upaya khusus untuk merancang aktivitas kelas baik bagi individu maupun kelompok kecil daripada untuk kelompok klasikal.
- 4) Peran siswa sebagai peserta aktif dalam pembelajaran harus menjadi prioritas pembelajaran. Di dalam kelas, pendidik tidak menemukan sendiri pengetahuan tersebut melalui interaksi dengan lingkungan.

Tahap operasional konkret dapat diidentifikasi dari adanya sistem operasional yang didasarkan pada hal yang nyata. Ketika belajar

matematika yang penuh dengan objek abstrak, anak-anak pada tingkat operasional konkret masih kesulitan untuk memecahkan masalah yang memiliki variabel. Misalnya, jika cara tertentu digunakan untuk mengembangkan suatu benda A menjadi B, maka cara tertentu juga dapat digunakan untuk mengubah benda B menjadi benda A kembali. Hal tersebut dapat diaplikasikan dalam matematika pada operasi penjumlahan (+), pengurangan (-), urutan (< atau >), dan persamaan (=). Misalnya,  $5 + 3 = 8$  dan  $8 - 3 = 5$ . Anak-anak sudah mampu memahami konsep penjumlahan yang akan dilanjutkan dengan perkalian pada usia 8 tahun.

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, terjadi komunikasi antara guru dan siswa. Guru berperan sebagai pengirim informasi sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi. Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik dan menyenangkan apabila guru dalam menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran.

Perlu diketahui bahwa matematika erat kaitannya dengan konteks nyata. Maka sebagai tenaga pendidik, guru harus mampu mentransfer ilmu menggunakan berbagai macam cara agar materi yang disampaikan kepada siswa dapat diterima dengan mudah dan tujuan pembelajaranpun tercapai. Salah satu cara yang dapat dilakukan seorang guru adalah dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat atau sarana

penghubung untuk mencapai pesan yang harus dicapai oleh siswa dalam kegiatan belajar.

Media pembelajaran dibutuhkan dalam mengajarkan matematika, terutama di tingkat sekolah dasar. Media pembelajaran, khususnya alat peraga dapat menjadi jembatan yang menghubungkan sifat abstrak objek matematika dengan kemampuan berpikir siswa (Saleh et al., 2022).

Kata media berasal dari bahasa Latin, yakni *Medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Sedangkan Gerlach & Ely memberikan penjelasan tentang media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Wina sanjaya (2014) menambahkan terkait definisi media sebagai perantara dari sumber informasi ke penerima informasi. Dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah perantara baik berupa manusia, materi atau kejadian yang membantu membangun kondisi yang dapat membantu membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Aghni, 2018).

Media pembelajaran diartikan sebagai suatu alat atau bahan yang mengandung informasi atau pesan pembelajaran pengguna media dalam hal ini ditujukan untuk memperlancar jalannya komunikasi dalam proses pembelajaran (Marisa, 2013). Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat atau komponen yang digunakan pendidik untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik

baik itu berupa video, foto dan lain sebagainya, bertujuan untuk menunjang kegiatan pembelajaran (Hafiza et al., 2022).

Media Pembelajaran adalah alat-alat yang digunakan guru untuk memperjelas materi pelajaran yang disampaikan kepada siswa dan mencegah terjadinya verbalisme pada diri siswa.

Arsyad (2016) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat bermanfaat dalam proses belajar mengajar karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran, seperti penggunaan gambar maupun audio visual, lebih menarik bagi siswa dibanding dengan pembelajaran secara lisan. Namun demikian, penggunaan media pembelajaran tersebut juga harus disesuaikan dengan materi yang hendak diajarkan, serta karakteristik siswa, agar materi tersebut dapat diterima, diserap dan dipahami dengan baik oleh siswa (Nurwidayanti & Mukminan, 2018).

Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu proses pembelajaran menjadi efektif. Misalnya, dalam proses pembelajaran, metode ceramah sangat membosankan bagi siswa. Apalagi, metode ceramah tersebut tidak dibarengi dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan lebih efektif dan dapat menarik perhatian siswa, sebab adanya ketertarikan siswa pada pembelajaran yang tidak monoton sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

## b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Adapun jenis-jenis media pembelajaran dibagi menjadi 3, yaitu:

### 1) Media Visual

Media Visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera penglihatan. Misalnya, gambar atau foto, peta konsep, diagram, grafik, peta dll.

### 2) Media Audio

Media Audio ialah jenis media pembelajaran yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indera pendengaran saja karena media ini hanya berupa suara saja. Misalnya, radio dan alat perekam pita magnetik.

### 3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah jenis media pembelajaran yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indera pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar. Misalnya, televisi, video kaset, film suara.

### 4) Media Realia

Media realia merupakan semua media nyata yang ada di lingkungan alam digunakan sebagai bahan untuk mempermudah pembelajaran. Pemanfaatan media realia tidak hanya dilakukan di ruang kelas tapi

bias juga dengan cara mengajak siswa untuk mengamati (observasi) benda nyata tersebut secara langsung di alam sekitar. Oleh karena itu, media realia merupakan alat bantu pembelajaran yang dapat digunakan secara nyata bertujuan untuk memotivasi siswa menerima pembelajaran secara langsung dari benda asli yang dipelajarinya (Gusmara et al., 2017).

#### c. Kegunaan Media Pembelajaran

Daryanto (2013) memberikan penjelasan terkait beberapa kegunaan media pembelajaran yaitu 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis. 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra. 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar. 4) Memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya. 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama. 6) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

#### d. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Wina Sanjaya (2014) menjabarkan beberapa fungsi tersebut dalam beberapa jenis yaitu:



1) Fungsi komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.

2) Fungsi motivasi

Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah belajar siswa.

3) Fungsi kebermaknaan

Pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.

4) Fungsi penyamaan persepsi

Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.

5) Fungsi individualitas

Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

### 3. Pembelajaran Berhitung

#### a. Pengertian Pembelajaran Berhitung

Pembelajaran merupakan usaha pendidik untuk mewujudkan terjadinya pemerolehan pengetahuan, penguasaan kemahiran, dan pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran ialah proses yang memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Menurut Suparman Berhitung adalah pelajaran yang umum berupa konsep yang abstrak sehingga memerlukan suasana belajar kondusif bagi peserta didik (Chasanah & Pradipta, 2019).

Berhitung adalah segala hal yang melibatkan angka dan bilangan. Berhitung merupakan bagian dari matematika, karena dalam matematika terdapat proses mengelola angka-angka. Mempelajarinya memerlukan cara tersendiri karena matematika bersifat khas yakni abstrak, konsisten, berpikir dan deduktif (Susanti, 2020).

Menurut Yulsoyfriend Berhitung adalah suatu Kumpulan yang diukur dengan satuan dan merupakan sesuatu hal yang abstrak bagi anak, dengan mewakili nilai dari suatu angka. Sehingga hal ini sulit bagi anak untuk memahaminya apabila pembelajaran tidak diikuti dengan contoh yang konkret, untuk itu dalam mengenalkan berhitung pada anak hendaknya dapat dengan menyediakan media yang menarik bagi anak.

Berhitung termasuk kedalam salah satu aspek perkembangan kognitif yang harus dikembangkan oleh guru, karna berhitung

dibutuhkan anak dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar untuk mengembangkan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar (Nasution et al., 2019).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berhitung adalah proses memfasilitasi peserta didik agar dapat mempelajari angka dan bilangan.

Pemahaman dan penguasaan dasar peserta didik terhadap matematika perlu ditingkatkan sejak awal. Dalam matematika khususnya berhitung yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Pembelajaran berhitung di kelas awal khususnya di kelas 1 itu masih dalam tahap pengenalan angka dan bilangan. Operasi penjumlahan dan pengurangan merupakan operasi yang mendasari operasi-operasi lain sehingga operasi penjumlahan dan pengurangan sudah seharusnya diajarkan kepada siswa kelas 1. Begitupun juga dengan materi lain seperti mengukur panjang benda, dimana siswa diperkenalkan konsep pengukuran panjang menggunakan satuan tidak baku kemudian siswa diajarkan untuk mengukur panjang dan menghitung jumlah hasil pengukuran panjang benda.

#### b. Tujuan Pembelajaran Berhitung

Adapun tujuan berhitung permulaan pada anak sekolah dasar sebagai berikut (Susanti, 2020):

1) Tujuan umum

Secara umum tujuan berhitung bagi anak adalah mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

2) Tujuan khusus

- a) Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar, atau angka-angka yang terdapat di sekitar peserta didik.
- b) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
- c) Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa yang terjadi di sekitarnya.

Pembelajaran berhitung bertujuan untuk mengembangkan pemahaman peserta didik melalui proses eksplorasi dengan benda-benda konkret. Pemahaman anak melalui proses eksplorasi dengan benda-benda konkret diharapkan mampu memberikan fondasi yang kokoh bagi anak dalam mengembangkan kemampuan matematika pada tahap selanjutnya. Untuk itu guru secara bertahap memberikan pengalaman belajar yang dapat menggantikan benda-benda konkret

dengan alat-alat yang mengantarkan peserta didik pada kemampuan berhitung. Misalnya, dengan menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

#### **4. Pembelajaran Berhitung menggunakan Video Animasi**

##### **a. Video Animasi**

Menurut K. Prent dkk, dalam Kamus Latin Indonesia video-vidi-visum yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan), dapat melihat, saya lihat. Istilah video juga digunakan sebagai singkatan videotape, dan juga perekam video serta pemutar video.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan video dengan: 1) bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi; 2) rekaman gambar hidup untuk ditayangkan pada pesawat televisi. Dalam kamus bahasa Indonesia video adalah teknologi pengiriman sinyal elektronik dari suatu gambar bergerak.

Video dapat disimpulkan bahwa video itu berkenaan dengan apa yang dilihat, utamanya adalah gambar hidup (bergerak; motion), proses perekamannya, dan penayangannya yang tentunya melibatkan teknologi (Nurdyansyah, 2016).

Animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer yang bertujuan untuk memaksimalkan efek visual dan memberikan interaksi berkelanjutan sehingga pemahaman tentang pembelajaran dapat meningkat (Bastiar, 2018).

Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut ditampilkan dengan kecepatan memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak. Video didalamnya merupakan video animasi 2D yang para tokoh-tokohnya bercerita dan mengaitkan pelajaran yang akan dipelajari (Asdianti et al., 2022).

Video animasi merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran melalui tayangan gambar bergerak yang diproyeksikan membentuk karakter yang seolah-olah hidup sehingga ketika diputar tampak menjadi bergerak. Adapun satu diantara kelebihan media animasi menurut Munir adalah mempermudah dan mempercepat pendidik menyajikan materi pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik untuk dapat memahami materi. Selain itu menurut Wardoyo dengan penggunaan video animasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Saifullah et al., 2023).

Prastowo (2014) menyatakan bahwa dengan penggunaan media video dapat memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik sehingga pembelajaran menjadi menarik. Media video animasi merupakan media yang tergolong dalam media audio-visual yang telah banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Namun demikian tidak semua guru dapat membuat atau menggunakan media video animasi untuk proses pembelajaran khususnya pembelajaran matematika. Keterbatasan sarana pendukung seperti ketersediaan proyektor dan

LCD juga menjadi kendala yang membuat guru tidak dapat menggunakan media berbasis audio-visual. Untuk dapat menggunakan media video animasi tentunya harus didukung dengan adanya sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah. Seorang guru dapat memakai video animasi yang tersedia di *Youtube*. Namun terkadang video animasi yang tersedia di *Youtube* tidak sesuai dengan kebutuhan guru sehingga harus membuat video animasi sendiri agar materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan di kelas (Saifullah et al., 2023).

Penggunaan video animasi merupakan media pembelajaran yang sangat efektif karena memerlukan dua indra yaitu pendengaran yang memerlukan telinga/audio dan melihat memerlukan mata/visual. Video animasi merupakan video bergerak yang mempunyai pesan atau info di dalamnya. Terdapat berbagai keuntungan penggunaan animasi dalam pembelajaran seperti di antaranya animasi yang di desain menarik akan membuat pembelajaran tidak membosankan dan dapat memotivasi belajar siswa (Sari et al., 2017).

Video animasi merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran melalui tayangan gambar bergerak yang diproyeksikan membentuk karakter yang seolah-olah hidup sehingga gambar diputar tampak menjadi bergerak.

Video animasi memiliki keunggulan, yakni dapat menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran, membangkitkan gairah belajar, dan tentunya animasi dapat menarik perhatian siswa agar tetap fokus dalam proses pembelajaran (Hanif, 2020).



Astuti & Mustadi (2014) menjelaskan bahwa siswa akan memiliki motivasi lebih baik bila pembelajaran menggunakan media animasi. Dengan demikian, guru yang telah menggunakan media pembelajaran telah berhasil memberikan motivasi ekstrinsik pada siswa. Penggunaan media video animasi sebagai motivasi ekstrinsik diharapkan dapat meningkatkan perhatian siswa dalam pembelajaran (Widiyasanti & Ayriza, 2018).

Sehingga penggunaan media video animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu memotivasi siswa untuk fokus dan aktif selama pembelajaran berlangsung. Maka dapat diperoleh peningkatan hasil belajar berhitung siswa di kelas.

b. Contoh Pembelajaran Berhitung menggunakan Video Animasi

Contoh pembelajaran berhitung dalam penelitian ini menggunakan media video animasi dengan materi membandingkan dan mengurutkan panjang benda, mengukur panjang benda, dan menjumlahkan hasil pengukuran panjang benda, dimana pada materi ini pembelajaran berhitung siswa diasah dengan cara yaitu, siswa mengukur panjang benda dengan satuan tidak baku setelah itu siswa menghitung jumlah satuan tidak baku yang digunakan. Misalnya, jika ingin mengukur panjang pensil dengan menggunakan korek api sebagai alat ukur satuan tidak baku maka mereka akan menghitung jumlah korek api yang digunakan. Kemudian siswa dapat menjumlahkan hasil pengukuran panjang benda dari benda yang telah diukur dengan benda

lain yang sama panjangnya. Sehingga siswa dapat menemukan hasil penjumlahan dari dua benda yang telah diukur dan sama panjangnya.

Berikut contoh gambar video animasi pembelajaran berhitung yang dapat dilihat dibawah ini:



Sumber: Youtube Channel Bloom Edukasi dan Channel IslamicK1

Gambar 2. 1 Contoh video animasi pembelajaran berhitung

## 5. Hasil Belajar

### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Menurut Nawawi yang menyatakan bahwa “hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi Pelajaran tertentu”.

Pengertian hasil belajar Purwanto, (2014) mengemukakan bahwa “hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan” (Jauhar, 2017).

Hasil belajar adalah pola-pola pembuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne (Suprijono, 2015), hasil belajar berupa:

- (1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- (2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.
- (3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktifitas kognitifnya sendiri.
- (4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam dalam urusan dan koordinasi.

(5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak.

Menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotorik (Suprijono, 2015). Yang harus diingat hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorikan oleh pakar Pendidikan sebagaimana tersebut diatas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif (Sappe et al., 2018).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu umpan balik bagi siswa dan bagi guru. Oleh karena itu, sekolah dan guru diminta untuk memberikan penilaian yang bersifat objektif kepada siswa agar hasil belajar yang siswa dapatkan selama kegiatan pembelajaran dapat dijadikan motivasi untuk mencapai hasil belajar yang maksimal

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Secara perinci uraian mengenai faktor internal dan faktor eksternal, sebagai berikut (Jauhar, 2017):

1) Faktor Internal; faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

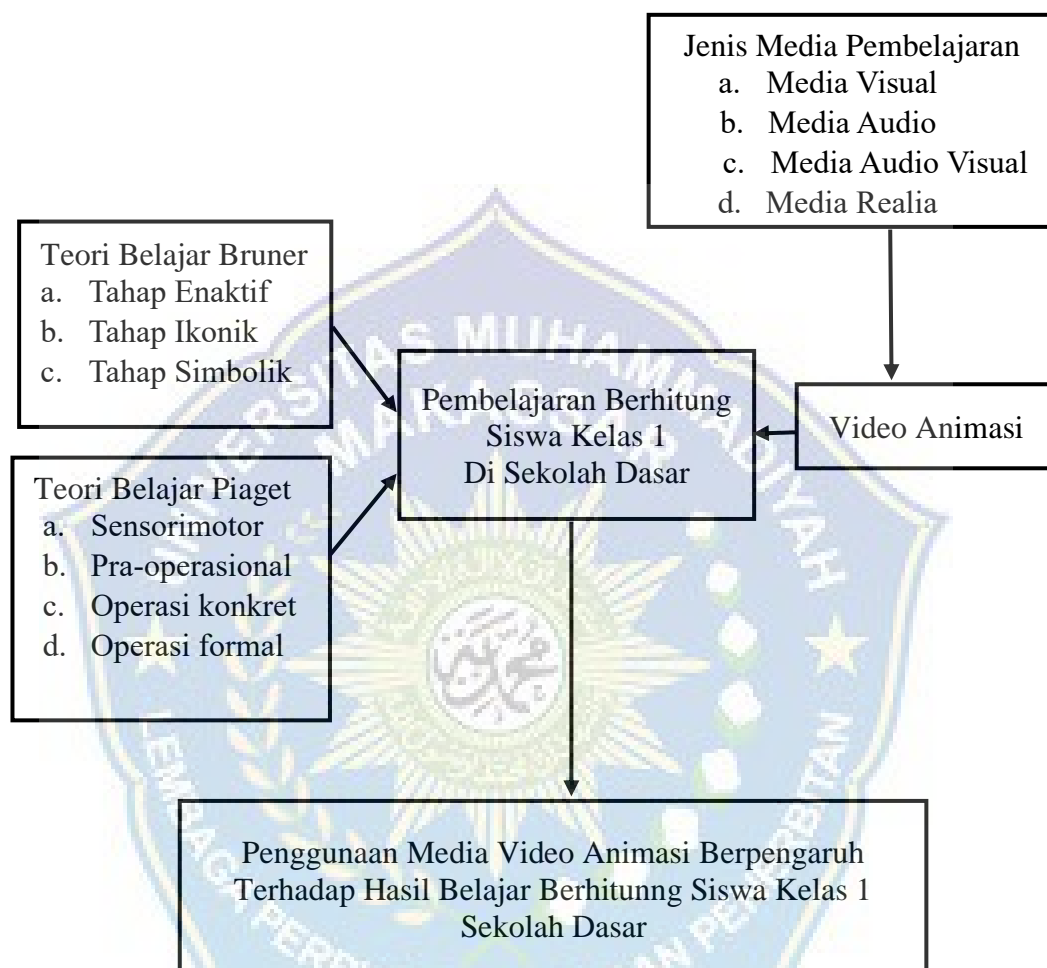
- 2) Faktor Eksternal; faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari perilaku yang kurang dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

## **B. Kerangka Berpikir**

Sulitnya siswa memahami materi pelajaran matematika khususnya dalam pembelajaran berhitung, membuat peneliti ingin mengetahui seberapa berpengaruhnya penggunaan media Video Animasi dalam proses pembelajaran di kelas. Maka disusunlah kerangka pikir untuk memudahkan peneliti.

Adapun Langkah-langkah sebelum melakukan pretest yaitu yang pertama adalah mengaitkan teori belajar dan media pembelajaran dengan pembelajaran berhitung di kelas 1. Setelah itu, melakukan observasi terkait apakah sekolah tersebut menggunakan media video animasi atau tanpa media video animasi. Selanjutnya peneliti menggunakan media Video Animasi untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media Video Animasi terhadap hasil belajar berhitung siswa kelas. Setelah itu dilakukan uji tes untuk

mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan hasil belajar berhitung menggunakan media Video Animasi.



Gambar 2. 2 Bagan Kerangka Pikir

### C. Hasil Penelitian Relevan

Ada beberapa penelitian sebelumnya yang dijadikan referensi bagi peneliti diantaranya:

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Muhibbah dan Iba (2022) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Peserta Didik Kelas IV SDN

Dukuh 09 Pagi. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan yang diperoleh yaitu  $T_{hitung} = 7,391$  dan  $T_{tabel} = 1,999$  pada taraf signifikan ( $\alpha$ ) = 0,05. Dengan demikian  $T_{hitung} = 7,391 > T_{tabel} = 1,999$ . Penelitian Muhibbah dan Iba (2022) dan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media Video Animasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Perbedaannya adalah terdapat pada desain penelitian, lokasi penelitian, dan kelas penelitian.

