

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBANTUAN
ANIMAKER PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS
V DI SDN 9 BARU BARU TANGA**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

OLEH:

IRPIYA AINUN AWALIYAH

105401115820

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

2024



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Siripin Kapulu No. 219 Makassar
Telp. (0411) 880127/880132 (Pusat)
Email: dekan@umh.ac.id
Web: <http://fkip.umh.ac.id>

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Irpiya Ainun Awaliyah NIM 105401115820**, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 258 Tahun 1446 H/2024 M pada tanggal 19 Shafar 1446 H/24 Agustus 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, **31 Agustus 2024**.

Makassar, 26 Safar 1446 H
31 Agustus 2024 M

- Panelia Ujian:
1. Pengawas Umum : **Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, MT., IPU** (.....)
 2. Ketua : **Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.** (.....)
 3. Sekretaris : **Dr. H. Baharullah, M.Pd.** (.....)
 4. Dosen Penguji :
 1. **Dr. Sitti Fithriani Saleh, M.Pd.** (.....)
 2. **Dr. A. Husniati, M.Pd** (.....)
 3. **Ernawati, S.Pd., M.Pd.** (.....)
 4. **Hamdana Hadaming, S.Pd., M.Si** (.....)

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


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



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alauddin No. 254 Makassar
Telp. 0411 860117/860132 (Fax)
Email: fakip@unismuh.ac.id
Web: http://fkip.unismuh.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi: Pengembangan Media Audio Visual Berbantuan Animaker Pada
Mata Pelajaran Matematika Kelas V di SDN 9 Baru-Baru
Tanga

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : Irpiya Ainun Awaliyah
NIM : 105401115820
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

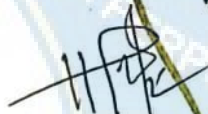
Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka Skripsi ini telah memenuhi
persyaratan untuk diujikan.

Makassar, 26 Agustus 2024

Disetujui Oleh.

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. A. Husniati, M.Pd


Ma'rup, 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. 11489133



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Iрпиya Ainun Awaliyah
NIM : 105401115820
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Audio Visual Berbantuan Animaker Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V di SDN 9 Baru-Baru Tanga.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 26 Agustus 2024

Yang Membuat Pernyataan

Iрпиya Ainun Awaliyah



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Irpiya Ainun Awaliyah
NIM : 105401115820
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam menyusun skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 26 Agustus 2024

Yang Membuat Perjanjian

Irpiya Ainun Awaliyah

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

“Belajarlh untuk mendengar, maka kebijakan akan
mendatangi”

“Tidak ada kata terlambat, setiap hari adalah kesempatan yang baru”

Kupersembahkan karya ini buat:

Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Muhammad Sahur dan Ibunda Marwah, S.Pd., ketulusanya dari hati atas doa yang tak pernah putus, semangat yang tak ternilai. Serta untuk keluarga dan orang-orang terdekatku yang tersayang, dan terkhusus kedua dosen pembimbing, atas segala bantuannya dalam mendukung penulis mewujudkan harapan menjadi kenyataan.

ABSTRAK

Irpiya Ainun Awaliyah. 2024. *Pengembangan Media Audio Visual berbantu Animaker pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SDN 9 Baru-Baru Tanga* Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Andi Husniati dan Pembimbing II Ma'rup.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengembangan media audio visual berbantu animaker yang valid, praktis, dan efektif pada mata pelajaran matematika kelas V di SDN 9 Baru-Baru Tanga. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membuat media audio visual yang valid, praktis, dan efektif berbantu animaker pada mata pelajaran matematika kelas V di SDN 9 Baru-Baru Tanga

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (*research and development*). Model yang digunakan adalah model ADDIE. Model ADDIE memiliki lima tahap yaitu analisis (*Analysis*), perencanaan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*) dan evaluasi (*Evaluation*).

Hasil dari penelitian media pembelajaran *audio visual* berbantu animaker pada validasi mendapatkan nilai 82% dengan kategori sangat valid. Untuk hasil dari hasil uji kepraktisan mendapatkan nilai 73,3% dengan kategori praktis. Dan nilai dari efektifitas yaitu 76% dapat dikategorikan baik.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, dapat disimpulkan Pengembangan Media Audio Visual berbantu Animaker pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SDN 9 Baru-Baru Tanga dapat mencapai kriteria sangat valid, praktis dan efektif.

Kata Kunci: media pembelajaran, *animaker*, matematika

KATA PENGANTAR

Allah Maha Penyayang dan Pengasih, demikian kata untuk mewakili atas segala karunia dan nikmat-Nya. Jiwa ini tidak akan berhenti bertahmid atas anugerah pada detik waktu, denyut jantung, gerak langkah, serta rasa dan rasio pada-mu sang khalik. Skripsi ini adalah setitik dari sederetan berkah-Mu.

Salawat dan salam tak lupa tercurah kepada Nabiullah Muhammad SAW. Sang pejuang dan pembawa kebenaran ditengah-tengah masyarakat sebagai rahmatan lil alamin dan suri tauladan yang baik bagi seluruh umatnya. Semoga keselamatan dilimpahkan pula kepada seluruh keluarga dan sahabatnya serta para pengikutnya yang setia hingga akhir zaman.

Dalam penulisan skripsi penelitian ini bukanlah hal yang mudah terwujud, namun selalu dimudahkan jika kita selalu berusaha dan berdoa. Penulis berharap dengan selesainya skripsi ini, bukanlah akhir dari sebuah karya, melainkan awal dari semuanya, awal dari sebuah perjuangan hidup, dan awal dari sebuah doa yang selalu menyertainya. Amin.

Skripsi ini dipersembahkan dengan penuh rasa cinta dan kasih sayang kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda Muhammad Sahur dan Ibunda Marwah, S.Pd. Ayah dan ibu, Terima kasih atas segala pengorbanan, kasih sayang, doa, dan dukungan yang tak terhingga. Kalianlah lentera yang menerangi jalan hidupku, motivator yang tak pernah lelah menyemangatiku, dan perlindungan yang selalu menjagaku dalam suka dan duka.

Skripsi ini adalah bukti cinta dan baktiku kepada kalian. Semoga skripsi ini dapat menjadi kebanggan dan kebahagiaan bagi kalian. Ya Allah,

limpakanlah rahmat dan karunia-Mu kepada kedua orang tua hamba. Berikanlah mereka kesehatan, kebahagiaan, dan umur yang panjang. Lindungilah mereka selalu dalam lindungan-Mu. Amin.

Setiap orang dalam berkarya selalu mencari kesempurnaan, tetapi terkadang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seseorang. Kesempurnaan bagaikan fatamorgana yang semakin dikejar semakin menghilang dari pandangan, bagai pelangi yang terlihat indah dari kejauhan, tetapi menghilang jika didekati. Demikian juga tulisan ini, kehendak hati ingin mencapai kesempurnaan, tetapi kapasitas penulis dalam keterbatasan. Segala daya dan upaya telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segalah rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua Muhammad Sahur dan Marwah yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula, penulis mengucapkan kepada para keluarga yang tak hentinya memberikan motivasi dan selalu menemaniku dengan candanya. Kepada Ibu Dr. Andi Husniati, M.Pd dan Bapak Ma'rup, S.Pd.,M.Pd., selaku dosen pembimbing I dan II, yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga terselesainya skripsi ini.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada; Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd.,Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas

Muhammadiyah Makassar, dan Dr. Aliem Bahri. S.Pd.,M.Pd. ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah, Guru, Staf SDN 9 Baru-Baru Tanga, Ibu HJ. Nurmaeni, S.Pd selaku guru kelas V di sekolah tersebut yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian. Teman dan sahabat-sahabatku terimakasih selalu menemaniku dalam suka dan duka serta rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2020 atas segala kebersamaan, motivasi, saran, dan bantuannya kepada penulis yang telah memberi pelangi dalam hidupku.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak. Selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Amin

Pangkep, 2024

Irpiya Ainun Awaliyah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
SURAT PERJANJIAN	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Pengembangan	4
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	5
E. Definisi Istilah.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori	8
1. Pengertian media audio visual	8
2. Pengertian kesulitan belajar	9
3. Aplikasi animaker	15
4. Faktor kesulitan belajar siswa	16
5. Tahap pembelajaran matematika.....	17
6. Pendekatan kontekstual.....	18
7. Model pengembangan ADDIE.....	18
8. Materi Pecahan.....	19
B. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	20
C. Kerangka Konseptual	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	24
A. Jenis Penelitian.....	24
B. Model Pengembangan.....	24