2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Saifullah, Hamdani, dan Ghasya (2023) yang menyimpulkan bahwa ada pengaruh sedang terhadap hasil belajar. Dapat dikatakan juga ada peningkatan hasil belajar secara bertahap setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan pembelajaran video animasi. Hasil perhitungan pre-test dan post-test kelas eksperimen sebesar 59.67 dan 82.33. Penelitian Saifullah, Hamdani, dan Ghasya (2023) dan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran dan sama-sama meneliti untuk mengetahui pengaruh hasil belajar. Perbedaannya adalah terletak pada bentuk penelitiannya Nonequivalent control group dan lokasi penelitian.
3. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nazilah, Sulistyawati dan Pramulia (2022) menunjukkan bahwa proses penggunaan video animasi terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDN Kepuh Kiriman I Waru Sidoarjo berpengaruh sangat baik terhadap proses pembelajaran. Hasil penelitian yang diperoleh dari kelas eksperimen yaitu berjumlah 2.292 dengan rata-rata yakni 91,68 dan perolehan nilai tertinggi yakni 100 sebanyak 6 siswa. Sedangkan perolehan nilai pada kelas kontrol berjumlah 2.096, dengan



rata-rata 80,62 dan perolehan nilai tertinggi yakni 100 sebanyak 3 siswa. Sehingga memicu siswa lebih memahami konsep pada materi dan mempengaruhi hasil belajar kognitif. Penelitian Nazilah, Sulistyawati dan Pramulia (2022) dan penelitian ini dalam sama-sama menggunakan media video animasi sebagai media pembelajaran. Perbedaannya adalah terdapat pada fokus penelitian dan lokasi penelitian.

#### D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir yang telah diuraikan, maka dapat diajukan hipotesis statistik penelitian yaitu:

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 < \mu_2$$

Keterangan:

$\mu_1$  = Rata-rata hasil belajar siswa yang diajar tanpa menggunakan media Video Animasi

$\mu_2$  = Rata-rata hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media Video Animasi

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Pertimbangan yang perlu dipertimbangkan dalam penelitian eksperimen ini adalah pentingnya untuk mengontrol variabel yang tidak relevan atau yang dapat mempengaruhi hasil penelitian. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan menggunakan bentuk *Quasi Experimental Design*.

Menurut Sugiyono (2019), mengatakan bahwa bentuk penelitian *Quasi Experimental Design* merupakan bentuk pengembangan dari *True Experimental Design*, yang sulit dilaksanakan.

#### B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah letak penelitian dilakukan untuk memperoleh data informasi yang diperlukan yang berkaitan dengan permasalahan dan kebutuhan penelitian. Adapun lokasi penelitian ini dilaksanakan di UPTD SDN 29 Marana, Kecamatan Lau, Kabupaten Maros.

#### C. Populasi dan Sampel Penelitian

##### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono:

2013). Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek yang dipelajari meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek itu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1 di UPTD SDN 29 Marana, Kecamatan Lau, Kabupaten Maros.

## 2. Sampel

Sampel merupakan kelompok kecil dari suatu kelompok besar dan menggambarkan informasi mengenai kondisi yang besar tersebut. Menurut Sugiyono (2017), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jadi dapat disimpulkan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah populasi yang ingin diteliti. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini ialah teknik *simple random sampling* dengan tujuan untuk menentukan sampel dan memilih kelas eksperimen dan kontrol.

Menurut Sugiyono (2017), *simple random sampling* adalah teknik penentuan sampel yang memberikan peluang yang sama kepada setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Populasi yang dijadikan sampel ini dipilih dari objek yang memiliki karakteristik tertentu yang akan diteliti.

Dalam penelitian ini sampelnya terdiri dari sebagian populasi yaitu dipilih kelas 1A dan 1B. Sampel terdiri dari 25 siswa kelas eksperimen (1A) dan 25 siswa kelas kontrol (1B).

#### D. Desain Penelitian

Adapun jenis desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group*. Desain ini melibatkan dua kelompok subjek penelitian, yakni sekelompok objek yang diberikan perlakuan dan kelompok kontrol yang tanpa berikan perlakuan kemudian di observasi hasilnya. Kelompok yang sebelum diberikan perlakuan media video animasi dan tanpa media video animasi ( $O_1$  dan  $O_3$ ). Selanjutnya, terhadap kelompok eksperimen diberikan perlakuan ( $X$ ). Setelah itu, terhadap kedua kelompok dilakukan pengukuran pasca pemberian perlakuan atau tanpa diberikan perlakuan ( $O_2$  dan  $O_4$ ). Dengan demikian hasil penelitian akan lebih akurat karena dapat membandingkan keadaan sebelum diberikan penggunaan media video animasi dan keadaan setelah diberikan penggunaan media video animasi. Desain ini dapat digambarkan pada tabel berikut (Sugiyono, 2017).

**Tabel 3.1 Desain Penelitian**

$O_1$	$X$	$O_2$
$O_3$		$O_4$

Sumber: sugiyono, 2017

Penelitian eksperimen ini melalui tiga Langkah yaitu:

- a) Memberikan *Pretest* untuk mengukur variable terikat sebelum perlakuan dilakukan.
- b) Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menerapkan penggunaan media Video Animasi dalam pembelajaran matematika (berhitung).

- c) Memberikan *Posttest* untuk mengukur variable terikat setelah perlakuan dilakukan.

## **E. Variabel Penelitian**

Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian penelitian. Dalam penelitian eksperimen terdapat dua variabel yang diamati, yaitu variabel bebas atau independent variable dan variabel terikat atau dependent variable.

### **1. Variabel Bebas**

Variabel bebas (*Independent Variable*) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya variabel terikat (Sugiyono, 2017). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media video animasi dalam pembelajaran berhitung siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Variabel bebas dalam penelitian ini diberi simbol X.

### **2. Variabel terikat**

Variabel terikat (*dependent variable*) merupakan variabel atau hasil yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar berhitung siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Y.

## **F. Definisi Operasional Variabel**

Variabel dalam penelitian ini adalah video animasi, hasil belajar berhitung. Adapun penjelasannya berikut ini:

1. Video Animasi ialah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi berhitung melalui gambar bergerak yang disertai suara yang bertujuan untuk menarik perhatian, minat dan motivasi belajar siswa.
2. Hasil Belajar Berhitung adalah suatu ukuran tingkat keberhasilan kognitif siswa setelah diberikan tes belajar sebagai hasil perolehan atau skor nilai siswa dalam materi membandingkan dan mengurutkan panjang benda, mengukur panjang benda, dan menjumlahkan hasil pengukuran panjang benda.

#### **G. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian eksperimen adalah Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan eksperimen, adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

##### **1. Tahap Persiapan**

Tahap persiapan eksperimen berfungsi untuk mempersiapkan perlengkapan, perencanaan, dan segala sesuatu yang berhubungan dengan eksperimen secara teknis seperti persiapan membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau Modul Pembelajaran Kurikulum Merdeka, persiapan ruang, waktu Pelajaran yang dibutuhkan, serta media yang digunakan.

##### **2. Tahap pelaksanaan**

Pada tahap ini peneliti melakukan prosedur pengumpulan data yaitu:

a. Pretes,

Pretes ialah kegiatan pemberian tes atau ujian yang dilakukan sebelum pemberian perlakuan dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa

b. Pemberian *treatment* (perlakuan)

Pemberian *treatment* ialah kegiatan pembelajaran berhitung dengan menggunakan media Video Animasi.

c. Postes

Postes ialah kegiatan pemberian tes atau ujian setelah diberikan perlakuan penggunaan media video animasi dalam pembelajaran berhitung siswa kelas 1 sekolah dasar.

## H. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Tes Hasil Berhitung

Tes hasil belajar dengan jenis Pretest dan Posttest. Pre-test yang digunakan sebelum penggunaan media Video Animasi, sedangkan posttest digunakan setelah murid mengikuti pembelajaran berhitung dengan penggunaan media Video Animasi.

Adapun beberapa petunjuk penyusunan tes adalah sebagai berikut:

- a. Soal tes meliputi soal-soal operasi penjumlahan dan pengurangan
- b. Soal-soal tes sudah dilengkapi dengan kunci jawaban serta pedoman penilaian



- c. Rumusan soal dibuat sedemikian rupa sehingga mudah dipahami oleh siswa.

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Tes Pretes dan Posttes**

<b>Capaian Pembelajaran</b>	<b>Tujuan Pembelajaran</b>	<b>Materi/ Topik</b>	<b>Nomor Soal</b>	<b>Ket.</b>
Peserta didik dapat membandingkan panjang dan berat benda secara langsung, dan menjumlahkan hasil pengukuran panjang benda. Mereka dapat mengukur dan mengestimasi panjang benda menggunakan satuan tidak baku.	Membandingkan panjang benda dan berat benda secara langsung dan menjumlahkan hasil pengukuran panjang benda	Membandingkan Panjang benda	1, 2	Uraian
		Mengukur Panjang benda	3,4	
		Menjumlahkan panjang benda	5	

## 2. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Lembar observasi aktivitas siswa digunakan untuk memperoleh suatu data tentang aktivitas siswa selama menggunakan media Video Animasi.

## I. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah ketetapan cara-cara yang digunakan oleh peneliti. Menurut Sugiyono (2017), Teknik pengumpulan data yang dapat dilakukan dengan interview (wawancara), kuesioner (angket), observasi (pengamatan), dan gabungan ketiganya. Namun prosedur pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu melalui tes. Tes menyajikan serangkaian pertanyaan atau tugas yang harus dijawab atau dikerjakan. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa.

Adapun Langkah-langkah pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

### 1. Tes awal (*Pretest*) dan Tes akhir (*Posttest*)

Tes awal dilakukan sebelum menggunakan media Video animasi dalam pembelajaran berhitung pada kelas eksperimen. Tes awal ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media Video Animasi terhadap hasil belajar berhitung siswa kelas 1. Tindakan selanjutnya adalah tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi.

### 2. Observasi

Observasi adalah kegiatan untuk mendapatkan data dengan cara mengadakan pengamatan dan pencatatan secara langsung yang berhubungan dengan penelitian. Dalam hal ini, peneliti melakukan penelitian secara langsung untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran

Matematika khususnya berhitung kelas 1 UPTD SDN 29 Marana Kecamatan Lau, Kabupaten Maros menggunakan media Video Animasi.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen secara tertulis, gambar ataupun elektronik. Dapat diartikan bahwa dokumentasi dilakukan dengan mengambil gambar atau hal yang dibutuhkan dalam penelitian.

#### J. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses pengolahan penyajian, interpretasi dan analisis data yang diperoleh dari lapangan dengan tujuan agar data yang disajikan mempunyai makna, sehingga pembaca dapat mengetahui penelitian peneliti. Sugiyono (2017) mengemukakan “dalam penelitian kuantitatif analisis data merupakan kegiatan dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul”.

##### 1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan hasil perhitungan dari hasil belajar siswa melalui *pretest* dan *posttest* guna untuk mencari nilai rata-rata siswa, frekuensi, persentase, dan KKMnya. Adapun cara untuk mencari nilai rata-rata, frekuensi, persentase, dan KKMnya menggunakan bantuan program IBM SPSS versi 26.

Analisis ini peneliti menetapkan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran sesuai dengan prosedur yang ditetapkan oleh UPTD SDN 29 Marana Kecamatan Lau Kabupaten Maros, berikut:

**Tabel 3.3 Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran**

INTERVAL	KRITERIA	INTERVENSI
0-40 %	Belum Tuntas	Remedial diseluruh bagian
41-65%	Belum Tuntas	Remedial dibagian yang diperlukan
66-85%	Sudah Tuntas	Tidak perlu remedial
86-100%	Sudah Tuntas	Diberikan pengayaan atau tantangan lebih

Sumber: UPTD SDN 29 Marana Kecamatan Lau Kabupaten Maros

## 2. Analisis Statistik Inferensial

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar berhitung siswa kelas 1 UPTD SDN 29 Marana Kecamatan Lau, Kabupaten Maros digunakan uji *Independent sample t-test*. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas data. Dalam uji normalitas, uji homogenitas dan uji *independent sample t-test* menggunakan bantuan program IBM SPSS versi

26.

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas data pengujian normalitas dalam penelitian ini yang bertujuan untuk mengetahui apakah populasi distribusi normal. Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan

Teknik statistik independent sampel t-test dengan tahapan sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikan atau nilai  $p > 0,05$  maka berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai signifikan atau nilai  $p < 0,05$  maka tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas setelah sampel dinyatakan distribusi normal, Langkah selanjutnya adalah mencari nilai homogenitas menggunakan program IBM SPSS versi 26. Dikatakan data normal dan data homogen jika taraf signifikan  $> 0,05$ .

c. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis penelitian yang dirumuskan dan hipotesis kerja digunakan uji independent sampel t-test.

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 < \mu_2$$

Adapun untuk kriteria uji independent sampel t-test adalah berikut ini:

- 1) Jika nilai sig. (2-tailed)  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak.
- 2) Jika nilai sig. (2-tailed)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

### 3. Analisis Data Aktivitas Siswa

Analisis data aktivitas siswa dilakukan dengan menentukan frekuensi dan persentase yang diambil dari data hasil observasi untuk memperoleh suatu data tentang aktivitas siswa selama menggunakan media Video Animasi.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di UPTD SDN 29 Marana Kecamatan Lau Kabupaten Maros bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media Video Animasi terhadap hasil belajar berhitung siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 07 Februari sampai dengan 02 Maret 2024, dengan materi membandingkan dan mengurutkan panjang benda, mengukur panjang benda dan menjumlahkan hasil pengukuran panjang benda.

Pada saat penelitian, peneliti melaksanakan prosedur penelitian di dalam kelas yaitu memberikan pretest dan posttest serta mengajar di dalam kelas 1A yang diberikan perlakuan media video animasi (eksperimen) dan mengajar di dalam kelas 1B yang tanpa diberikan perlakuan media video animasi (kontrol). Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti melihat adanya perkembangan dari hasil belajar siswa terutamanya pada kelas yang diberikan perlakuan media video animasi. Dimana siswa kelas 1A cenderung lebih aktif dan lebih paham menangkap materi pembelajaran dibandingkan kelas 1B yang aktif namun tidak terlalu paham dengan materi tersebut. Perbedaan hasil belajar siswa kelas 1A (eksperimen) dan kelas 1B (kontrol) dibuktikan dari hasil *pretest* dan *posttest*. Dimana hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar berhitung siswa dibandingkan dengan kelas yang tanpa penggunaan media video animasi. Hasil analisis inferensial dengan



menggunakan uji *Independent sample T-Test* juga memperkuat penelitian ini, Dimana nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Taraf signifikan 0,05 menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) < taraf signifikan yaitu  $0,000 < 0,05$  sehingga diperoleh hasil hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Oleh karena itu, berdasarkan analisis inferensial ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar berhitung siswa kelas 1 di UPTD SDN 29 Marana Kecamatan Lau Kabupaten Maros.

Hasil analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial memberikan gambaran yang lebih jelas tentang data yang telah dikumpulkan. Berikut ini adalah penjelasan lebih rinci mengenai hasil analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial:

## **1. Analisis Statistik Deskriptif**

### **a. Data pretes hasil belajar berhitung siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol**

Data *pretest* kelas 1A (kelas eksperimen) dan 1B (kelas kontrol) ini dilakukan sebelum diajar dengan diberikan perlakuan penggunaan media video animasi pada kelas eksperimen dan sebelum diajar tanpa penggunaan media video animasi atau hanya diajar dengan metode ceramah dan pemberian tugas saja pada kelas kontrol, sesuai dengan materi membandingkan dan mengurutkan panjang benda, mengukur panjang benda, dan menjumlahkan hasil pengukuran panjang benda. Berdasarkan data *pretest* kedua kelas tersebut, maka dapat diperoleh hasil analisis deskriptif pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.1. Deskripsi Pretes Hasil Belajar Berhitung Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

<b>KRITERIA</b>	<b>Pretes Kelas Eksperimen</b>	<b>Pretes Kelas Kontrol</b>
N	25	25
Minimal	20	20
Maksimal	60	60
Rata-rata	40,00	39,60
Std. Deviasi	12,247	12,069

(Sumber: Data primer diolah dari lampiran hal. 113-114)

Berdasarkan hasil olah data IBM SPSS Statistik Versi 26 pada Tabel 4.1 diketahui bahwa hasil belajar *pretest* siswa kelas 1A yang diberikan perlakuan penggunaan media video animasi (kelas eksperimen) dan kelas 1B yang tanpa diberikan perlakuan penggunaan media video animasi (kelas kontrol) dengan materi membandingkan dan mengurutkan panjang benda, mengukur panjang benda, dan menjumlahkan hasil pengukuran panjang benda, dengan masing-masing sampel 25 siswa yaitu pada kelas eksperimen memperoleh skor minimum sebesar 20, skor maksimum sebesar 60, jumlah skor keseluruhan sebesar 1000 sehingga nilai rata-rata siswa 40,00 dan standar deviasi sebesar 12,247, sedangkan pada kelas kontrol memperoleh skor minimum sebesar 20, skor maksimum sebesar 60, jumlah skor keseluruhan sebesar 990 sehingga nilai rata-rata siswa 39,60 dan standar deviasi (simpangan baku) sebesar 12,069.

Adapun nilai rata-rata (*mean*) didapat dari hasil nilai *pretest* siswa kelas 1A (kelas eksperimen) dan kelas 1B (kelas kontrol). Berikut rincian data distribusi frekuensi *pretest* kelas eksperimen dalam tabel dibawah ini.

**Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi dan persentase Nilai Hasil *Pretest* Siswa Kelas Eksperimen**

No.	Nilai	Frekuensi (f)	Persentase	x.f
1.	20	3	12	60
2.	30	6	24	180
3.	40	7	28	280
4.	50	6	24	300
5.	60	3	12	180
<b>Total</b>		<b>25</b>	<b>100</b>	<b>1.000</b>
<b>Rata-rata</b>		40,00		

(Sumber: Data primer yang diolah dari lampiran hal.113-114)

Dari data tabel 4.2 diatas dapat dilihat bahwa hasil nilai *pretest* siswa kelas 1A (kelas eksperimen) sebelum diberikan perlakuan menggunakan media video animasi adalah nilai tertinggi berada pada skor 60 dengan jumlah frekuensi 3 siswa atau 12%, nilai terendah berada pada skor 20 dengan jumlah frekuensi 3 siswa atau 12%, dan jumlah frekuensi terbanyak berada pada nilai skor 40 dengan frekuensi 7 siswa atau 28%. Oleh karena nilai total keseluruhan (*sum*) hasil *pretest* kelas eksperimen adalah sebesar 1000, maka dari hasil perhitungan tabel diatas diperoleh nilai rata-rata (mean) *pretest* adalah 40,00.

Adapun nilai rata-rata (mean) didapat dari hasil nilai *pretest* siswa kelas 1B (kelas kontrol), Berikut rincian data distribusi frekuensi *pretest* kelas kontrol dalam tabel dibawah ini:

**Tabel 4.3. Distribusi Frekuensi dan persentase Nilai Hasil *Pretest*  
Siswa Kelas Kontrol**

No.	Nilai	Frekuensi (f)	Persentase	x.f
1.	20	3	12	60
2.	30	6	24	180
3.	40	8	32	320
4.	50	5	20	250
5.	60	3	12	180
<b>Total</b>		<b>25</b>	<b>100</b>	<b>990</b>
<b>Rata-rata</b>		39,60		

(Sumber: Data primer yang diolah dari lampiran hal.113-114 )

Dari data tabel 4.3 diatas, dapat dilihat bahwa hasil nilai *pretest* siswa kelas 1B yang diajar tanpa diberikan perlakuan penggunaan media video animasi atau sebelum diajar menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas saja (kelas kontrol) adalah nilai tertinggi berada pada skor 60 dengan jumlah frekuensi 3 siswa atau 12%, nilai terendah berada pada skor 20 dengan jumlah frekuensi 3 siswa atau 12%, dan jumlah frekuensi terbanyak berada pada nilai skor 40 dengan frekuensi 8 siswa atau 32%. Oleh karena nilai total keseluruhan (*sum*) hasil *pretest* adalah sebesar 990, maka dari hasil perhitungan tabel diatas diperoleh nilai rata-rata (mean) *pretest* adalah 39,60.

Selanjutnya untuk mengetahui apakah nilai *pretest* baik dari kelas yang diajar dengan diberikan perlakuan penggunaan media video animasi atau tanpa diberikan perlakuan penggunaan media video animasi itu bisa dikatakan tuntas jika telah mencapai kriteria keberhasilan belajar yang berada pada rentan nilai 66 sampai dengan 100. Ketuntasan hasil belajar

berhitung siswa dapat dilihat dalam tabel distribusi frekuensi dan persentase ketuntasan hasil belajar matematika siswa berikut:

**Tabel 4.4. Distribusi Frekuensi dan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Nilai Hasil Belajar	Frekuensi		Persentase (%)		Kriteria
	Pretest Eksperimen	Pretest Kontrol	Pretest Eksperimen	Pretest Kontrol	
$0 \leq x \leq 66$	25	25	100%	100%	Belum Tuntas
$66 \leq x \leq 100$	0	0	0%	0%	Sudah Tuntas

(Sumber: Hasil Olahan Data hal.111-112)

Berdasarkan hasil olah data pada tabel 4.4 diatas menyatakan bahwa hasil *pretest* kelas 1A (kelas eksperimen) dan kelas 1B (kelas kontrol) menunjukkan 100% berada pada kriteria belum tuntas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa kelas 1 di UPTD SDN 29 Marana Kecamatan Lau Kabupaten Maros.

**b. Data posttest hasil belajar berhitung siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol**

Data *posttest* kelas 1A (kelas eksperimen) dan 1B (kelas kontrol) ini dilakukan setelah diajar dengan diberikan perlakuan penggunaan media video animasi pada kelas eksperimen dan setelah diajar tanpa penggunaan media video animasi atau hanya diajar dengan metode ceramah dan pemberian tugas saja pada kelas kontrol, sesuai dengan materi membandingkan dan mengurutkan panjang benda, mengukur panjang benda, dan menjumlahkan hasil pengukuran panjang benda. Berdasarkan

data *posttest* kedua kelas tersebut, maka dapat diperoleh hasil analisis deskriptif pada tabel berikut ini:

**Tabel 4. 5. Deskripsi Postes Hasil Belajar Berhitung Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

<b>KRITERIA</b>	<b>Postes Kelas Eksperimen</b>	<b>Postes Kelas Kontrol</b>
N	25	25
Minimal	70	50
Maksimal	100	84
Rata-rata	89,12	66,72
Std. Deviasi	8,546	10,048

(Sumber: Data primer diolah dari lampiran hal.115-116 )

Berdasarkan hasil output IBM SPSS Statistik Versi 26 pada tabel 4.5 terlihat bahwa hasil belajar *posttest* siswa kelas 1A yang setelah diberikan perlakuan penggunaan media video animasi (kelas eksperimen) dan kelas 1B yang tanpa diberikan perlakuan penggunaan media video animasi atau hanya diajar menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas saja (kelas kontrol), dengan materi membandingkan dan mengurutkan panjang benda, mengukur panjang benda, dan menjumlahkan hasil pengukuran panjang benda, dengan sampel 25 yaitu pada kelas eksperimen memperoleh skor minimum sebesar 70, skor maksimum sebesar 100, jumlah skor keseluruhan sebesar 2228 sehingga nilai rata-rata siswa 89,12 dan standar deviasi sebesar 8,546, sedangkan pada kelas kontrol memperoleh skor minimum sebesar 50, skor maksimum

sebesar 84, jumlah skor keseluruhan sebesar 1668 sehingga nilai rata-rata siswa 66,72. Adapun standar deviasi sebesar 10,048.

Adapun nilai rata-rata (mean) didapat dari hasil *posttest* Berikut rincian data distribusi frekuensi *posttest* kelas eksperimen dalam tabel dibawah ini.

**Tabel 4.6. Distribusi Frekuensi dan persentase Nilai Hasil *Posttest***

**Siswa Kelas Eksperimen**

No.	Nilai	Frekuensi (f)	Persentase	x.f
1.	70	1	4	70
2.	80	6	24	480
3.	84	3	12	252
4.	90	5	20	450
5.	94	4	16	376
6.	100	6	24	600
<b>Total</b>		<b>25</b>	<b>100</b>	<b>2.228</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>89,12</b>		

(Sumber: Data primer yang diolah dari lampiran hal.115-116 )

Dari data tabel 4.6 diatas dapat dilihat bahwa hasil nilai *posttest* siswa kelas 1A (kelas eksperimen) setelah diberikan perlakuan menggunakan media video animasi adalah nilai tertinggi berada pada skor 100 dengan jumlah frekuensi 6 siswa atau 24%, nilai terendah berada pada skor 70 dengan jumlah frekuensi 1 siswa atau 4%. Jika total keseluruhan (*sum*) hasil *posttest* adalah sebesar 2228, maka dari hasil perhitungan tabel diatas diperoleh nilai rata-rata (mean) *posttest* adalah 89,12.



Adapun untuk nilai rata-rata (mean) dari hasil *posttest* siswa kelas 1B (kelas kontrol), berikut rincian data distribusi frekuensi *posttest* kelas kontrol dalam tabel dibawah ini:

**Tabel 4.7. Distribusi Frekuensi dan persentase Nilai Hasil *Posttest* Siswa Kelas Kontrol**

No.	Nilai	Frekuensi (f)	Persentase	x.f
1.	50	3	12	150
2.	60	7	28	420
3.	64	2	8	128
4.	70	7	28	490
5.	74	2	8	148
6.	80	1	4	80
7.	84	3	12	252
<b>Total</b>		<b>25</b>	<b>100</b>	<b>1.668</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>66,72</b>		

(Sumber: Data primer yang diolah dari lampiran hal.115-116 )

Dari data tabel 4.7 menunjukkan hasil nilai *posttest* siswa kelas 1B yang tanpa diberikan perlakuan menggunakan media video animasi (kelas kontrol) adalah nilai tertinggi berada pada skor 84 dengan jumlah frekuensi 3 siswa atau 12%, nilai terendah berada pada skor 50 dengan jumlah frekuensi 3 siswa atau 12%. Oleh karena nilai total keseluruhan (*sum*) hasil *posttest* adalah sebesar 1668, maka dari hasil perhitungan tabel diatas diperoleh nilai rata-rata (mean) *posttest* adalah 66,72.

Selanjutnya untuk mengetahui apakah nilai tes hasil belajar siswa sebelum dan setelah diajar tanpa diberikan perlakuan menggunakan media video animasi (kelas kontrol) itu bisa dikatakan tuntas jika telah mencapai

kriteria keberhasilan belajar yang berada pada rentan nilai 66 sampai dengan 100. Ketuntasan hasil belajar berhitung siswa dapat dilihat dalam tabel distribusi frekuensi dan persentase ketuntasan hasil belajar matematika siswa berikut:

**Tabel 4.8. Distribusi Frekuensi dan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol**

Nilai Hasil Belajar	Frekuensi		Persentase (%)		Kriteria
	Posttest Eksperimen	Posttest Kontrol	Posttest Eksperimen	Posttest Kontrol	
$0 \leq x \leq 66$	0	12	0%	48%	Belum Tuntas
$66 \leq x \leq 100$	25	13	100%	52%	Sudah Tuntas

(Sumber: Hasil Olah Data Hal. 111-112)

Berdasarkan hasil olah data pada tabel 4.8 diatas menyatakan bahwa hasil *posttest* pada kelas 1A yang diajar setelah diberikan perlakuan penggunaan media video animasi (kelas eksperimen) menunjukkan 25 siswa atau 100% berada pada kriteria sudah tuntas. Sedangkan hasil *posttest* pada kelas 1B yang diajar tanpa penggunaan media video animasi atau hanya menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas saja (kelas kontrol) menunjukkan sebanyak 13 siswa atau 52% berada pada kriteria sudah tuntas dan sebanyak 12 siswa atau 48% berada pada kriteria belum tuntas. Dari hasil data ketuntasan belajar siswa 1B (kelas kontrol) dapat diketahui bahwa adanya peningkatan hasil belajar berhitung siswa namun hanya 52% saja yang mencapai kriteria sudah tuntas. Jika dibandingkan hasil ketuntasan belajar siswa dari hasil *posttest* antara kelas 1A (kelas

eksperimen) dan kelas 1B (kelas kontrol), maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar berhitung siswa kelas 1A yang diberikan perlakuan penggunaan media video animasi di UPTD SDN 29 Marana Kecamatan Lau Kabupaten Maros.

## 2. Analisis Statistik Inferensial

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan Video Animasi terhadap hasil belajar berhitung siswa kelas 1 UPTD SDN 29 Marana Kecamatan Lau Kabupaten Maros, maka dalam pengujian ini digunakan uji Independen sample t-test. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan terlebih dahulu harus melakukan 2 tahapan pengujian, dimana dinamakan dengan uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas data.

### a. Uji Normalitas

Untuk pengujian uji normalitas ini dilakukan terhadap dua data yang diperoleh dari data hasil *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS versi 26 dengan jenis uji Kolmogrov-smirnov. Adapun kriteria pengujian normalitas SPSS statistik adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikan atau nilai  $p > 0,05$  maka berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai signifikan atau nilai  $p < 0,05$  maka tidak berdistribusi normal.

Adapun hasil dari uji normalitas ini dapat dilihat dari rincian penjelasan berikut ini:

1) Uji normalitas *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui tes hasil belajar berhitung siswa yang di ajar sebelum diberikan perlakuan penggunaan media video animasi atau tanpa diberikan perlakuan penggunaan media video animasi itu apakah datanya berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS versi 26 dengan jenis uji Kolmogrov-smirnov. Berikut hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kelas	Nilai Signifikansi	Keterangan
<i>Pretest Eksperimen</i>	.135 > 0.05	Normal
<i>Pretest Kontrol</i>	.071 > 0.05	Normal

(Sumber: Hasil Output IBM SPSS Statistic Version 26)

Berdasarkan tabel 4.9 dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas dengan uji Kolmogrov-Smirnov diperoleh nilai signifikansi dari data hasil *pretest* kelas 1A yang diberikan perlakuan penggunaan media video animasi (kelas eksperimen) dan kelas 1B yang tanpa diberikan perlakuan penggunaan media video animasi atau metode ceramah dan pemberian tugas saja (kelas kontrol) itu nilainya signifikasinya lebih besar dari pada nilai  $\alpha$  0,05. Dimana hasil perolehan menunjukkan sig. 0,135 > 0,05 pada hasil *pretest* kelas eksperimen dan sig. 0,071 > 0,05 pada hasil *pretest* kelas kontrol. Jadi dapat disimpulkan bahwa dari data *pretest* kelas

eksperimen dan kelas kontrol tersebut berdistribusi normal atau mengikuti sebaran normal.

2) Uji normalitas *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui tes hasil belajar berhitung siswa yang di ajar setelah diberikan perlakuan penggunaan media video animasi atau tanpa diberikan perlakuan penggunaan media video animasi itu atau hanya menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas itu apakah datanya berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS versi 26 dengan jenis uji Kolmogrov-smirnov. Berikut hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kelas	Nilai Signifikansi	Keterangan
<i>Posttest Eksperimen</i>	.200 > 0.05	Normal
<i>Posttest Kontrol</i>	.163 > 0.05	Normal

(Sumber: Hasil Output IBM SPSS Statistic Version 26)

Berdasarkan tabel 4.10 dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas dengan uji Kolmogrov-Smirnov diperoleh nilai signifikansi dari data hasil *posttest* kelas 1A yang diberikan perlakuan penggunaan media video animasi (kelas eksperimen) dan kelas 1B yang tanpa diberikan perlakuan penggunaan media video animasi atau metode ceramah dan pemberian tugas saja (kelas kontrol) itu nilainya signifikasinya lebih besar dari pada nilai  $\alpha$  0,05. Dimana hasil perolehan menunjukkan sig. 0,200 > 0,05 pada hasil

*posttest* kelas eksperimen dan sig.  $0,163 > 0,05$  pada hasil *posttest* kelas kontrol. Jadi dapat disimpulkan bahwa dari data hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut berdistribusi normal atau mengikuti sebaran normal.

#### b. Uji Homogenitas

Untuk pengujian uji homogenitas ini dilakukan terhadap dua data yang diperoleh dari data hasil *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS versi 26 dengan jenis uji Levene. Adapun kriteria pengujian uji Levene dikatakan homogen jika nilai signifikansi  $> 0,05$ . Uji Levene ini digunakan untuk mengetahui data dua kelompok ini variansinya sama atau tidak.

Adapun hasil uji homogenitas kedua kelompok yang diambil dari data hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol ini dapat diketahui pada rincian penjelasan dibawah ini:

**Tabel 4.11 Hasil Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest***

#### **Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Tes	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,019	1	48	0,891	Homogen
<i>Posttest</i>	0,570	1	48	0,454	Homogen

(Sumber: Hasil Output IBM SPSS Statistic Version 26)

Berdasarkan tabel 4.11 telah disajikan data hasil uji homogenitas *pretest* dan *posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu hasil menunjukkan nilai sig.  $0,891 > 0,05$  pada *pretest*

kelas eksperimen dan kelas kontrol, sedangkan nilai sig.  $0,454 > 0,05$  pada *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan variansi data kedua kelompok tersebut adalah homogen.

### c. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, maka dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar berhitung siswa kelas 1 di UPTD SDN 29 Marana Kecamatan Lau Kabupaten Maros. Untuk menguji hipotesis penelitian ini dirumuskan dan digunakan uji independent sampel t-test.

Sedangkan untuk kriteria uji independent sampel t-test adalah berikut ini:

- 3) Jika nilai sig. (2-tailed)  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak.
- 4) Jika nilai sig. (2-tailed)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

Hasil uji independent sampel t-test diambil dari data hasil *posttest* kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol siswa kelas 1 di UPTD SDN 29 Marana Kecamatan Lau Kabupaten Maros. Berikut dibawah ini akan disajikan data hasil uji independent sampel t-test dalam tabel:



**Tabel 4.12 Uji Hipotesis Independen Sampel T-Tes**

<b>Kelas</b>	<b>N</b>	<b>Mean</b>	<b>Std. Deviasi</b>	<b>Std. Error Mean</b>
Posttest Eksperimen	25	89.12	8.546	1.709
Posttest Kontrol	25	66.72	10.048	2.010

<b>Independent sample t-test</b>	<b>Nilai t</b>	<b>df</b>	<b>Sig. (2-tailed)</b>
	8.491	48	0,000

(Sumber: Hasil Output IBM SPSS Statistic Version 26)

Berdasarkan tabel 4.13 diatas diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 dari hasil uji independen sampel t tes. Adapun kriteria uji independent sampel t-test yaitu 0,05 menyatakan bahwa nilai sig. (2-tailed) lebih kecil atau nilai sig.  $0,000 < 0,05$ . Sehingga didapat kesimpulan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar berhitung siswa kelas 1 UPTD SDN 29 Marana Kecamatan Lau Kabupaten Maros.

### 3. Analisis Data Aktivitas Belajar siswa

Analisis data aktivitas siswa dilakukan dengan menentukan frekuensi dan persentase yang diambil dari data hasil observasi untuk memperoleh suatu data tentang aktivitas siswa selama menggunakan media Video Animasi. Adapun hasil observasi aktivitas belajar siswa selama beberapa pertemuan dapat ditunjukkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4. 13 Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

No.	Aktivitas	Pertemuan Ke-						Rata-rata	Persentase
		I	II	III	IV	V	VI		
1.	Siswa hadir tepat waktu dalam proses pembelajaran	P R E T E S	25	25	25	25	P O S T E S	25	100
2.	Siswa berdoa sebelum pembelajaran		25	25	25	25		25	100
3.	Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan menggunakan media video animasi		22	25	25	25		24,25	97
4.	Siswa bertanya materi pelajaran saat menggunakan media video animasi		18	23	25	25		22,75	91
5.	Siswa aktif pada saat proses pembelajaran menggunakan media video animasi		19	23	23	25		22,5	90
6.	Siswa dapat menyelesaikan soal yang telah diberikan guru		25	24	25	25		24,75	99
<b>Jumlah</b>								557	
<b>Rata-rata</b>								92,8%	

(sumber: Hasil Olahan data dari lampiran hal. 103-110)

Berdasarkan tabel 4.13 dapat diketahui bahwa hasil observasi aktivitas belajar siswa menunjukkan persentase siswa yang hadir tepat

waktu dalam proses pembelajaran selama empat pertemuan sebanyak 100%, persentase siswa yang berdoa sebelum pembelajaran sebanyak 100%, persentase siswa memperhatikan guru saat menjelaskan menggunakan media video animasi selama empat pertemuan sebanyak 97%, persentase siswa bertanya materi pelajaran saat menggunakan media video animasi sebanyak 90%, persentase siswa aktif pada saat proses pembelajaran menggunakan media video animasi sebanyak 90%, dan persentase siswa dapat menyelesaikan soal yang telah diberikan guru sebanyak 99%. Sehingga hasil observasi aktivitas siswa dalam beberapa pertemuan dapat diketahui rata-ratanya yaitu sebanyak 92,8% siswa aktif dalam pembelajaran menggunakan media video animasi.

## **B. Pembahasan**

Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar berhitung siswa kelas 1 di sekolah dasar. Adapun penelitian ini dilaksanakan di UPTD SDN 29 Marana Kecamatan Lau Kabupaten Maros. Jumlah sampel sebanyak 50 siswa, 25 siswa di kelas eksperimen dan 25 siswa di kelas kontrol. Hasil penelitian diperoleh dari data hasil *pretest* dan *posttest* kedua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan penggunaan media video animasi yang berada di kelas 1A. Sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang tanpa diberikan perlakuan penggunaan media video animasi atau hanya diberikan metode ceramah dan pemberian tugas saja yang berada di kelas 1B.

Berdasarkan hasil *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan sampel tiap kelas berjumlah 25 siswa, dapat diperoleh hasil *pretest* yang dinyatakan belum tuntas atau sebanyak 25 siswa kelas eksperimen dan 25 kelas kontrol belum mencapai kriteria nilai sudah tuntas pada ketuntasan hasil belajar.

Kemudian, penelitian ini berikan perlakuan penggunaan media video animasi pada kelas eksperimen dan diberikan perlakuan tanpa penggunaan media video animasi atau hanya menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas saja pada kelas kontrol. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran selama beberapa pertemuan di dalam kelas eksperimen ini, diawali dengan menampilkan materi menggunakan video animasi yang dibantu dengan alat lcd, proyektor serta laptop dan setelah itu siswa akan diberikan LKPD. Dimana materi selama penelitian ini yaitu membandingkan dan mengurutkan panjang benda, mengukur panjang benda, dan menjumlahkan hasil pengukuran panjang benda. Yang menjadi titik fokus pada penelitian ini adalah materi menjumlahkan hasil pengukuran panjang benda, dimana dalam video animasi ditahap awal dikenalkan dengan pengukuran panjang benda menggunakan alat ukur satuan tidak baku seperti jengkal, hasta, depa, langkah kaki, korek api dan penjepit kertas, setelah itu barulah hasil pengukuran tadi ditambahkan dengan benda yang sama dan diukur menggunakan alat ukur yang sama pula dan siswa diminta untuk menghitung hasil keseluruhan dari panjang benda yang telah digabungkan. Misalnya, guru mengukur panjang 1 buah meja dengan alat ukur jengkal setelah menemukan hasilnya, guru akan menambah 1 buah meja lagi dengan ukuran yang sama. Maka siswa diminta untuk menjumlahkan hasil dari

kedua meja tersebut menggunakan alat ukur jengkal. Selama proses pembelajaran siswa tidak mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas LKPD.

Sedangkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran di dalam kelas kontrol yang tanpa diberikan penggunaan media video animasi, itu menggunakan metode ceramah saja dalam memberikan materi membandingkan dan mengurutkan panjang benda, mengukur panjang benda, dan menjumlahkan hasil pengukuran panjang benda. Setelah memberikan materi barulah diberikan LKPD sebagai penunjang peningkatan hasil belajar berhitung. Selama proses pembelajaran siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas LKPD.

Adapun yang menjadi kendala selama penelitian adalah peneliti terkadang mendapati siswa yang mengganggu siswa lainnya, sehingga siswa lain merasa terganggu fokusnya dalam penerimaan materi pembelajaran. Dengan demikian, peneliti menemukan solusi agar siswa tidak mengganggu siswa lain lagi selama proses pembelajaran yaitu siswa diberikan ruang untuk aktif dalam pembelajaran dengan cara peneliti selalu menunjuk untuk bisa mengerjakan soal atau memimpin berhitung dihadapan siswa lain. Sehingga dengan cara ini siswa dapat fokus dengan materi dan tidak mengganggu lagi.