C. Prosedur Pengembangan	25
D. Desain Uji coba Produk	29
E. Jenis Data	30
F. Teknik Pengumpulan Data	31
G. Instrumen Penelitian.....	32
H. Teknik Analisis Data.....	33
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	35
A. Hasil Produk Pengembangan	35
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	35
2. <i>Design</i> (Perancangan).....	36
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	37
4. <i>Implementation</i> (Pelaksanaan).....	38
5. <i>Evaluation</i> (Penilaian).....	39
B. Penyajian Data Uji Coba.....	43
1. Hasil Penilaian Validasi Materi Video Pembelajaran.....	44
2. Hasil Penilaian Uji Kepraktisan.....	47
3. Hasil Penilaian Respon Siswa dan Hasil Tes Belajar	48
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	50
A. Simpulan	50
B. Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Validator Penelitian.....	28
3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Materi.....	32
3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Media.....	33
3.4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Respon Siswa.....	33
3.5 Kriteria Interpretasi Skor.....	34
4.1 Hasil Validasi oleh Ahli Materi.....	43
4.2 Hasil Validasi oleh Ahli Media.....	44
4.3 Hasil Validasi Video Pembelajaran.....	45
4.4 Hasil Lembar Penilaian Uji Kepraktisan.....	46
4.5 Hasil Lembar Penilaian Respon Siswa.....	47
4.6 Hasil Tes Peserta Didik.....	48
4.7 Hasil Nilai Keseluruhan Efektivitas.....	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Skema Kerangka Berpikir.....	23
3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	25
4.1 Halaman Depan Video Pembelajaran.....	38
4.2 Tujuan Pembelajaran Materi Bilangan Bulat dan Bilangan Desimal.....	39
4.3 Halaman Isi Materi Bilangan Bulat dan Bilangan Desimal.....	40
4.4 Latihan Soal.....	41
4.5 Penjelasan dari Latihan Soal.....	41



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mata pelajaran matematika sering kali menjadi tantangan tersendiri bagi sebagian besar siswa. Pandangan yang disampaikan oleh Wahyudin (2008:338), sebagaimana dilaporkan dalam penelitian oleh Prihayuda Tatang Aditya (2018:65), menegaskan bahwa matematika sering kali dianggap sulit untuk dipahami, baik bagi pengajar maupun pelajar. Salah satu alasan utamanya adalah karena untuk memahami konsep baru dalam matematika, diperlukan pemahaman yang kokoh tentang materi sebelumnya.

Kesulitan memahami konsep matematika yang abstrak dan rumit sering dialami oleh banyak siswa. Hal ini dapat menghambat kemampuan mereka dalam mengaplikasikan konsep-konsep tersebut dalam menyelesaikan masalah dunia nyata. Motivasi belajar dapat mendorong kepada peserta didik untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal yang berasal dari faktor intrinsik dan ekstrinsik peserta didik yang tidak lepas dari ransangan tertentu.(Nasrah et al., 2015). Salah satu yang dapat dilakukan adalah dengan adanya dorongan dari luar dengan penggunaan media dan pendekatan pembelajaran yang efektif guna mengatasi kesulitan belajar matematika.

Meskipun proses pembelajaran matematika diharapkan dapat berjalan dengan lancar, namun kenyataannya belum demikian. Hasil penelitian *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) tahun 2015, sebagaimana yang dikutip oleh Sitti Hidayatus Sholehah (2018), menegaskan bahwa penguasaan matematika oleh pelajar Indonesia masih rendah. Fakta ini menunjukkan bahwa Indonesia berada di peringkat ke-45 dari 50 negara yang menjadi subjek survei, meskipun memiliki populasi lebih dari 250 juta orang.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 9 Baru-Baru Tanga, proses belajar pada pelajaran matematika masih didominasi pengajar, sebagai akibatnya keaktifan serta kemandirian dari peserta didik berkurang. guru juga seringkali hanya menerangkan rumus serta memberi contoh soal, menggunakan metode konvensional dan hanya memperlihatkan contoh pada buku serta pengajar juga belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran, sebagai akibatnya hasil belajar menurun dan membentuk siswa kurang berminat dalam pembelajaran matematika. dalam penggunaan media pembelajaran pengajar juga belum bervariasi dan belum maksimal, selain itu mengakibatkan siswa kurang tertarik dalam belajar. Pengajar belum menerapkan media pembelajaran berbasis IT. Minat belajar peserta didik sangat rendah pada belajar matematika sebab siswa masih menganggap pelajaran matematika ialah pelajaran yang sulit.

Dari penjelasan di atas, peneliti tertarik membuat media pembelajaran video animasi berbantu Animaker pada materi pembelajaran matematika perihal bilangan bulat dan bilangan desimal. Media

pembelajaran yg ingin dikembangkan pada bentuk media pembelajaran animasi berbantu animaker berupa media *audio visual*. Pengembangan ini bertujuan buat mengetahui kelayakan penerapan media pembelajaran video animasi, keefektifan media animasi serta nilai peserta didik serta respon yang diberikan peserta didik. Peneliti berinisiatif membentuk satu media pembelajaran berupa video animasi berbantu Animaker buat melengkapi serta menambah media pembelajaran sebagai akibatnya siswa dapat menerima informasi lain, tidak hanya berasal buku paket dan guru saja. Media pembelajaran ialah salah satu sarana yang dipergunakan untuk meningkatkan pembelajaran.