Dari hasil penjabaran kegiatan pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dapat disimpulkan bahwa memang adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media video animasi. Hasil ini diketahui dari analisis deskriptif nilai *posttest* menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen nilai tertinggi berada pada skor 100 dengan jumlah frekuensi 6 siswa atau 24%, nilai terendah berada pada skor 70 dengan jumlah frekuensi 1 siswa atau 4%

dan nilai rata-rata *posttest* adalah 66,72. Sedangkan pada kelas kontrol nilai tertinggi berada pada skor 84 dengan jumlah frekuensi 3 siswa atau 12%, nilai terendah berada pada skor 50 dengan jumlah frekuensi 3 siswa atau 12% dan nilai rata-rata *posttest* adalah 66,72. Adapun ketuntasan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diambil dari data hasil *posttest* siswa memperoleh hasil sebanyak 25 siswa atau 100% berada pada kriteria sudah tuntas pada kelas eksperimen, sedangkan sebanyak 13 siswa atau 52% berada pada kriteria sudah tuntas dan sebanyak 12 siswa atau 48% berada pada kriteria belum tuntas pada kelas kontrol.

Untuk memperkuat hasil analisis deskriptif maka dilanjutkan dengan analisis inferensial berupa uji normalitas, uji homogen, dan uji hipotesis. Nilai hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol teruji berdistribusi normal, dimana hasil sig.  $0,135 > 0,05$  pada hasil *pretest* kelas eksperimen dan hasil perolehan sig.  $0,71 > 0,05$  pada hasil *pretest* kelas kontrol. Sedangkan hasil perolehan sig.  $0,200 > 0,05$  pada hasil *posttest* kelas eksperimen dan hasil perolehan sig.  $0,163 > 0,05$  pada hasil *posttest* kelas kontrol. Selain itu data nilai hasil *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol telah dinyatakan homogen, dimana hasil menunjukkan nilai sig.  $0,891 > 0,05$  pada *pretest* kedua kelas dan nilai sig.  $0,454 > 0,05$  pada *posttest* kedua kelas. Adapun untuk uji hipotesis digunakan uji independent sampel t-test, diketahui hasil perolehan yaitu nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 dari hasil uji *Independent Sample t test*. Adapun kriteria uji independent sampel t-test yaitu 0,05 menyatakan bahwa nilai sig. (2-tailed) lebih kecil atau nilai sig.  $0,000 < 0,05$ . Sehingga didapat kesimpulan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan

demikian dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar berhitung siswa kelas 1 UPTD SDN 29 Marana Kecamatan Lau Kabupaten Maros.

Secara umum penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena siswa lebih antusias dan lebih paham saat memahami materi pelajaran dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas saja, dimana siswa merasa bosan dan tidak fokus dalam pembelajaran.

Sejalan dengan penelitian relevan yang dilakukan oleh Amina Nazilah, Ida Sulistyawati dan Pana Pramulia yang berjudul “Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDN Kepuh Kiriman I Waru Sidoarjo”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses penggunaan video animasi terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDN Kepuh Kiriman I Waru Sidoarjo berpengaruh sangat baik terhadap proses pembelajaran. Sehingga memicu siswa lebih memahami konsep pada materi dan mempengaruhi hasil belajar kognitif.



## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar berhitung siswa kelas 1 sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan nilai rata-rata siswa dari hasil *posttest* kelas eksperimen yang diberikan perlakuan penggunaan media video animasi dan kelas kontrol yang tanpa diberikan penggunaan media video animasi atau hanya menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas saja pada materi membandingkan dan mengurutkan panjang benda, mengukur panjang benda, dan menjumlahkan hasil pengukuran panjang benda, dimana hasil *posttest* menunjukkan nilai rata-rata hasil *posttest* sebesar 89,12 pada kelas eksperimen dan nilai rata-rata hasil *posttest* sebesar 66,72 pada kelas kontrol. Dan dibuktikan juga dengan uji hipotesis menggunakan uji independent sampel t-test, diketahui hasil perolehan yaitu nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 dari hasil *equal variances assumed*. Adapun kriteria uji independent sampel t-test yaitu 0,05 menyatakan bahwa nilai sig. (2-tailed) lebih kecil atau nilai sig.  $0,000 < 0,05$ . Sehingga didapat kesimpulan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar berhitung siswa kelas 1 UPTD SDN 29 Marana Kecamatan Lau Kabupaten Maros.

## B. Saran

Adapun saran dari peneliti untuk penelitian berikutnya adalah peneliti lain supaya bisa memilih media pembelajaran lain untuk diulas lebih dalam agar kedepannya guru bisa termotivasi untuk membuat media pembelajaran berbasis teknologi dengan tujuan agar siswa lebih mudah menerima materi dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutamanya pada pelajaran matematika.



## DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). *FUNGSI DAN JENIS MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI. XVI(1)*.
- Agustyaningrum, N., Pradanti, P., & Yuliana. (2022). Teori Perkembangan Piaget dan Vygotsky : Bagaimana Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar? *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5(1), 568–582. <https://doi.org/10.30606/absis.v5i1.1440>
- Amir, Z., & Risnawati. 2015. *Psikologi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Arsyad. 2016. *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asdianti, S., Khaeruddin, & Hambali, H. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas IV SDI Bertingkat Labuang Baji. *Indonesian Journal of Social and Educational Studies*, 3(1), 40–50. <https://doi.org/10.26858/ijses.v3i1.37040>
- Astuti, Y. & Mustadi, A. 2014. *Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SD*. Prima Edukasia, Vol. 2(2), hlm. 250-262
- Bastiar, I. A. (2018). Pengembangan Media Video Animasi. *Institutio: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, IV(I), 1–10. <http://e-journal.iaknambon.ac.id/index.php/IT/article/view/141>
- Chasanah, N. U., & Pradipta, R. F. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Sempoa Geometri pada Kemampuan Berhitung Tunagrahita*. 5, 12–15.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media
- Gusmara, E., Sulistiasih, & Khair, A. (2017). Penggunaan Media Realia untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS. *Pedagogi*. <https://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/pgsd/article/view/12916>.
- Hafiza, M., Marlina, L., & Astuti, R. T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Whiteboard Animation pada Materi Hidrokarbon sebagai Media Alternatif Pembelajaran Daring. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Kimia*, 4(1), 82. <https://doi.org/10.24114/jipk.v4i1.33661>
- Hanif, M. (2020). The development and effectiveness of motion graphic animation videos to improve primary school students' sciences learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 13(4), 247–266. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13416a>

- Haryani, M., & Andriani, M. 2013. *Pembelajaran Matematika SD/MI*. Pekanbaru: Benteng Media
- Hawa, S. (2014). Teori Belajar Bruner. *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*, 1–19.  
[http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/PengembanganPembelajaranMatematika\\_UNIT\\_1\\_0.pdf](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/PengembanganPembelajaranMatematika_UNIT_1_0.pdf)
- Jauhar, S. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 2(1), 141. <https://doi.org/10.26858/jkp.v1i2.5285>
- Juwantara, R. A. 2019. Analisis teori perkembangan kognitif Piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun dalam pembelajaran matematika Al-Adzka: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27-34. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>.
- Marisa. 2013. *Komputer dan Media Pembelajaran*. Universitas Terbuka.
- Muhibbah, F., & Iba, K. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Iv Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 1022. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i4.9024>
- Nanang, M. *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Data Sekunder*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, (2014), hal. 76.
- Nasution, N., Yaswinda, Y., & Maulana, I. (2019). Analisis Pembelajaran Berhitung melalui Media Prisma Pintar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 240. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.311>
- Nazilah, A., Sulistyawati, I., Pramulia, P., Pendidikan, J., & Sekolah, G. (2022). PENGARUH VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF PENDAHULUAN Proses pembelajaran yaitu suatu interaksi yang dilaksanakan siswa berguna untuk mencapai sebuah keberhasilan suatu Dalam hal tersebut siswa akan dibantu oleh pendidik yang berperan sebagai. <https://doi.org/10.26740/Eds.V6N2.P161-169>, VI(November), 161–169.
- Nurdyansyah. (2016). Media Pembelajaran Inovatif. In *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 6, Issue August).
- Nurdyansyah. 2016. Media Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 6, August).
- Nurwidayanti, D., & Mukminan, M. (2018). Pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar ekonomi ditinjau dari gaya belajar siswa SMA Negeri. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 5(2), 105–114. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v5i2.17743>

- Nuryati, N., & Darsinah, D. (2021). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 153–162. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1186>
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Prastowo, A. 2014. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif (Cetakan ke-VI)*. Yogyakarta: DIVA Press
- Saifullah, N. K., Hamdani, H., & Ghasya, D. A. V. (2023). Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SDN 35 Pontianak Selatan. *As-Sabiqun*, 5(1), 99–109. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i1.2693>
- Saleh, S. F., Nasrun, Sulfasyah, Damayanti, A., Nurwahida, & Isnayanti, A. N. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Operasi Hitung Bilangan Bulat bagi Calon Guru Sekolah Dasar. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 47–55. <https://doi.org/10.53299/bajpm.v2i2.196>
- Sappe, I., Ernawati, E., & Irmawanty, I. (2018). Hubungan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V sdn 231 Inpres Kapunrengan Kecamatan Mangarabombang Kabupaten takalar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 3(2), 530. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v3i2.1419>
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta., Hlm 118
- Suprijono, A. 2015. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Susanti, Y. (2020). *MENGGUNAKAN MEDIA BERHITUNG DI SEKOLAH*. 2, 435–448.
- Taliak, J. (2020). *TEORI DAN MODEL PEMBELAJARAN* (Jenri Ambarita (ed.)). CV. Adanu Abimata.
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1), 1–16. <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>
- Zhou, M., & Brown, D. (Eds.). 2017. *Educational Learning Theories*. Dalton: Dalton Stage College



**Lampiran 1: Modul Ajar Kelas Eksperimen dan Kontrol**  
**Modul Ajar Kelas Kontrol**

**A. INFORMASI UMUM**

<b>1. Identitas</b>	
Nama Penyusun	: ARINI WIJAYANTI
Sekolah/Madrasah	: UPTD SDN 29 MARANA
Mata Pelajaran	: MATEMATIKA
Fase/ Kelas	: A / 1
Semester/ TP	: II / A.3.1
Alokasi Waktu	: 12 JP/ 6 x Pertemuan
<b>2. Kompetensi Awal</b>	
<p>a. Siswa pada awalnya belum mampu melaksanakan pengukuran dan mengestimasi panjang benda secara langsung menggunakan satuan tidak baku secara tepat dan percaya diri. Setelah pembelajaran, siswa-siswa mampu melaksanakan pengukuran dan mengestimasi panjang benda secara langsung menggunakan satuan tidak baku secara tepat dan percaya diri.</p> <p>b. Siswa sebelum mengikuti pembelajaran belum mampu membandingkan panjang benda secara langsung menggunakan satuan tidak baku secara tepat, sedangkan setelah pembelajaran mampu membandingkan panjang benda secara langsung menggunakan satuan tidak baku secara tepat.</p>	
<b>3. Profil Pelajar Pancasila</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bernalar Kritis</li> <li>• Kreatif</li> <li>• Mandiri</li> </ul>	
<b>4. Sarana dan Prasarana</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Matematika kelas 1 Dara Retno Wulan, Rasfaniwaty</li> <li>• Spidol</li> <li>• Papan Tulis</li> </ul>	
<b>5. Target Peserta Didik</b>	
Peserta didik kelas 1	



<b>6. Metode Pembelajaran yang digunakan</b>
Metode ceramah dan pemberian tugas
<b>B. INFORMASI INTI</b>
<b>1. Tujuan Pembelajaran</b>
Membandingkan panjang benda dan berat benda secara langsung dan menjumlahkan hasil pengukuran panjang benda
<b>2. Pemahaman Bermakna</b>
Peserta didik dapat melakukan pengukuran terhadap suatu benda secara mandiri
<b>3. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran</b>
Peserta didik dapat membandingkan panjang dan berat benda secara langsung, dan menjumlahkan hasil pengukuran panjang benda. Mereka dapat mengukur dan mengestimasi panjang benda menggunakan satuan tidak baku.
<b>4. Pertanyaan Pemantik</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah Kamu pernah mengukur panjang benda? Bagaimana cara kamu mengukurnya?</li> <li>2. Apa perbedaan kedua pensil ini? (Guru menunjukkan dua buah pensil yang berbeda panjangnya)</li> </ol>
<b>5. Kegiatan Pembelajaran</b>
<b>Pertemuan Ke 1</b>
<b>a) Pendahuluan</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka dengan salam dan meminta peserta didik untuk berdo'a bersama-sama, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapihan, dan posisi tempat duduk peserta didik.</li> <li>2. Guru memberitahukan kegiatan yang akan dilakukan, serta lingkup dan teknik penilaian.</li> <li>3. Guru memberikan pertanyaan pemantik dan melakukan apersepsi</li> </ol>
<b>b) Kegiatan Inti</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membagikan soal pretes kepada peserta didik.</li> <li>2. Guru meminta peserta didik mengerjakan soal pretes dengan jujur dan teliti.</li> <li>3. Peserta didik menyelesaikan soal pretes dengan tenang.</li> <li>4. Guru meminta peserta didik mengumpulkan soal pretes dengan tertib</li> <li>5. Guru mempersilakan peserta didik untuk bertanya tentang hal-hal yang berkaitan dengan soal yang menurutnya tidak mudah atau susah.</li> </ol>



**c) Penutup**

1. Guru dan peserta didik melakukan refleksi terkait seluruh proses belajar yang sudah dilaksanakan
2. Guru menyampaikan materi yang akan dibahas di pertemuan yang akan datang
3. Guru dan peserta bersama-sama mengucapkan hamdalah dan pengakuan terhadap kekurangan dengan menyebutkan Wallahu A' lam bi al-shawab.

**Pertemuan Ke 2****a) Pendahuluan**

1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan meminta peserta didik untuk berdo'a bersama-sama, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapian, dan posisi tempat duduk peserta didik.
2. Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang terkait dengan materi pelajaran, menyampaikan cakupan materi, tujuan pembelajaran, dan kegiatan yang akan dilakukan, serta lingkup dan teknik penilaian.
3. Guru memberikan pertanyaan pemantik dan melakukan apersepsi
4. Guru dan siswa melakukan ice breaking tepuk semangat.

**b) Kegiatan Inti**

1. Guru menuliskan materi dipapan tulis.
2. Guru menjelaskan materi membandingkan dan mengurutkan panjang benda, serta memberikan contoh soal.
3. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru.
4. Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik:
  - a. Apa yang dimaksud mengukur panjang benda?
  - b. Apakah kalian pernah mengukur dan membandingkan panjang benda? Coba berikan contohnya.
5. Guru memberikan tugas soal mengukur dan membandingkan panjang benda di akhir materi.
6. Peserta didik bersama teman kelompoknya menyelesaikan tugas.
7. Guru meminta peserta didik secara berkelompok mengumpulkan tugas.
8. Guru mempersilakan peserta didik untuk bertanya tentang hal-hal yang berkaitan dengan yang belum diketahuinya.

**c) Penutup:**

1. Guru dan peserta didik melakukan refleksi terkait seluruh proses belajar yang sudah dilaksanakan.

2. Guru menyampaikan materi yang akan dibahas di pertemuan yang akan datang
3. Guru dan peserta didik bersama-sama mengucapkan hamdalah dan pengakuan terhadap kekurangan dengan menyebutkan Wallahu A'lam bi al-shawab.

### Pertemuan Ke 3

#### a) Pendahuluan

1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan meminta peserta didik untuk berdo'a bersama-sama, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapian, dan posisi tempat duduk peserta didik.
2. Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang terkait dengan materi pelajaran, menyampaikan cakupan materi, tujuan pembelajaran, dan kegiatan yang akan dilakukan, serta lingkup dan teknik penilaian.
3. Guru memberikan pertanyaan pemantik dan melakukan apersepsi
4. Guru dan siswa melakukan ice breaking lagu alat ukur satuan tidak baku.

#### b) Kegiatan Inti

1. Guru menulis materi mengukur panjang benda dipapan tulis.
2. Guru menjelaskan materi mengukur panjang benda dengan alat ukur satuan tidak baku.
3. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru.
4. Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik:
  - a. Siapa yang pernah mengukur meja menggunakan pensil? (sambil memegang pensil).
5. Guru menunjukkan langsung bagaimana cara mengukur panjang meja menggunakan pensil kepada peserta didik.
6. Guru memberikan LKPD mengukur panjang benda di akhir materi.
7. Peserta didik bersama teman kelompoknya menyelesaikan tugas.
8. Guru meminta peserta didik mengumpulkan tugas.
9. Guru mempersilakan peserta didik untuk bertanya tentang hal-hal yang berkaitan dengan yang belum diketahuinya.

#### c) Penutup

1. Guru dan peserta didik melakukan refleksi terkait seluruh proses belajar yang sudah dilaksanakan
2. Guru menyampaikan materi yang akan dibahas di pertemuan yang akan datang

3. Guru dan peserta bersama-sama mengucapkan hamdalah dan pengakuan terhadap kekurangan dengan menyebutkan Wallahu A'lam bi al-shawab.

#### **Pertemuan Ke 4**

##### **a) Pendahuluan**

1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan meminta peserta didik untuk berdo'a bersama-sama, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapian, dan posisi tempat duduk peserta didik.
2. Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang terkait dengan materi pelajaran, menyampaikan cakupan materi, tujuan pembelajaran, dan kegiatan yang akan dilakukan, serta lingkup dan teknik penilaian.
3. Guru memberikan pertanyaan pemantik dan melakukan apersepsi
4. Guru dan siswa melakukan ice breaking yel-yel tangan diputar-putar.

##### **b) Kegiatan Inti**

1. Guru menulis materi mengukur panjang benda dan menjumlahkan hasil pengukuran benda dipapan tulis.
2. Guru menjelaskan materi mengukur panjang benda dan menjumlahkan hasil pengukuran benda.
3. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru.
4. Guru memberikan LKPD kepada peserta didik.
5. Peserta didik bersama teman kelompoknya menyelesaikan tugas.
6. Guru meminta peserta didik untuk mengumpulkan tugas LKPD
7. Guru mempersilahkan peserta didik untuk bertanya tentang hal-hal yang berkaitan dengan materi yang belum diketahuinya dan menurutnya susah.

##### **c) Penutup**

1. Guru dan peserta didik melakukan refleksi terkait seluruh proses belajar yang sudah dilaksanakan.
2. Guru menyampaikan materi yang akan dibahas di pertemuan yang akan datang
3. Guru dan peserta didik bersama-sama meucapkan hamdalah dan pengakuan terhadap kekurangan dengan menyebbutkan Wallahu A'lam bi al-shawab.

**Pertemuan Ke 5****a) Pendahuluan**

1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan meminta peserta didik untuk berdo'a bersama-sama, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapian, dan posisi tempat duduk peserta didik.
2. Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang terkait dengan materi pelajaran, menyampaikan cakupan materi, tujuan pembelajaran, dan kegiatan yang akan dilakukan, serta lingkup dan teknik penilaian.
3. Guru memberikan pertanyaan pemantik dan melakukan apersepsi
4. Guru dan siswa melakukan ice breaking yel-yel lagu nama-nama jari.

**b) Kegiatan Inti**

1. Guru menjelaskan kembali materi mengukur panjang benda yaitu membandingkan dan mengurutkan panjang benda serta mengukur panjang benda secara langsung dengan satuan tidak baku.
2. Guru memberikan LKPD kepada peserta didik dan meminta peserta didik untuk menyelesaikan tugas perindividu.
3. Peserta didik diminta untuk dapat menyelesaikan tugasnya
4. Guru meminta peserta didik untuk mengumpulkan tugas.
5. Guru meminta siswa untuk berlomba-lomba dapat maju ke depan kelas untuk menjawab soal.
6. Guru dan siswa bersama-sama mengoreksi hasil jawaban dari tugas siswa.

**c) Penutup**

1. Guru dan peserta didik melakukan refleksi terkait seluruh proses belajar yang sudah dilaksanakan.
2. Guru menyampaikan materi yang akan dibahas di pertemuan yang akan datang.
3. Guru dan peserta didik bersama-sama meengucapkan hamdalah dan pengakuan terhadap kekurangan dengan menyebutkan Wallahu A'lam bi al-shawab.

**Pertemuan Ke 6****a) Pendahuluan**

1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan meminta peserta didik untuk berdo'a bersama-sama, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapihan, dan posisi tempat duduk peserta didik.
2. Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang terkait dengan materi pelajaran, menyampaikan cakupan materi, tujuan pembelajaran, dan kegiatan yang akan dilakukan, serta lingkup dan teknik penilaian.
3. Guru memberikan pertanyaan pemantik dan melakukan apersepsi.
4. Guru dan siswa melakukan ice breaking tepuk semangat.

**b) Kegiatan Inti**

1. Guru membagikan lembar tes kepada peserta didik guna untuk mengetahui hasil belajarnya
2. Guru membacakan petunjuk pengerjaan dan peraturan dalam pengerjaan lembar tes.
3. Guru mengawasi siswa agar tidak saling bekerja sama sesama teman.
4. Guru memerintahkan kepada peserta didik untuk segera mengumpulkan lembar tes bilamana telah selesai mengerjakannya.
5. Peserta didik dimohon tetap tenang setelah mengerjakan lembar tes.

**c) Penutup**

1. Guru dan peserta didik melakukan refleksi terkait seluruh proses belajar yang sudah dilaksanakan.
2. Guru menyampaikan materi yang akan dibahas di pertemuan yang akan datang.
3. Guru dan peserta didik bersama-sama mengucapkan hamdalah dan pengakuan terhadap kekurangan dengan menyebutkan Wallahu A'lam bi al-shawab.

6. Asesmen		
<p><b>a. Formatif</b> Mampu membandingkan dan mengurutkan panjang benda serta mengukur panjang benda secara langsung dengan satuan tidak baku.</p> <p><b>b. Sumatif</b> Melakukan asesmen sumatif dengan menggunakan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran seperti pada tabel berikut ini:</p>		
<b>KKTP (Indikator)</b>	<b>Keterangan</b>	
	<b>Tercapai</b>	<b>Tidak Tercapai</b>
1. Peserta didik mampu membandingkan dan mengurutkan panjang benda secara langsung (lebih, paling dan sama tinggi- pendek dan panjang pendek) serta dapat menyelesaikan soal LKPD		
2. Peserta didik mampu melaksanakan pengukuran panjang benda dengan alat ukur satuan tidak baku, serta dapat menyelesaikan soal LKPD.		
3. Peserta didik mampu mengetahui dan menyelesaikan soal operasi penjumlahan mengukur panjang benda secara langsung dengan satuan tidak baku.		
7. Refleksi Peserta Didik dan Guru		
a. Refleksi Peserta didik		
<b>No</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>Ya/Tidak</b>
1.	Materi apa yang sudah kalian pahami?	
2.	Materi apa yang menarik bagi kalian?	
3.	Materi apa yang belum kalian pahami?	
4.	Masihkah ada kesulitan dalam memahami materi?	
5.	Apa yang akan kamu lakukan untuk memperbaiki hasil belajarmu?	
6.	Jika diminta untuk memberikan Bintang 1 sampai 5, berapa Bintang akan kamu berikan pada usaha yang telah dilakukan?	



## b. Refleksi Guru

No.	Pernyataan	Ya/ Tidak	Tidak lanjut
1.	Apakah pembelajaran sudah dapat melibatkan peserta didik dengan aktif?		
2.	Apakah metode yang digunakan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik?		
3.	Apakah media yang digunakan dapat membantu peserta didik mencapai kemampuan?		
4.	Apa yang bisa dilakukan agar peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis?		

## LAMPIRAN

## 1. Materi Pelajaran

## a. Membandingkan dan Mengurutkan Panjang Benda

## A. Membandingkan dan Mengurutkan Panjang Benda

## Mencuci Tangan

Waktu istirahat telah tiba.  
Para siswa akan memakan bekal mereka.  
Kiru, Upe, Malosi, dan Wei segera berbaris.  
Mereka berdiri berjajar dengan tertib.  
Mereka menunggu giliran untuk mencuci tangan.  
Mereka mematuhi pesan dari Ibu Guru.  
Kita harus mencuci tangan sebelum makan.

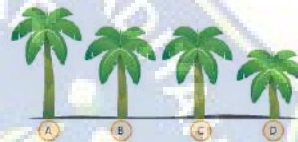


Urutkan siswa berdasarkan tinggi badannya.  
Bagaimana kalian mengetahuinya?

Tinggi badan kita berbeda-beda.  
Itu adalah ciptaan Tuhan yang harus disyukuri.  
Kita harus saling menghargai.

7 Mengukur Panjang Benda 199

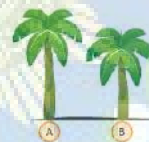
Ayo kita amati gambar pohon pisang berikut.



Pohon mana yang paling tinggi?  
Pohon mana yang paling pendek?  
Pohon mana yang sama tinggi?

Kita akan membandingkan tinggi pohon A dan B.

Pohon A **lebih tinggi** dari pohon B.  
Pohon B **lebih pendek** dari pohon A.

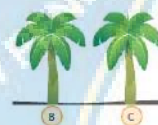


Kita dapat membandingkan tinggi dua benda.

Kita menggunakan kata:

- lebih tinggi
- lebih pendek

Kita bandingkan tinggi pohon pisang B dan C.

Pohon B **sama tinggi** dengan pohon C.

Dua benda ada yang sama tingginya.

Kita menggunakan kata **sama tinggi** untuk membandingkannya.

200 Matematika untuk SD/MI Kelas I

## b. Mengukur Panjang Benda

### B. Mengukur Panjang Benda

Malosi adalah siswa paling tinggi. Menurut kalian, berapa kira-kira tinggi badan Malosi?



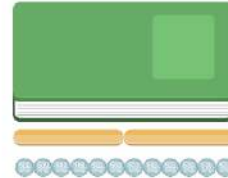
Panjang meja adalah 5 jengkal tangan.

Kita bisa mengukur tinggi badan Malosi.  
Kita bisa mengukur panjang benda.  
Kita bisa mengukurnya menggunakan benda di bawah.



Kalian bisa menggunakan benda lain di sekitar.

Berapa panjang buku?



Panjang buku adalah \_\_\_\_\_ stik es krim.  
Panjang buku adalah \_\_\_\_\_ koin.

Mengapa hasilnya berbeda?



Panjang stik es krim dan koin berbeda.  
Hasil pengukuran buku dengan stik es krim dan koin berbeda.

208 Matematika untuk SD/MI Kelas 1

Sumber: Buku panduan Matematik Kelas 1

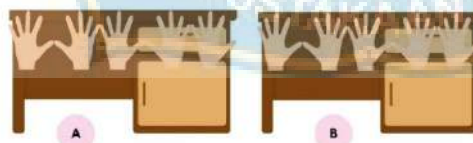
## c. Menjumlahkan hasil pengukuran panjang benda

### C. Menjumlahkan Hasil Pengukuran Panjang Benda

Beni adalah siswa yang paling pintar. Beni akan mengukur panjang 1 buah meja dan akan menambah 1 buah meja dengan ukuran yang sama panjang. kira-kira berapa jumlah keseluruhan dari hasil pengukuran panjang meja



Pertama Beni akan mengukur 1 buah meja dahulu  
Kemudian Beni akan mengukur 1 buah meja lagi  
Selanjutnya Beni akan menjumlahkan hasil pengukuran dari dua meja tersebut



Panjang meja A adalah 5 jengkal. Panjang meja B adalah 5 jengkal. Jadi, panjang meja A dan meja B adalah sama panjangnya

Berapakah jumlah hasil pengukuran panjang dari meja A dan meja B?



Beni akan menjumlahkan hasil pengukuran dari dua meja tersebut.

$$5 + 5 = 10$$

Jadi jumlah keseluruhan dari hasil penjumlahan pengukuran panjang meja A dan B adalah 10 jengkal



## Modul Ajar Kelas Ekperimen

### A. INFORMASI UMUM

1. Identitas	
Nama Penyusun	: ARINI WIJAYANTI
Sekolah/Madrasah	: UPTD SDN 29 MARANA
Mata Pelajaran	: MATEMATIKA
Fase/ Kelas	: A / 1
Semester/ TP	: II / A.3.1
Alokasi Waktu	: 12 JP/ 6 x Pertemuan
2. Kompetensi Awal	
<p>a. Siswa pada awalnya belum mampu melaksanakan pengukuran dan mengestimasi panjang benda secara langsung menggunakan satuan tidak baku secara tepat dan percaya diri. Setelah pembelajaran, siswa-siswa mampu melaksanakan pengukuran dan mengestimasi panjang benda secara langsung menggunakan satuan tidak baku secara tepat dan percaya diri.</p> <p>b. Siswa sebelum mengikuti pembelajaran belum mampu membandingkan panjang benda secara langsung menggunakan satuan tidak baku secara tepat, sedangkan setelah pembelajaran mampu membandingkan panjang benda secara langsung menggunakan satuan tidak baku secara tepat.</p>	
3. Profil Pelajar Pancasila	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bernalar Kritis</li> <li>• Kreatif</li> <li>• Mandiri</li> </ul>	
4. Sarana dan Prasarana	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Matematika kelas 1 Dara Retno Wulan, Rasfaniwaty</li> <li>• Proyektor</li> <li>• LCD</li> <li>• Spidol</li> <li>• Papan Tulis</li> <li>• Video Animasi</li> </ul>	

<b>5. Target Peserta Didik</b>
Peserta didik kelas 1
<b>6. Model Pembelajaran yang digunakan</b>
Model Problem Based Learning
<b>B. INFORMASI INTI</b>
<b>7. Tujuan Pembelajaran</b>
Membandingkan panjang benda dan berat benda secara langsung
<b>8. Pemahaman Bermakna</b>
Peserta didik dapat melakukan pengukuran terhadap suatu benda secara mandiri
<b>9. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran</b>
Peserta didik dapat membandingkan panjang dan berat benda secara langsung, dan membandingkan durasi waktu. Mereka dapat mengukur dan mengestimasi panjang benda menggunakan satuan tidak baku.
<b>10. Pertanyaan Pemantik</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah Kamu pernah mengukur tinggi badanmu? Bagaimana cara kamu mengukurnya?</li> <li>2. Apa perbedaan kedua pensil ini? (Guru menunjukkan dua buah pensil yang berbeda)</li> <li>3. Jika tidak mempunyai alat seperti yang dimiliki oleh pak tukang kayu, bagaimana cara kalian mengukur tinggi-rendah, panjang-pendek benda tersebut?</li> </ol>
<b>11. Kegiatan Pembelajaran</b>
<b>Pertemuan Ke 1</b>
<b>a) Pendahuluan</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka dengan salam dan meminta peserta didik untuk berdo'a bersama-sama, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapihan, dan posisi tempat duduk peserta didik.</li> <li>2. Guru memberitahukan kegiatan yang akan dilakukan, serta lingkup dan teknik penilaian.</li> <li>3. Guru memberikan pertanyaan pemantik dan melakukan apersepsi</li> <li>4. Guru dan siswa melakukan ice breaking dengan tepuk semangat.</li> </ol>

<p><b>b) Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membagikan soal pretes kepada peserta didik.</li> <li>2. Guru meminta peserta didik mengerjakan soal pretes dengan jujur dan teliti.</li> <li>3. Peserta didik menyelesaikan soal pretes dengan tenang.</li> <li>4. Guru meminta peserta didik mengumpulkan soal pretes dengan tertib</li> <li>5. Guru mempersilakan peserta didik untuk bertanya tentang hal-hal yang berkaitan dengan soal yang menurutnya tidak mudah atau susah.</li> </ol>
<p><b>c) Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru dan peserta didik melakukan refleksi terkait seluruh proses belajar yang sudah dilaksanakan</li> <li>2. Guru menyampaikan materi yang akan dibahas di pertemuan yang akan datang</li> <li>3. Guru dan peserta bersama-sama mengucapkan hamdalah dan pengakuan terhadap kekurangan dengan menyebutkan Wallahu A' lam bi al-shawab.</li> </ol>
<p><b>Pertemuan Ke 2</b></p>
<p><b>a) Pendahuluan</b></p>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan meminta peserta didik untuk berdo'a bersama-sama, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapihan, dan posisi tempat duduk peserta didik.</li> <li>2. Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang terkait dengan materi pelajaran, menyampaikan cakupan materi, tujuan pembelajaran, dan kegiatan yang akan dilakukan, serta lingkup dan teknik penilaian.</li> <li>3. Guru memberikan pertanyaan pemantik dan melakukan apersepsi</li> <li>4. Guru dan siswa melakukan ice breaking yel-yel lagu tangan diputar-putar.</li> </ol>
<p><b>b) Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok</li> <li>2. Guru menampilkan materi membandingkan dan mengurutkan panjang benda menggunakan media video animasi.</li> <li>3. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru melalui video animasi yang telah ditampilkan.</li> <li>4. Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik:       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Apa yang dimaksud mengukur panjang benda?</li> <li>b. Apakah kalian pernah mengukur dan membandingkan panjang benda? Coba berikan contohnya.</li> </ol> </li> <li>5. Guru memberikan contoh soal mengukur dan membandingkan panjang benda kepada peserta didik.</li> </ol>

6. Guru memberikan tugas soal mengukur dan membandingkan panjang benda di akhir materi.
7. Peserta didik bersama teman kelompoknya menyelesaikan tugas.
8. Guru meminta peserta didik secara berkelompok mengumpulkan tugas.
9. Guru mempersilakan peserta didik untuk bertanya tentang hal-hal yang berkaitan dengan yang belum diketahuinya.

**d) Penutup:**

1. Guru dan peserta didik melakukan refleksi terkait seluruh proses belajar yang sudah dilaksanakan.
2. Guru menyampaikan materi yang akan dibahas di pertemuan yang akan datang
3. Guru dan peserta didik bersama-sama meengucapkan hamdalah dan pengakuan terhadap kekurangan dengan menyebutkan Wallahu A'lam bi al-shawab.

**Pertemuan Ke 3**

**a) Pendahuluan**

1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan meminta peserta didik untuk berdo'a bersama-sama, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapian, dan posisi tempat duduk peserta didik.
2. Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang terkait dengan materi pelajaran, menyampaikan cakupan materi, tujuan pembelajaran, dan kegiatan yang akan dilakukan, serta lingkup dan teknik penilaian.
3. Guru memberikan pertanyaan pemantik dan melakukan apersepsi
4. Guru dan siswa melakukan ice breaking lagu alat ukur satuan tidak baku.

**b) Kegiatan Inti**

10. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok
  1. Guru menampilkan video animasi dengan materi mengukur panjang benda dengan alat ukur satuan tidak baku.
  2. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru melalui video animasi yang telah ditampilkan.
  3. Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik:
    - a. Siapa yang pernah mengukur meja menggunakan pensil? Seperti yang terlihat dalam video animasi.
  4. Guru menunjukkan langsung bagaimana cara mengukur panjang meja menggunakan pensil kepada peserta didik.
  5. Guru menunjuk beberapa siswa untuk melakukan percobaan.

6. Guru memberikan LKPD mengukur panjang benda di akhir materi.
7. Peserta didik bersama teman kelompoknya menyelesaikan tugas.
8. Guru meminta peserta didik secara berkelompok mengumpulkan tugas.
9. Guru mempersilakan peserta didik untuk bertanya tentang hal-hal yang berkaitan dengan yang belum diketahuinya.

### c) Penutup

1. Guru dan peserta didik melakukan refleksi terkait seluruh proses belajar yang sudah dilaksanakan
2. Guru menyampaikan materi yang akan dibahas di pertemuan yang akan datang
3. Guru dan peserta bersama-sama mengucapkan hamdalah dan pengakuan terhadap kekurangan dengan menyebutkan Wallahu A'lam bi al-shawab.

## Pertemuan Ke 4

### a) Pendahuluan

1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan meminta peserta didik untuk berdo'a bersama-sama, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapian, dan posisi tempat duduk peserta didik.
2. Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang terkait dengan materi pelajaran, menyampaikan cakupan materi, tujuan pembelajaran, dan kegiatan yang akan dilakukan, serta lingkup dan teknik penilaian.
3. Guru memberikan pertanyaan pemantik dan melakukan apersepsi
4. Guru dan siswa melakukan ice breaking alat ukur satuan tidak baku

### b) Kegiatan Inti

1. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok
2. Guru menampilkan materi mengukur panjang benda dan menjumlahkan hasil pengukuran benda menggunakan media video animasi.
3. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru melalui video animasi yang telah ditampilkan.
4. Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik.
  - a. Siapa yang bisa memberikan contoh benda yang dapat diukur dengan alat ukur satuan tidak baku?
  - b. Coba jumlahkan benda tersebut (menambah dengan benda yang sama), lalu ukur hasilnya!
5. Guru memberikan LKPD kepada peserta didik.
6. Peserta didik bersama teman kelompoknya menyelesaikan tugas.
7. Guru meminta peserta didik untuk mengumpulkan tugas LKPD

8. Guru mempersilahkan peserta didik untuk bertanya tentang hal-hal yang berkaitan dengan materi yang belum diketahuinya dan menurutnya susah.

**c) Penutup**

1. Guru dan peserta didik melakukan refleksi terkait seluruh proses belajar yang sudah dilaksanakan.
2. Guru menyampaikan materi yang akan dibahas di pertemuan yang akan datang
3. Guru dan peserta didik bersama-sama meengucapkan hamdalah dan pengakuan terhadap kekurangan dengan menyebutkan Wallahu A'lam bi al-shawab

**Pertemuan Ke 5**

**a) Pendahuluan**

1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan meminta peserta didik untuk berdo'a bersama-sama, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapian, dan posisi tempat duduk peserta didik.
2. Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang terkait dengan materi pelajaran, menyampaikan cakupan materi, tujuan pembelajaran, dan kegiatan yang akan dilakukan, serta lingkup dan teknik penilaian.
3. Guru memberikan pertanyaan pemantik dan melakukan apersepsi
4. Guru dan siswa melakukan ice breaking yel-yel lagu tangan diputar-putar.

**b) Kegiatan Inti**

1. Guru menjelaskan kembali materi mengukur panjang benda yaitu membandingkan dan mengurutkan panjang benda serta mengukur panjang benda secara langsung dengan satuan tidak baku.
2. Guru memberikan LKPD kepada peserta didik dan meminta peserta didik untuk menyelesaikan tugas perindividu.
3. Peserta didik diminta untuk dapat menyelesaikan tugasnya
4. Guru meminta peserta didik untuk mengumpulkan tugas.
5. Guru meminta siswa untuk berlomba-lomba dapat maju ke depan kelas untuk menjawab soal.
6. Guru dan siswa bersama-sama mengoreksi hasil jawaban dari tugas siswa.



**c) Penutup**

1. Guru dan peserta didik melakukan refleksi terkait seluruh proses belajar yang sudah dilaksanakan.
2. Guru menyampaikan materi yang akan dibahas di pertemuan yang akan datang.
3. Guru dan peserta didik bersama-sama mengucapkan hamdalah dan pengakuan terhadap kekurangan dengan menyebutkan Wallahu A'lam bi al-shawab.

**Pertemuan Ke 6****a) Pendahuluan**

1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan meminta peserta didik untuk berdo'a bersama-sama, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapian, dan posisi tempat duduk peserta didik.
2. Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang terkait dengan materi pelajaran, menyampaikan cakupan materi, tujuan pembelajaran, dan kegiatan yang akan dilakukan, serta lingkup dan teknik penilaian.
3. Guru memberikan pertanyaan pemantik dan melakukan apersepsi
4. Guru dan siswa melakukan ice breaking tepuk semangat dan yel-yel lagu nama-nama jari.

**b) Kegiatan Inti**

1. Guru membagikan lembar tes kepada peserta didik guna untuk mengetahui hasil belajarnya
2. Guru membacakan petunjuk pengerjaan dan peraturan dalam pengerjaan lembar tes.
3. Guru mengawasi siswa agar tidak saling bekerja sama sesama teman.
4. Guru memerintahkan kepada peserta didik untuk segera mengumpulkan lembar tes bilamana telah selesai mengerjakannya.
5. Peserta didik dimohon tetap tenang setelah mengerjakan lembar tes.

**c) Penutup**

1. Guru dan peserta didik melakukan refleksi terkait seluruh proses belajar yang sudah dilaksanakan.
2. Guru menyampaikan materi yang akan dibahas di pertemuan yang akan datang.
3. Guru dan peserta didik bersama-sama mengucapkan hamdalah dan pengakuan terhadap kekurangan dengan menyebutkan Wallahu A'lam bi al-shawab.

8. Asesmen		
<p><b>a. Formatif</b> Mampu membandingkan dan mengurutkan panjang benda serta mengukur panjang benda secara langsung dengan satuan tidak baku.</p> <p><b>b. Sumatif</b> Melakukan asesmen sumatif dengan menggunakan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran seperti pada tabel berikut ini:</p>		
<b>KKTP (Indikator)</b>	<b>Keterangan</b>	
	<b>Tercapai</b>	<b>Tidak Tercapai</b>
1. Peserta didik mampu membandingkan dan mengurutkan panjang benda secara langsung (lebih, paling dan sama tinggi- pendek dan panjang pendek) serta dapat menyelesaikan soal LKPD		
2. Peserta didik mampu melaksanakan pengukuran panjang benda dengan alat ukur satuan tidak baku, serta dapat menyelesaikan soal LKPD.		
3. Peserta didik mampu mengetahui dan menyelesaikan soal operasi penjumlahan mengukur panjang benda secara langsung dengan satuan tidak baku.		
9. Refleksi Peserta Didik dan Guru		
c. Refleksi Peserta didik		
No	Pertanyaan	Ya/Tidak
1.	Materi apa yang sudah kalian pahami?	
2.	Materi apa yang menarik bagi kalian?	
3.	Materi apa yang belum kalian pahami?	
4.	Masihkah ada kesulitan dalam memahami materi?	
5.	Apa yang akan kamu lakukan untuk memperbaiki hasil belajarmu?	
6.	Jika diminta untuk memberikan Bintang 1 sampai 5, berapa Bintang akan kamu berikan pada usaha yang telah dilakukan?	
d. Refleksi Guru		



No.	Pernyataan	Ya/ Tidak	Tidak lanjut
1.	Apakah pembelajaran sudah dapat melibatkan peserta didik dengan aktif?		
2.	Apakah metode yang digunakan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik?		
3.	Apakah media yang digunakan dapat membantu peserta didik mencapai kemampuan?		
4.	Apa yang bisa dilakukan agar peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis?		

## LAMPIRAN

### a. Materi Pelajaran

#### 1) Membandingkan dan Mengurutkan Panjang Benda

##### A. Membandingkan dan Mengurutkan Panjang Benda

###### Mencuci Tangan

Waktu istirahat telah tiba.  
Para siswa akan memakan bekal mereka.  
Kira, Upe, Malosi, dan Wei segera berbaris.  
Mereka berdiri berjajar dengan tertib.  
Mereka menunggu giliran untuk mencuci tangan.  
Mereka mematuhi pesan dari Ibu Guru.  
Kita harus mencuci tangan sebelum makan.



Urutkan siswa berdasarkan tinggi badannya.  
Bagaimana kalian mengetahuinya?

Tinggi badan kita berbeda-beda.  
Itu adalah ciptaan Tuhan yang harus disyukuri.  
Kita harus saling menghargai.

Ayo kita amati gambar pohon pisang berikut.



Pohon mana yang paling tinggi?  
Pohon mana yang paling pendek?  
Pohon mana yang sama tinggi?

Kita akan membandingkan tinggi pohon A dan B.

Pohon A **lebih tinggi** dari pohon B.  
Pohon B **lebih pendek** dari pohon A.

Kita dapat membandingkan tinggi dua benda.

Kita menggunakan kata:

- lebih tinggi
- lebih pendek

Kita bandingkan tinggi pohon pisang B dan C.



Pohon B **sama tinggi** dengan pohon C.

Dua benda ada yang sama tingginya.

Kita menggunakan kata **sama tinggi** untuk membandingkannya.

## 2) Mengukur Panjang Benda

### B. Mengukur Panjang Benda

Malosi adalah siswa paling tinggi. Menurut kalian, berapa kira-kira tinggi badan Malosi?



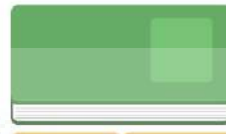
Panjang meja adalah 5 jengkal tangan.

Kita bisa mengukur tinggi badan Malosi.  
Kita bisa mengukur panjang benda.  
Kita bisa mengukurnya menggunakan benda di bawah.



Kalian bisa menggunakan benda lain di sekitar.

Berapa panjang buku?



Panjang buku adalah \_\_\_\_\_ stik es krim.  
Panjang buku adalah \_\_\_\_\_ koin.

Mengapa hasilnya berbeda?

Panjang stik es krim dan koin berbeda.  
Hasil pengukuran buku dengan stik es krim dan koin berbeda.

208 Matematika untuk SD/MI Kelas 1

Sumber: Buku panduan Matematik Kelas 1

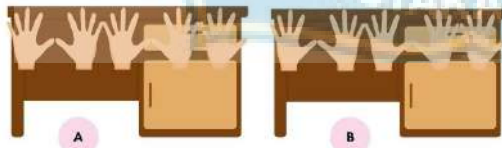
## 3) Menjumlahkan hasil pengukuran panjang benda

### C. Menjumlahkan Hasil Pengukuran Panjang Benda

Beni adalah siswa yang paling pintar. Beni akan mengukur panjang 1 buah meja dan akan menambah 1 buah meja dengan ukuran yang sama panjang, kira-kira berapa jumlah keseluruhan dari hasil pengukuran panjang meja



Pertama Beni akan mengukur 1 buah meja dahulu  
Kemudian Beni akan mengukur 1 buah meja lagi.  
Selanjutnya Beni akan menjumlahkan hasil pengukuran dari dua meja tersebut



Panjang meja A adalah 5 Jengkal. Panjang meja B adalah 5 Jengkal. Jadi, panjang meja A dan meja B adalah sama panjangnya

Berapakah Jumlah hasil pengukuran panjang dari meja A dan meja B ?

Beni akan menjumlahkan hasil pengukuran dari dua meja tersebut

$$5 + 5 = 10$$

Jadi jumlah keseluruhan dari hasil penjumlahan pengukuran panjang meja A dan B adalah 10 jengkal



**Lampiran 2: Lembar Pretes dan Postes**

**SOAL PRE TEST MATEMATIKA  
UPTD SDN 29 MARANA**

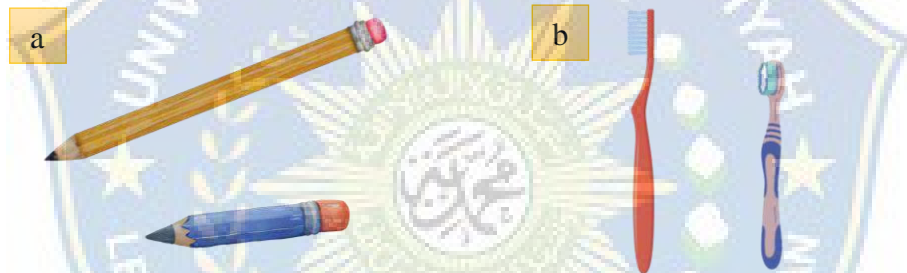
**NAMA:** ..... **NO. Urut:** .....

**Petunjuk :**

- a. Bacalah soal dengan cermat
- b. Perhatikan soal dengan baik dan kerjakan menurut anda jawaban yang benar
- c. Selamat mengerjakan!

**Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jawaban yang tepat!**

1. Lingkari benda yang paling pendek

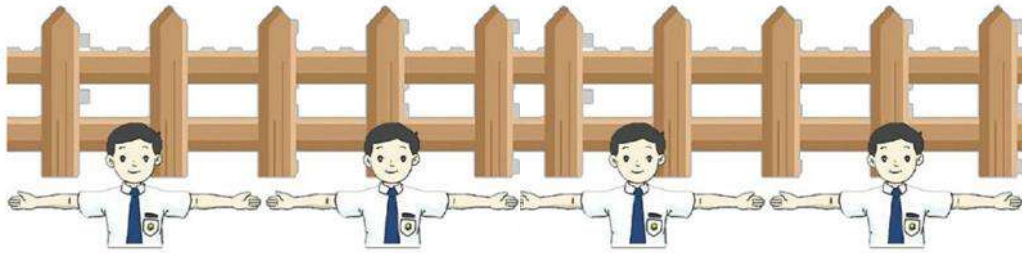


2. Lingkari pohon kelapa yang sama tinggi



3. Beni akan akan mengukur panjang meja. Tetapi Beni tidak mempunyai alat ukur yang baku. Tulis 3 Alat ukur tidak baku yang dapat digunakan adalah



4. Panjang pagar berikut adalah



5. Siti telah mengukur panjang mejanya dengan alat ukur tidak baku. Panjang meja siti adalah 5 jengkal. Jika siti mengabungkan 1 meja yang sama panjangnya. Maka, Berapa jengkal panjang meja tersebut?



## Lampiran 3: Instrumen Kisi-kisi Soal Pretes dan Postes

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Materi/ Topik	Indikator capaian	Level Ranah	No Soal	Kunci Jawaban	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik dapat membandingkan panjang secara langsung,</li> <li>• Peserta didik dapat menjumlahkan hasil pengukuran panjang benda.</li> <li>• Peserta didik dapat mengukur dan mengestimasi panjang benda menggunakan satuan tidak baku.</li> </ul>	Membandingkan panjang benda secara langsung dan menjumlahkan hasil pengukuran panjang benda	Membandingkan Panjang benda	Peserta didik dapat membedakan perbandingan panjang benda (panjang-pendek, tinggi-pendek)	C2	1		
					2		
		Mengukur Panjang benda	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik dapat menyebutkan alat ukur tidak baku satuan panjang yang dapat digunakan untuk mengukur meja</li> <li>• Peserta didik dapat menghitung Panjang pagar menggunakan alat ukur satuan tidak baku</li> </ul>	C1	3	Jengkal, Pensil, korek api, hasta, penghapus	
					C2	4	4 Depa
		Menjumlahkan panjang benda	Peserta didik dapat menghitung hasil penjumlahan dari pengukuran 2 benda yang sama panjangnya.	C2	5	$5 + 5 = 10$ 10 jengkal	

Lampiran 4: LKPD Kelas Eksperimen dan Kontrol

**KELAS 1**


**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**  
 (Membandingkan dan Mengurutkan Panjang Benda)

**NAMA:**..... **NO.URUT:**.....

**Petunjuk :**

a. Bacalah soal dengan cermat

b. Perhatikan soal dengan baik dan kerjakan menurut anda jawaban yang benar

c. Selamat mengerjakan!

1. Lingkari benda yang Lebih pendek

**a**



**b**



2. Lingkari benda yang Lebih Panjang

**a**



**b**



3. 

Burung yang terbang paling tinggi .....

Burung yang terbang paling rendah .....

Urutkan posisi burung dari yang paling tinggi:

.....






KELAS 1



## LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

(Mengukur Panjang Benda)

NAMA:.....

NO.URUT:.....

### Petunjuk :

- Bacalah soal dengan cermat
- Perhatikan soal dengan baik dan kerjakan menurut anda jawaban yang benar
- Selamat mengerjakan!

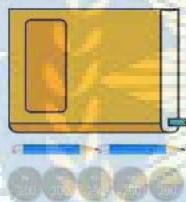
1. Hitunglah panjang benda berikut



Panjang botol minum = ..... Stik es krim

Panjang botol minum = ..... Penjepit kertas

2. Hitunglah panjang benda berikut.



Panjang buku = ..... Pensil

Panjang buku = ..... Uang koin

3. Hitunglah panjang benda berikut.



Panjang lemari baju = ..... Depa



KELAS 1



## LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

(Mengukur Panjang Benda)

NAMA:.....

NO.URUT:.....

### Petunjuk :

- Bacalah soal dengan cermat
- Perhatikan soal dengan baik dan kerjakan menurut anda jawaban yang benar
- Selamat mengerjakan!

1. Hitunglah panjang benda berikut, lalu jumlahkan hasil dari setiap botol minum.

a



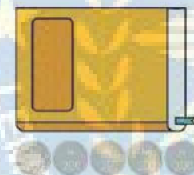
Panjang botol minum = ..... Stik es krim



Panjang botol minum = ..... Stik es krim

Panjang botol minum : ..... + ..... = .....

b



Panjang buku = ..... Uang koin



Panjang buku = ..... Uang koin

Panjang buku : ..... + ..... = .....

c



Jika panjang 1 lemari 2 depa. Apabila ditambahkan 1 lemari dengan ukuran yang sama panjangnya. Maka berapa depa jumlah keseluruhan dua lemari tersebut?





### Lampiran 5: Lembar Observasi Aktivitas Siswa

#### LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO ANIMASI

Nama Satuan Pendidikan : UPTD SDN 29 Inpres Marana  
Mata Pelajaran : Matematika  
Kelas/Semester : 1/ II  
Hari/Tanggal : 15 Februari 2024  
Pertemuan Ke- : 2

#### Petunjuk:

Observasi dilakukan dengan memberi tanda ceklis pada kolom sesuai dengan aktivitas siswa.

#### Kategori Aktivitas:

1. Siswa hadir tepat waktu dalam proses pembelajaran.
2. Siswa berdoa sebelum pembelajaran.
3. Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan menggunakan media video animasi.
4. Siswa bertanya materi pelajaran saat menggunakan media video animasi.
5. Siswa aktif pada saat proses pembelajaran menggunakan media video animasi.
6. Siswa dapat menyelesaikan soal yang telah diberikan guru.

No.	Nama Siswa	Aktivitas siswa selama proses pembelajaran					
		1	2	3	4	5	6
1	ALYA AZIZAH	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	Anugrah Ramadan R	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	ARFAN ABDUL HAFIZ	✓	✓	X	✓	X	✓
4	ARINI FITRI	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5	Audy Adelia Ramadhan	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6	FAUZIAH	✓	✓	X	✓	✓	✓
7	GHINA NAILA NABILA	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8	Hafidz Nu'man Rifai	✓	✓	✓	✓	✓	✓
9	Haikal	✓	✓	✓	X	✓	✓
10	MUH FATUR ARDIANSYAH	✓	✓	✓	X	✓	✓
11	Muh Harun Kurniawan	✓	✓	✓	✓	✓	✓
12	MUH RAFLY RAMADAN	✓	✓	✓	✓	X	✓

13	Muh. Hafizh Naufal Ramadhan S	✓	✓	✓	✓	✓	✓
14	MUH. RAFA AZKA PUTRA. A	✓	✓	✓	✗	✓	✓
15	MUH.AKMAL SYAM	✓	✓	✓	✓	✓	✓
16	Muhammad Bilal	✓	✓	✓	✗	✗	✓
17	MUHAMMAD FAUZAN ALGHIFARI	✓	✓	✓	✓	✓	✓
18	NAJHUA AZHILA	✓	✓	✓	✓	✓	✓
19	NAURA THIFALIA TAUFIK	✓	✓	✓	✓	✓	✓
20	NUR ADEVA ALDI	✓	✓	✓	✓	✓	✓
21	Nur Fadillah Rahma	✓	✓	✓	✓	✓	✓
22	NUR KHODIJAN	✓	✓	✓	✓	✗	✓
23	PUTRI SALWA	✓	✓	✓	✗	✗	✓
24	RAHMAD IDUL RAMADAN	✓	✓	✓	✗	✓	✓
25	RISKA AMELIA	✓	✓	✗	✗	✗	✓

Maros, 15 Februari 2024

*Azzahra*  
Observer



**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO ANIMASI**

Nama Satuan Pendidikan : UPTD SDN 29 Inpres Marana  
Mata Pelajaran : Matematika  
Kelas/Semester : I/ II  
Hari/Tanggal : 21 Februari 2024  
Pertemuan Ke- : 3

**Petunjuk:**

Observasi dilakukan dengan memberi tanda ceklis pada kolom sesuai dengan aktivitas siswa.

**Kategori Aktivitas:**

1. Siswa hadir tepat waktu dalam proses pembelajaran.
2. Siswa berdoa sebelum pembelajaran.
3. Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan menggunakan media video animasi.
4. Siswa bertanya materi pelajaran saat menggunakan media video animasi.
5. Siswa aktif pada saat proses pembelajaran menggunakan media video animasi.
6. Siswa dapat menyelesaikan soal yang telah diberikan guru.

No.	Nama Siswa	Aktivitas siswa selama proses pembelajaran					
		1	2	3	4	5	6
1	ALYA AZIZAH	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	Anugrah Ramadan R	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	ARFAN ABDUL HAFIZ	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	ARINI FITRI	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5	Audy Adelia Ramadhan	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6	FAUZIAH	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7	GHINA NAILA NABILA	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8	Hafidz Nu'man Rifai	✓	✓	✓	✓	✓	✓
9	Haikal	✓	✓	✓	✓	✓	✓
10	MUH FATUR ARDIANSYAH	✓	✓	✓	✓	✓	✓
11	Muh Harun Kurniawan	✓	✓	✓	✓	✓	✓
12	MUH RAFLY RAMADAN	✓	✓	✓	✓	✓	✓

13	Muh. Hafizh Naufal Ramadhan S	✓	✓	✓	✓	✓	✓
14	MUH. RAFA AZKA PUTRA. A	✓	✓	✓	✓	✓	✓
15	MUH AKMAL SYAM	✓	✓	✓	✓	✓	✓
16	Muhammad Bilal	✓	✓	✓	✓	✓	✓
17	MUHAMMAD FAUZAN ALGHIFARI	✓	✓	✓	✓	✓	✓
18	NAJHUA AZHILA	✓	✓	✓	✓	✓	✓
19	NAURA THIFALIA TAUFIK	✓	✓	✓	✓	✓	✓
20	NUR ADEVA ALDI	✓	✓	✓	✓	✓	✓
21	Nur Fadillah Rahma	✓	✓	✓	✓	✓	✓
22	NUR KHODIJA N	✓	✓	✓	✓	✓	✓
23	PUTRI SALWA	✓	✓	✓	X	X	X
24	RAHMAD IDUL RAMADAN	✓	✓	✓	✓	✓	✓
25	RISKA AMELIA	✓	✓	✓	X	X	✓

Maros, 21 Februari 2024



Observer





**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO ANIMASI**

Nama Satuan Pendidikan : UPTD SDN 29 Inpres Marana  
Mata Pelajaran : Matematika  
Kelas/Semester : 1/ II  
Hari/Tanggal : 22 Februari 2024  
Pertemuan Ke- : 4

**Petunjuk:**

Observasi dilakukan dengan memberi tanda ceklis pada kolom sesuai dengan aktivitas siswa.

**Kategori Aktivitas:**

7. Siswa hadir tepat waktu dalam proses pembelajaran.
8. Siswa berdoa sebelum pembelajaran.
9. Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan menggunakan media video animasi.
10. Siswa bertanya materi pelajaran saat menggunakan media video animasi.
11. Siswa aktif pada saat proses pembelajaran menggunakan media video animasi.
12. Siswa dapat menyelesaikan soal yang telah diberikan guru.

No.	Nama Siswa	Aktivitas siswa selama proses pembelajaran					
		1	2	3	4	5	6
1	ALYA AZIZAH	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	Anugrah Ramadan R	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	ARFAN ABDUL HAFIZ	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	ARINI FITRI	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5	Audy Adelia Ramadhan	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6	FAUZIAH	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7	GHINA NAILA NABILA	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8	Hafidz Nu'man Rifai	✓	✓	✓	✓	✓	✓
9	Haikal	✓	✓	✓	✓	✓	✓
10	MUH FATUR ARDIANSYAH	✓	✓	✓	✓	✓	✓
11	Muh Harun Kurniawan	✓	✓	✓	✓	✓	✓
12	MUH RAFLY RAMADAN	✓	✓	✓	✓	✓	✓

13	Muh. Hafizh Naufal Ramadhan S	✓	✓	✓	✓	✓	✓
14	MUH. RAFA AZKA PUTRA. A	✓	✓	✓	✓	✓	✓
15	MUH.AKMAL SYAM	✓	✓	✓	✓	✓	✓
16	Muhammad Bilal	✓	✓	✓	✓	✓	✓
17	MUHAMMAD FAUZAN ALGHIFARI	✓	✓	✓	✓	✓	✓
18	NAJHUA AZHILA	✓	✓	✓	✓	✓	✓
19	NAURA THIFALIA TAUFIK	✓	✓	✓	✓	✓	✓
20	NUR ADEVA ALDI	✓	✓	✓	✓	✓	✓
21	Nur Fadillah Rahma	✓	✓	✓	✓	✓	✓
22	NUR KHODIJA N	✓	✓	✓	✓	✓	✓
23	PUTRI SALWA	✓	✓	✓	✓	X	✓
24	RAHMAD IDUL RAMADAN	✓	✓	✓	✓	✓	✓
25	RISKA AMELIA	✓	✓	✓	✓	X	✓

Maros, 22 Februari 2024

*Azzahra*  
Observer



**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO ANIMASI**

Nama Satuan Pendidikan : UPTD SDN 29 Inpres Marana  
Mata Pelajaran : Matematika  
Kelas/Semester : 1/ II  
Hari/Tanggal : 29 Februari 2024  
Pertemuan Ke- : 5

**Petunjuk:**

Observasi dilakukan dengan memberi tanda ceklis pada kolom sesuai dengan aktivitas siswa.

**Kategori Aktivitas:**

13. Siswa hadir tepat waktu dalam proses pembelajaran.
14. Siswa berdoa sebelum pembelajaran.
15. Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan menggunakan media video animasi.
16. Siswa bertanya materi pelajaran saat menggunakan media video animasi.
17. Siswa aktif pada saat proses pembelajaran menggunakan media video animasi.
18. Siswa dapat menyelesaikan soal yang telah diberikan guru.

No.	Nama Siswa	Aktivitas siswa selama proses pembelajaran					
		1	2	3	4	5	6
1	ALYA AZIZAH	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	Anugrah Ramadan R	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	ARFAN ABDUL HAFIZ	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	ARINI FITRI	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5	Audy Adelia Ramadhan	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6	FAUZIAH	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7	GHINA NAILA NABILA	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8	Hafidz Nu'man Rifai	✓	✓	✓	✓	✓	✓
9	Haikal	✓	✓	✓	✓	✓	✓
10	MUH FATUR ARDIANSYAH	✓	✓	✓	✓	✓	✓
11	Muh Harun Kurniawan	✓	✓	✓	✓	✓	✓
12	MUH RAFLY RAMADAN	✓	✓	✓	✓	✓	✓



13	Muh. Hafizh Naufal Ramadhan S	✓	✓	✓	✓	✓	✓
14	MUH. RAFA AZKA PUTRA. A	✓	✓	✓	✓	✓	✓
15	MUH.AKMAL SYAM	✓	✓	✓	✓	✓	✓
16	Muhammad Bilal	✓	✓	✓	✓	✓	✓
17	MUHAMMAD FAUZAN ALGHIFARI	✓	✓	✓	✓	✓	✓
18	NAJHUA AZHILA	✓	✓	✓	✓	✓	✓
19	NAURA THIFALIA TAUFIK	✓	✓	✓	✓	✓	✓
20	NUR ADEVA ALDI	✓	✓	✓	✓	✓	✓
21	Nur Fadillah Rahma	✓	✓	✓	✓	✓	✓
22	NUR KHODIJA N	✓	✓	✓	✓	✓	✓
23	PUTRI SALWA	✓	✓	✓	✓	✓	✓
24	RAHMAD IDUL RAMADAN	✓	✓	✓	✓	✓	✓
25	RISKA AMELIA	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Maros, 29 Februari 2024



Observer



**Lampiran 6: Data Nilai Pretes dan Postes Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

**DATA NILAI KELAS EKSPERIMEN**

NO	NAMA	NILAI KELAS EKSPERIMEN	
		PRETEST	POSTEST
1	ALYA AZIZAH	50	90
2	Anugrah Ramadan R	40	94
3	ARFAN ABDUL HAFIZ	30	80
4	ARINI FITRI	40	100
5	Audy Adelia Ramadhan	50	90
6	FAUZIAH	20	80
7	GHINA NAILA NABILA	50	100
8	Hafidz Nu'man Rifai	50	94
9	Haikal	40	90
10	MUH FATUR ARDIANSYAH	50	94
11	Muh Harun Kurniawan	60	100
12	MUH RAFLY RAMADAN	40	84
13	Muh. Hafizh Naufal Ramadhan S	40	100
14	MUH. RAFA AZKA PUTRA. A	60	84
15	MUH.AKMAL SYAM	50	100
16	Muhammad Bilal	40	80
17	MUHAMMAD FAUZAN ALGHIFARI	40	84
18	NAJHUA AZHILA	30	90
19	NAURA THIFALIA TAUFIK	30	90
20	NUR ADEVA ALDI	60	100
21	Nur Fadillah Rahma	30	94
22	NUR KHODIJA N	30	80
23	PUTRI SALWA	30	80
24	RAHMAD IDUL RAMADAN	20	80
25	RISKA AMELIA	20	70

**DATA NILAI KELAS KONTROL**

NO	NAMA	NILAI KELAS KONTROL	
		PRETEST	POSTEST
1	AFRIAN RAFFASYA PRATAMA	30	60
2	ALLISYA ALMEERA HERMAN	30	70
3	ALMEERA NURUL QALBI	20	50
4	Ansar Malik Rahman	40	70
5	AURA SALSABILA	40	74
6	Bunga S	40	70
7	Haikal	30	64
8	ISMAIL	50	70
9	MASYITHA' AYYUN	40	64
10	Muh Alfandi Prasetya	50	70
11	MUH ASRUL	40	60
12	MUH RASUL	60	84
13	Muh. Ardyanzah	40	60
14	Muhammad Armah Pratama	60	84
15	Muhammad Salman	50	74
16	NHAURA	30	60
17	NUR AIRAH	20	50
18	Nur Hadi Apdillah	40	70
19	NUR KHALISAH	30	60
20	NURUL CANTIKA AGUSTINA PUTRI	40	60
21	RANI AZAHRA	50	70
22	RHAMADAN JUNIAN	30	60
23	SAINUDDIN	60	84
24	SITTI HAJRAH	50	80
25	YUSRAN AL FAROUQ	20	50

## Lampiran 7: Hasil Analisis Deskriptif dan Inferensial

### A. Hasil Analisis Deskriptif

#### 1. Data statistik Pretes

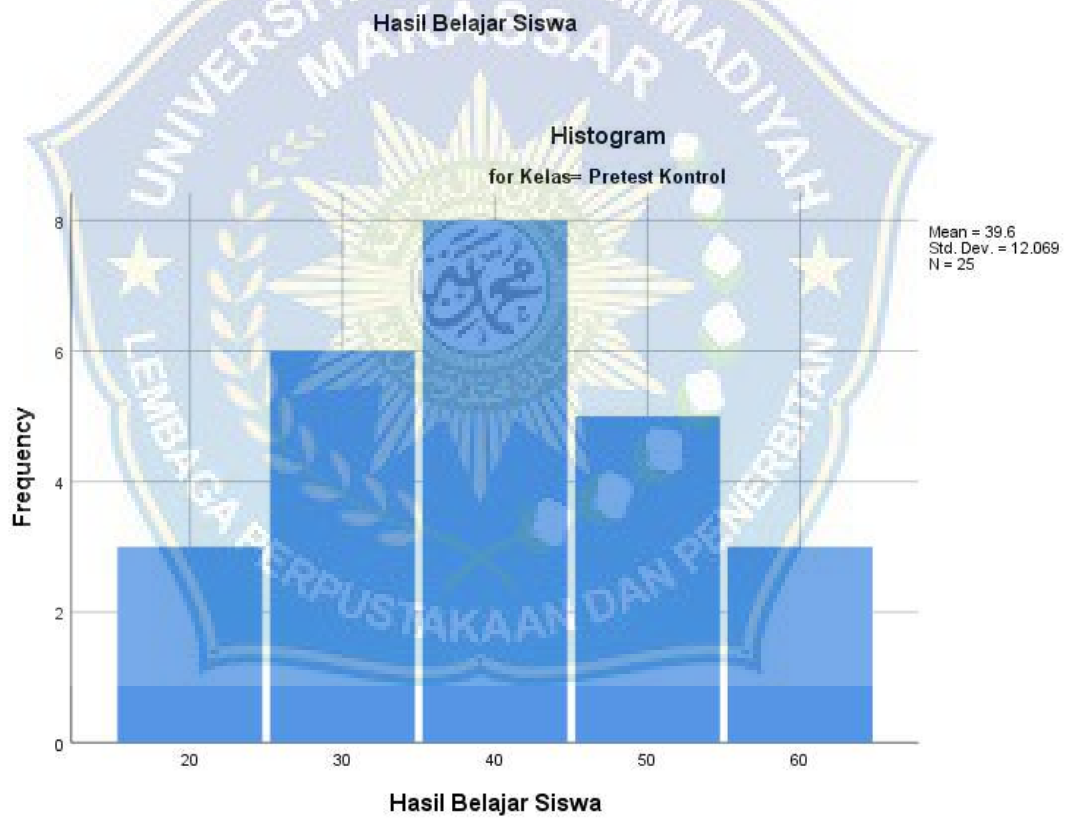
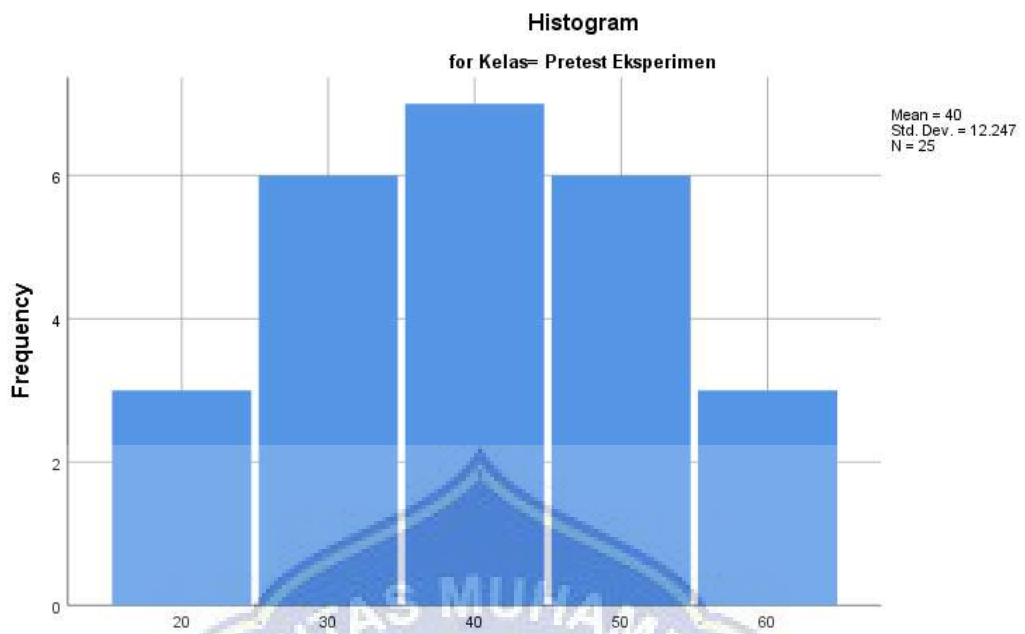
		Statistics	
		Pretest Kelas Eksperimen	Pretest Kelas Kontrol
N	Valid	25	25
	Missing	0	0
Mean		40.00	39.60
Median		40.00	40.00
Mode		40	40
Std. Deviation		12.247	12.069
Range		40	40
Minimum		20	20
Maximum		60	60
Sum		1000	990

#### Pretest Kelas Eksperimen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20	3	12.0	12.0	12.0
	30	6	24.0	24.0	36.0
	40	7	28.0	28.0	64.0
	50	6	24.0	24.0	88.0
	60	3	12.0	12.0	100.0
Total		25	100.0	100.0	

#### Pretest Kelas Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20	3	12.0	12.0	12.0
	30	6	24.0	24.0	36.0
	40	8	32.0	32.0	68.0
	50	5	20.0	20.0	88.0
	60	3	12.0	12.0	100.0
Total		25	100.0	100.0	



## 2. Data statistik Postes

### Statistics

		Posttest Kelas Eksperimen	Posttest Kelas Kontrol
N	Valid	25	25
	Missing	0	0
Mean		89.12	66.72
Median		90.00	70.00
Mode		80 <sup>a</sup>	60 <sup>a</sup>
Std. Deviation		8.546	10.048
Range		30	34
Minimum		70	50
Maximum		100	84
Sum		2228	1668

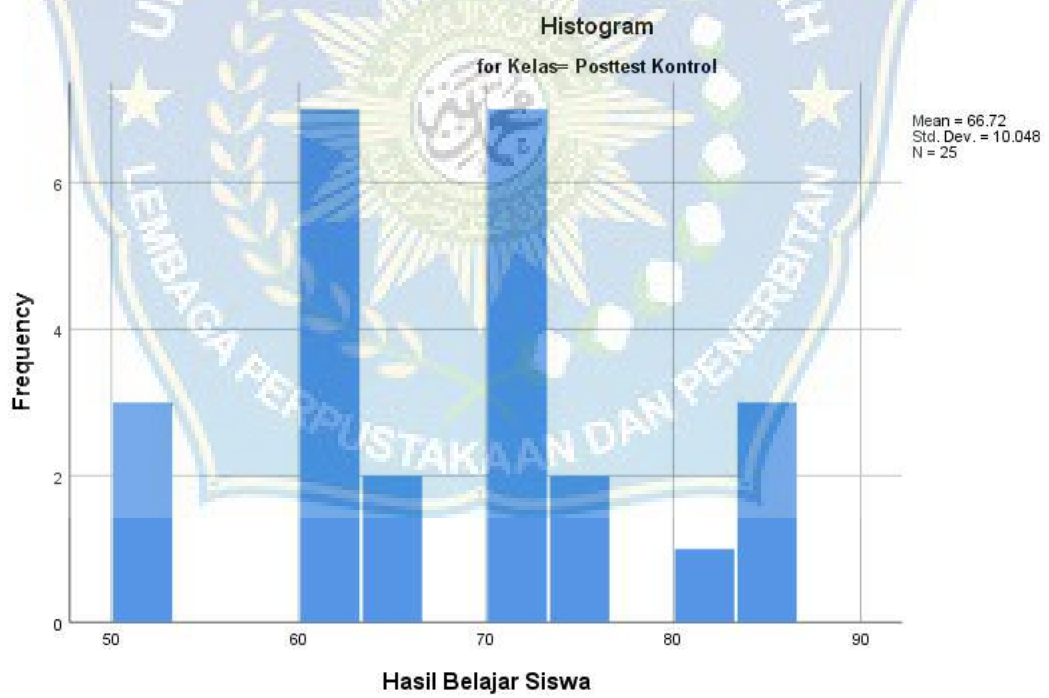
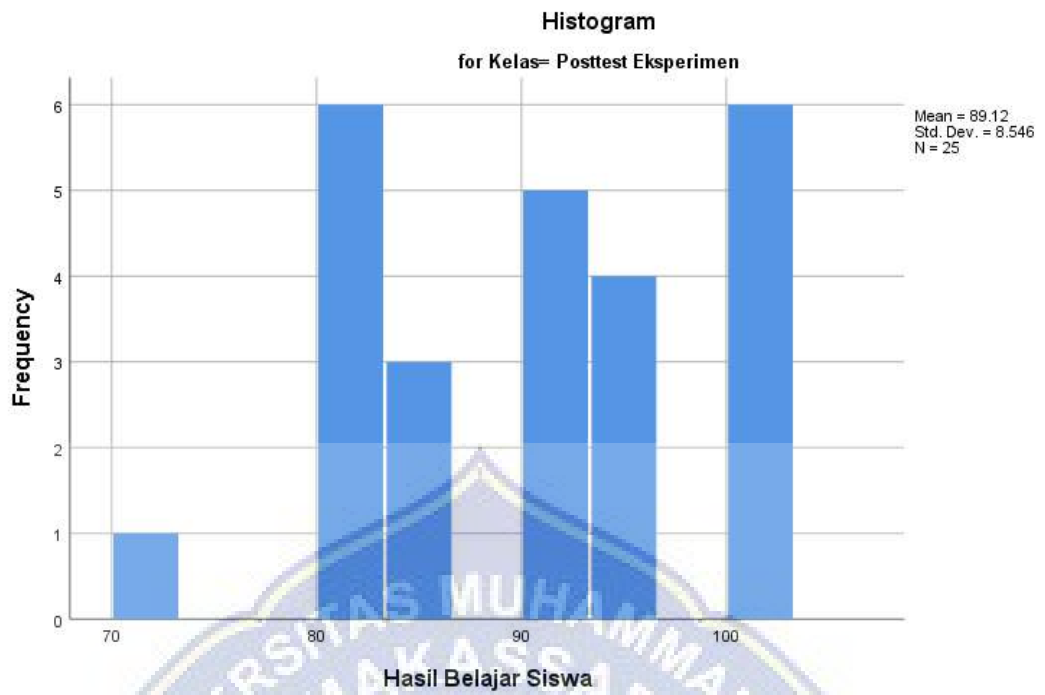
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

### Posttest Kelas Eksperimen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	70	1	4.0	4.0	4.0
	80	6	24.0	24.0	28.0
	84	3	12.0	12.0	40.0
	90	5	20.0	20.0	60.0
	94	4	16.0	16.0	76.0
	100	6	24.0	24.0	100.0
Total		25	100.0	100.0	

### Posttest Kelas Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50	3	12.0	12.0	12.0
	60	7	28.0	28.0	40.0
	64	2	8.0	8.0	48.0
	70	7	28.0	28.0	76.0
	74	2	8.0	8.0	84.0
	80	1	4.0	4.0	88.0
	84	3	12.0	12.0	100.0
	Total		25	100.0	100.0





## B. Hasil Analisis Inferensial

### 1. Uji Normalitas

#### a. Pretes

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pretest Eksperimen	.153	25	.135	.923	25	.059
	Pretest Kontrol	.167	25	.071	.923	25	.061
a. Lilliefors Significance Correction							

#### b. Postes

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Posttest Eksperimen	.141	25	.200*	.907	25	.027
	Posttest Kontrol	.148	25	.163	.927	25	.074
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

### 4. Uji Homogenitas

#### b. Pretes

Test of Homogeneity of Variance						
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.019	1	48	.891	
	Based on Median	.036	1	48	.851	
	Based on Median and with adjusted df	.036	1	47.948	.851	
	Based on trimmed mean	.017	1	48	.896	

#### c. Postes

Test of Homogeneity of Variance						
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.570	1	48	.454	
	Based on Median	.464	1	48	.499	
	Based on Median and with adjusted df	.464	1	43.846	.499	
	Based on trimmed mean	.633	1	48	.430	

## 2. Uji Hipotesis

### Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	Posttest Eksperimen	25	89.12	8.546	1.709
Siswa	Posttest Kontrol	25	66.72	10.048	2.010

### Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.570	.454	8.491	48	.000	22.400	2.638	17.096	27.704
	Equal variances not assumed			8.491	46.794	.000	22.400	2.638	17.092	27.708

## Lampiran 8: Dokumentasi Penelitian

### a. Pretes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



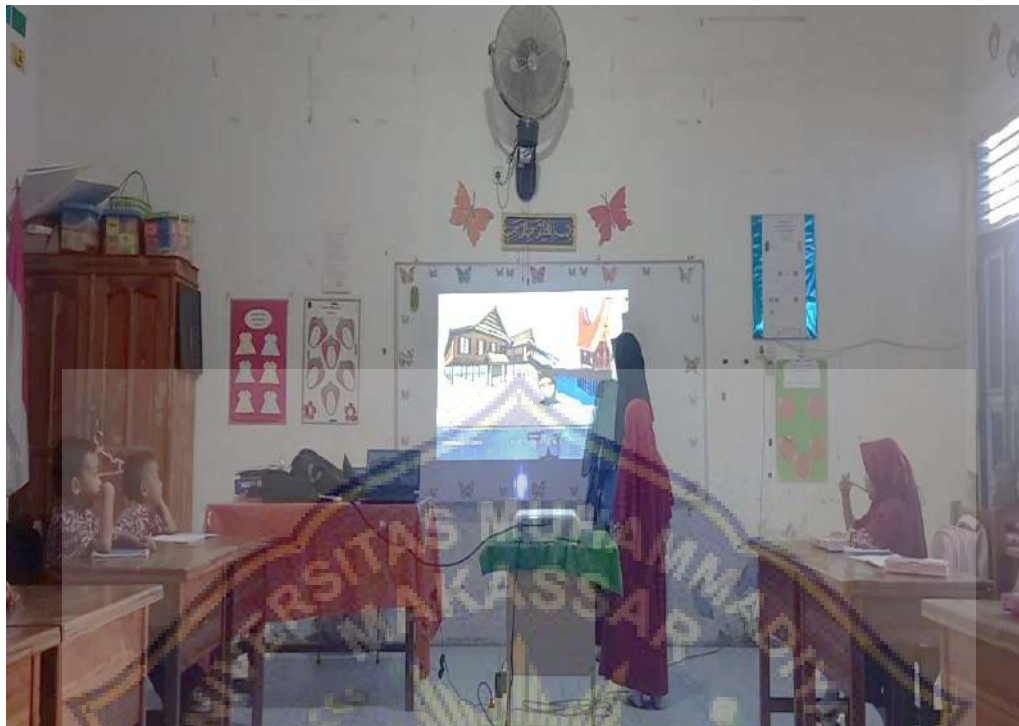
**b. Postes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**





**c. Pembelajaran Menggunakan Media Video Animasi (kelas eksperimen)**





**d. Pembelajaran Tanpa Menggunakan Media Video Animasi (Kelas Kontrol)**







## Lampiran 9: Surat Izin Penelitian



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
 LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
 Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. 066972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 e-mail lp3m@unismuh.ac.id

---

Nomor : 3365/05/C.4-VIII/1/1445/2024 16 January 2024 M  
 Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal 04 Rajab 1445  
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,  
 Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel  
 Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan  
 di -  
 Makassar

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 15494/FKIP/A.4-II/1/1445/2024 tanggal 8 Januari 2024, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : ARINI WIJAYANTI  
 No. Stambuk : 10540 111520  
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

**"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR BERHITUNG SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR"**

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 23 Januari 2024 s/d 23 Maret 2024.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.  
 Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Ketuis LP3M,  
  
**Dr. M. Arief Muhsin, M.Pd**  
**NBM 1127761**

01-24



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936  
 Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : [ptsp@sulselprov.go.id](mailto:ptsp@sulselprov.go.id)  
 Makassar 90231

Nomor : **1033/S.01/PTSP/2024** Kepada Yth.  
 Lampiran : - Bupati Maros  
 Perihal : **Izin penelitian**

di-  
**Tempat**

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 3365/05/C.4-VIII/I/1445/2024 tanggal 16 Januari 2024 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : **ARINI WIJAYANTI**  
 Nomor Pokok : 105401115520  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)  
 Alamat : Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar

PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

**" PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR  
 BERHITUNG SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **23 Januari s/d 23 Maret 2024**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar  
 Pada Tanggal 17 Januari 2024

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU  
 SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



**ASRUL SANI, S.H., M.Si.**  
 Pangkat : PEMBINA TINGKAT I  
 Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth  
 1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar,  
 2. *Pertinggal.*





**PEMERINTAH KABUPATEN MAROS  
DINAS PENANAMAN MODAL, PELAYANAN TERPADU SATU PINTU DAN  
KETENAGAKERJAAN**

Jl. Asoka No. 1 Telp. (0411)373884 Kabupaten Maros  
email: [adhtar@dpmpsp.maroskab.go.id](mailto:adhtar@dpmpsp.maroskab.go.id) Website: [www.dpmpsp.maroskab.go.id](http://www.dpmpsp.maroskab.go.id)

**IZIN PENELITIAN**

Nomor: 33/IP/DPMPSTSP/2024

**DASAR HUKUM :**

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan Teknologi;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
3. Rekomendasi Tim Teknis Izin Penelitian Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Maros Nomor : 38/I/REK-IP/DPMPSTSP/2024

Dengan ini memberikan Izin Penelitian Kepada :

Nama : ARINI WIJAYANTI  
 Nomor Pokok : 105401115520  
 Tempat/Tgl Lahir : MAROS / 10 Februari 2002  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Pekerjaan : MAHASISWA  
 Alamat : JL. BAMBU RUNCING DSN BONTO PADDINGIN KEL. DESA BONTOTALLASA KEC. SIMBANG  
 Tempat Meneliti : UPTD SDN 29 MARANA

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka Penulisan Skripsi dengan Judul :

**"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR BERHITUNG SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR"**

Lamanya Penelitian : 23 Januari 2024 s/d 23 Maret 2024

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
2. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
3. Menyerahkan 1 (satu) exemplar Foto Copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Maros.
4. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut diatas.

Demikian Izin Penelitian ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Maros, 26 Januari 2024

**KEPALA DINAS,**



**NURYADI, S. Sos., M. A. P**

Pangkat : Pembina Tk. I

Nip : 19741005 199803 1 010

Tembusan Kepada Yth.:

1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNISMUH Makassar di Makassar
2. Arsip

*Dokumen Ini Telah Ditandatangani Secara Elektronik Menggunakan Sertifikat Elektronik  
eTENTIK Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN)*

## Lampiran 10: Kartu Kontrol Bimbingan



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar  
 Telp : 0411-860837/860132 (Fax)  
 Email : fkip@unismuh.ac.id  
 Web : www.fkip.unismuh.ac.id

### KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : ARINI WIJAYANTI  
 NIM : 105401115520  
 Jurusan : SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Berhitung Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar  
 Pembimbing : 1. Dr. Sitti Fithriani Saleh, M.Pd  
 2. Ernawati, S.Pd., M.Pd.

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1	1 Maret 2024	Perbaikan kata hasil penelitian siswa, pengelompokan siswa uji hipotesis	<i>[Signature]</i>
2	18 Maret 2024	Revisi hasil penelitian penemuan tabel diagram	<i>[Signature]</i>
3	28 Maret 2024	Revisi hasil penelitian dan hasil penelitian lanjutan	<i>[Signature]</i>
4	1 April 2024	Langkah lanjutan, hasil	<i>[Signature]</i>
5	6 April 2024	Langkah ujian	<i>[Signature]</i>

*Catatan:*  
 Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, Maret 2024  
 Mengetahui,  
 Ketua Prodi PGSD  
  
**Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.**  
 NBM. 1148913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alaaddin No.259 Makassar  
 Telp : 0411-860837/860132 (Fax)  
 Email : fkip@unismuh.ac.id  
 Web : www.fkip.unismuh.ac.id

**KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : ARINI WIJAYANTI  
 NIM : 105401115520  
 Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Berhitung Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar  
 Pembimbing : 1. Dr. Sitti Fithriani Saleh, M.Pd  
 2. Ernawati, S.Pd., M.Pd.

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	11 Maret 2024	Abstrak Bab I	
2.	15 Maret 2024	Bab II Penelitian relevan kerangka teori	
3.	15 Maret 2024	Bab III Bab IV	
4.	16 Maret 2024	revisi temuan apn yg ditambahkan di bab II	
5.		gmn IV	

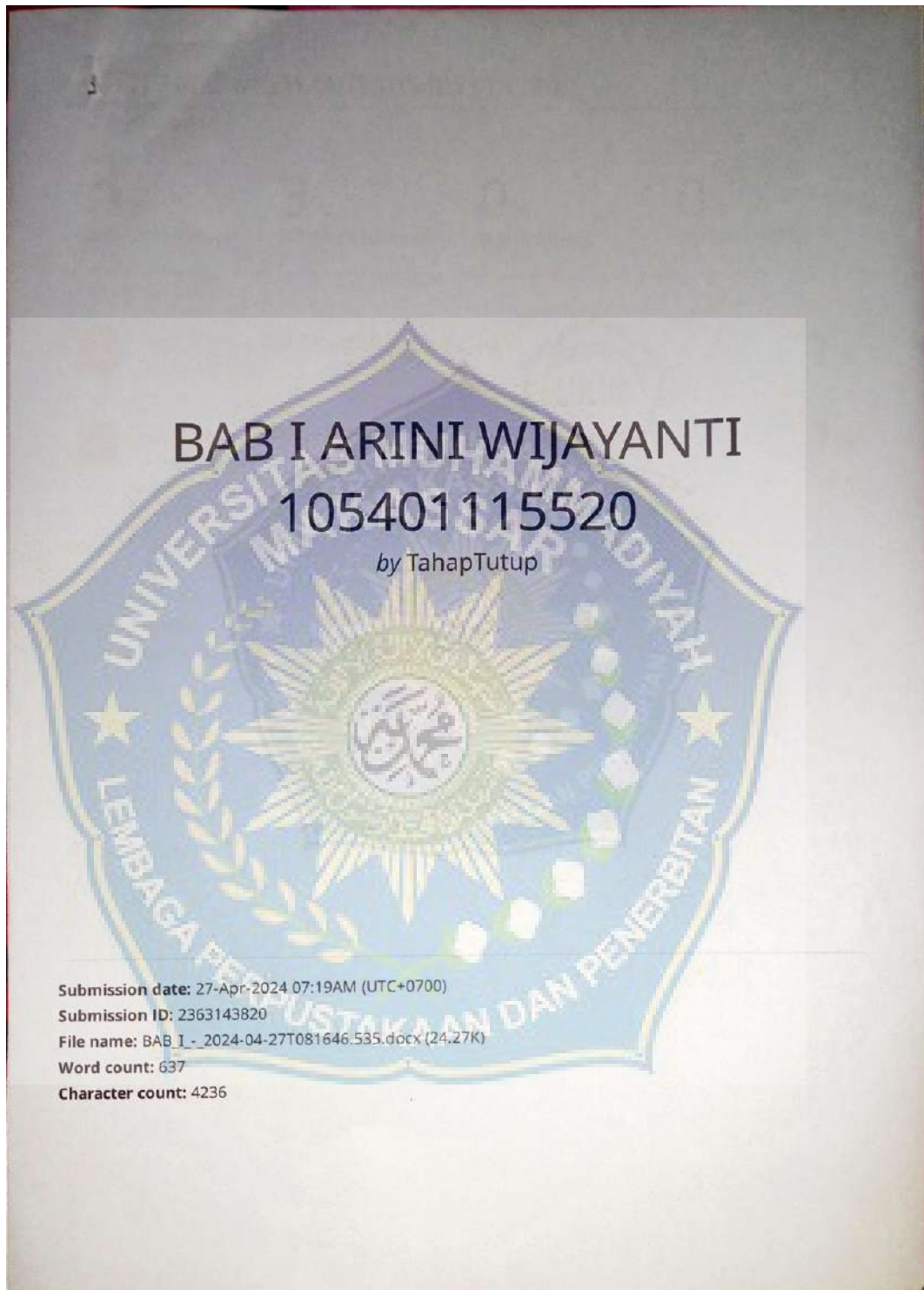
Catatan: 23 April 2024  
 Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, Maret 2024  
 Mengetahui,  
 Ketua Prodi PGSD

Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.  
 NBM. 1148913



**Lampiran 11: Hasil Turnitin**





BAB I ARINI WIJAYANTI 105401115520

ORIGINALITY REPORT

<b>3%</b> SIMILARITY INDEX	<b>3%</b> INTERNET SOURCES	<b>0%</b> PUBLICATIONS	<b>0%</b> STUDENT PAPERS
-------------------------------	-------------------------------	---------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<a href="http://eprints.poltekkesjogja.ac.id">eprints.poltekkesjogja.ac.id</a> Internet Source	<b>1%</b>
<b>2</b>	<a href="http://eprints.ums.ac.id">eprints.ums.ac.id</a> Internet Source	<b>1%</b>



Exclude quotes  Off  
Exclude bibliography  Off  
Exclude matches



## BAB II ARINI WIJAYANTI

105401115520

by TahapTutup

Submission date: 27-Apr-2024 07:20AM (UTC+0700)

Submission ID: 2363144429

File name: BAB\_II\_-\_2024-04-27T081548.844.docx (2.12M)

Word count: 3132

Character count: 21073

## 'BAB II ARINI WIJAYANTI 105401115520

### ORIGINALITY REPORT

**12%**

SIMILARITY INDEX

**10%**

INTERNET SOURCES

**4%**

PUBLICATIONS

**4%**

STUDENT PAPERS


### PRIMARY SOURCES

1	id.scribd.com Internet Source	1%
2	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	1%
3	repo.iain-tulungagung.ac.id Internet Source	1%
4	Ridho Agung Juwantara. "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika", Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 2019 Publication	1%
5	id.123dok.com Internet Source	1%
6	123dok.com Internet Source	<1%
7	journal.trunojoyo.ac.id Internet Source	<1%



8	Nur Khalid Saifullah, Hamdani Hamdani, Dyoty Auliya Vilda Ghasya. "Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SDN 35 Pontianak Selatan", AS-SABIQUN, 2023 Publication	<1%
9	alfarizii.com Internet Source	<1%
10	pt.scribd.com Internet Source	<1%
11	www.slideshare.net Internet Source	<1%
12	Submitted to G.C. Foster College of Physical Education and Sport Student Paper	<1%
13	Submitted to University of Northumbria at Newcastle Student Paper	<1%
14	journal.unesa.ac.id Internet Source	<1%
15	hakekatpendidikan.blogspot.com Internet Source	<1%
16	sdoriza.wordpress.com Internet Source	<1%





17	Eka Nurmala Annisa, Yetti Supriyati, Yuliani Nurani. "Peningkatan Pemahaman Berhitung dan Kardinalitas melalui Penggunaan Media Rangkasbitung", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020 Publication	<1 %
18	journal.unpas.ac.id Internet Source	<1 %
19	edoc.pub Internet Source	<1 %
20	fatimahrkd.blogspot.com Internet Source	<1 %
21	repository.unisba.ac.id Internet Source	<1 %
22	www.scribd.com Internet Source	<1 %
23	Deni Eka Putra, Delfi Eliza. "Video Edukasi Gizi Berbasis Makanan Tradisional dalam Pengenalan Budaya Minangkabau", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2023 Publication	<1 %
24	Maisarah Maisarah, Cyndi Prasetya. "Pengaruh Media Digital Terhadap Keterampilan Proses Sains dan Bernalar Kritis di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2023	<1 %

Publication		
25	<a href="http://digilibadmin.unismuh.ac.id">digilibadmin.unismuh.ac.id</a> Internet Source	<1%
26	<a href="http://eprints.iain-surakarta.ac.id">eprints.iain-surakarta.ac.id</a> Internet Source	<1%
27	<a href="http://mafiadoc.com">mafiadoc.com</a> Internet Source	<1%
28	<a href="http://repository.uin-suska.ac.id">repository.uin-suska.ac.id</a> Internet Source	<1%
29	<a href="http://www.jurnal.unsyiah.ac.id">www.jurnal.unsyiah.ac.id</a> Internet Source	<1%

Exclude quotes  Off      Exclude matches  Off  
Exclude bibliography  Off





# BAB III ARINI WIJAYANTI

## 105401115520

by TahapTutup



Submission date: 27-Apr-2024 07:21AM (UTC+0700)

Submission ID: 2363145256

File name: BAB\_III\_-\_2024-04-27T081651.268.docx (36.14K)

Word count: 1165

Character count: 7516

BAB III ARINI WIJAYANTI 105401115520

ORIGINALITY REPORT

3%

SIMILARITY INDEX

3%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	2%
2	repository.uhn.ac.id Internet Source	1%
3	tik.stkipgarut.ac.id Internet Source	1%

Exclude quotes

of

Exclude matches

of

Exclude bibliography

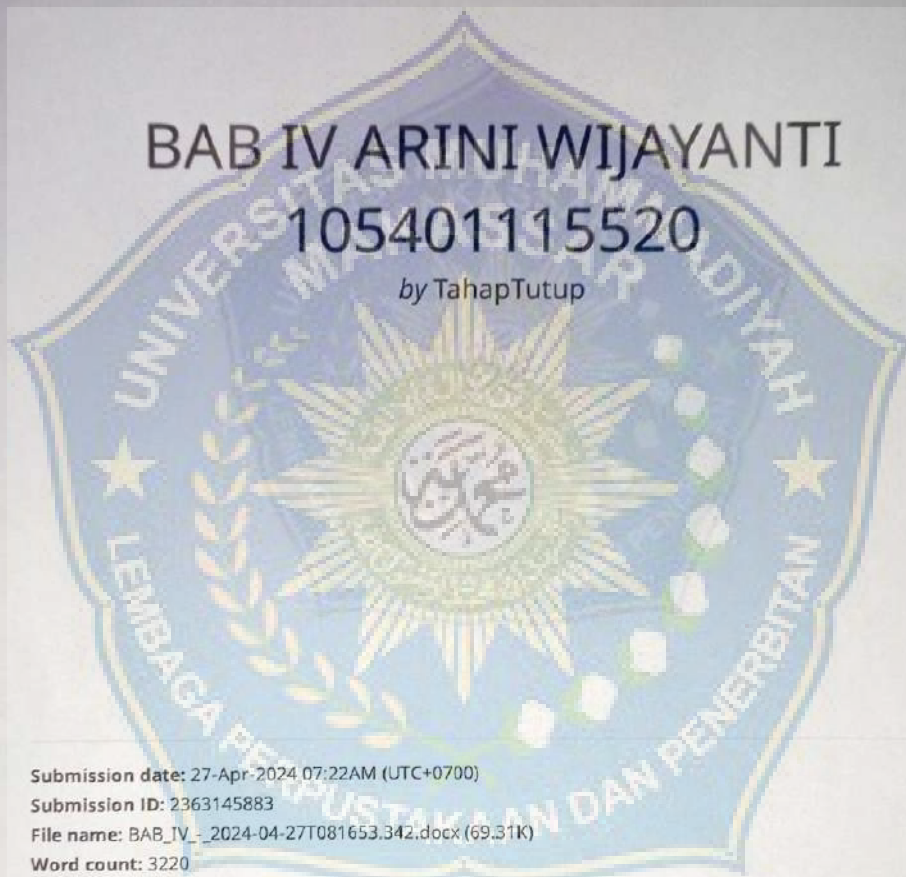
of



# BAB IV ARINI WIJAYANTI

105401115520

by TahapTutup



Submission date: 27-Apr-2024 07:22AM (UTC+0700)

Submission ID: 2363145883

File name: BAB\_IV\_-\_2024-04-27T081653.342.docx (69.31K)

Word count: 3220

Character count: 19074

## BAB IV ARINI WIJAYANTI 105401115520

### ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

### PRIMARY SOURCES

1

[etheses.iainponorogo.ac.id](http://etheses.iainponorogo.ac.id)

Internet Source

2%

2

[123dok.com](http://123dok.com)

Internet Source

2%

3

[digitalcommons.gardner-web.edu](http://digitalcommons.gardner-web.edu)

Internet Source

1%

4

[digilib.uinkhas.ac.id](http://digilib.uinkhas.ac.id)

Internet Source

1%

5

[etheses.uinmataram.ac.id](http://etheses.uinmataram.ac.id)

Internet Source

1%

6

Nuari Nur Baeti, Dwi Prasetyawati, Wawan Priyanto. "Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing dengan Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika", Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2020

Publication

<1%

7

[digilibadmin.unismuh.ac.id](http://digilibadmin.unismuh.ac.id)

Internet Source

<1%





8	journal.unnes.ac.id Internet Source	<1%
9	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	<1%
10	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1%
11	repository.umy.ac.id Internet Source	<1%
12	repository.upb.edu.co Internet Source	<1%

Exclude quotes

Exclude matches

Exclude bibliography



# BAB V ARINI WIJAYANTI

105401115520

by TahapTutup



Submission date: 27-Apr-2024 07:23AM (UTC+0700)

Submission ID: 2363146532

File name: BAB\_V\_-\_2024-04-27T081654.471.docx (15.8K)

Word count: 168

Character count: 1036



BAB V ARINI WIJAYANTI 105401115520

ORIGINALITY REPORT

0%

SIMILARITY INDEX

0%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

Exclude quotes  
Exclude bibliography

Exclude matches



## RIWAYAT HIDUP



ARINI WIJAYANTI, lahir di Maros pada tanggal 10 Februari 2002. Anak ketiga dari empat bersaudara, merupakan buah hati dari Sri Marsid dan Harni Sri Lestari.

Penulis menempuh pendidikan Sekolah Dasar (SD) pada tahun 2007 di SDN 180 Pappandangan dan tamat pada tahun 2013. Kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada tahun 2013 di SMP Negeri 1 Maros dan tamat pada tahun 2016. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) pada tahun 2016 di SMA Plus Budi Utomo Makassar dan tamat pada tahun 2019. Pada tahun 2020 penulis melanjutkan pendidikan pada Program Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) di Universitas Muhammadiyah Makassar.