Di zaman digital sekarang ini dalam proses pembelajaran di sekolah masih menggunakan media buku sebagai media pembelajaran. Hal ini bisa dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran yang berupa gambar, animasi, warna, suara, serta video sehingga bisa membuat siswa lebih tertarik buat belajar. Pembelajaran akan lebih bermakna, jika memanfaatkan media sebagai sarana penunjang pada aktivitas pembelajaran serta media pembelajaran sangat berpengaruh di proses pembelajaran sebab peserta didik dapat termotivikasi pada belajar .

Animaker merupakan aplikasi berbasis web online untuk membuat video animasi dengan fitur yang menarik. Menurut Graham (2015) dalam Nizlel Huda dkk (2021:220), animaker merupakan salah satu aplikasi modern yang mudah dibuat oleh pendidik, serta dalam penyajian pembelajaran dapat dibuat animasi karakter bergerak dilengkapi dengan backsound dan transisi sehingga membuat materi pembelajaran disajikan

jadi lebih menarik dan bagus yang mengakibatkan mudah untuk dipahami oleh peserta didik..

Adapun kelebihan yang lain dari *software* Animaker yaitu praktis digunakan buat pembuatan videonya, telah disediakan animasi-animasi yang menarik dan telah mengategorikan berasal animaker nya, seperti animasi buat edukasi, bisnis, kenaikan pangkat, serta sebagainya. Animaker bisa dipergunakan secara gratis buat versi menggunakan fitur dasar.

Adapun pada penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE untuk menghasilkan media audio visual berbantuan animaker, video yang dirancang tahap-pertahap. Penelitian pengembangan media ini dilakukan dengan langkah-langkah sesuai dengan langkah dalam model pengembangan ADDIE. Alasan peneliti memilih menggunakan model pengembangan ADDIE dikarenakan model pengembangan ini memiliki keunggulan pada tahapan kerjanya yang sistematis. Setiap fase dilakukan evaluasi dan revisi dari tahapan yang dilalui, sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid. Selain itu model ADDIE sangat sederhana tapi implementasinya sistematis.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penyampaian materi pembelajaran menggunakan media animasi berbasis animaker harus di prioritaskan mempertimbangkan kebutuhan siswa. Sehingga peneliti berkeinginan untuk melaksanakan penelitian menggunakan judul **“Pengembangan Media Audio Visual Berbantuan Animaker Pada**

Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V di SDN 9 Baru-Baru Tanga”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media audio visual berbantuan animaker yang valid, praktis, dan efektif pada mata pelajaran matematika kelas V di SDN 9 Baru-Baru Tanga?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan pengembangan adalah untuk merancang dan membuat media audio visual yang valid, praktis, dan efektif berbantuan animaker pada mata pelajaran matematika kelas V di SDN 9 Baru-Baru Tanga

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media audio visual yang dikembangkan sesuai dengan materi bilangan bulat dan bilangan desimal pada mata pelajaran matematika di SDN 9 Baru-Baru Tanga.
2. Media audio visual yang dikembangkan menggunakan aplikasi Animaker.
3. Sasaran produknya adalah siswa kelas V SDN 9 Baru-Baru Tanga sebanyak 12 orang

4. Media audio visual yang dikembangkan dirancang untuk digunakan sebagai sumber belajar matematika yang mudah diakses, sehingga siswa dapat mengulang materi yang kurang dipahami.
5. Media audio visual yang dikembangkan memiliki tampilan yang lebih menarik dalam merangkum materi dalam bentuk video pembelajaran.

E. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam menafsirkan istilah dalam penelitian ini perlu adanya batasan pengertian sebagai berikut:

1. Pengembangan

Menurut Abdul Majid (2005), pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Dalam konteks pendidikan, pengembangan merupakan proses mendesain pembelajaran secara logis dan sistematis untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar, dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam interaksi antara guru dan siswa dalam proses penyampaian materi di sekolah. Media ini berperan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi, konsep, dan pengetahuan dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan efektif kepada siswa. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu menciptakan

lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan memotivasi siswa untuk aktif terlibat dalam proses belajar-mengajar.

3. Media audio visual

Media audio visual adalah alat penyampaian informasi yang menggabungkan unsur audio (suara) dan visual (gambar) untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih efektif. Media audio visual bertujuan untuk memfasilitasi proses pembelajaran dengan cara yang lebih menarik, dinamis, dan mudah dipahami oleh siswa. Memanfaatkan kombinasi antara elemen audio dan visual, media ini dapat meningkatkan retensi informasi siswa dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

4. Animaker

Animaker merupakan aplikasi berbasis web online untuk membuat video animasi dengan fitur yang menarik. Menurut Graham (2015) dalam Nizlel Huda dkk (2021:220), animaker merupakan salah satu aplikasi modern yang mudah dibuat oleh pendidik, serta dalam penyajian pembelajaran dapat dibuat animasi bergerak dilengkapi dengan backsound dan transisi sehingga membuat materi pembelajaran disajikan jadi lebih menarik dan bagus yang mengakibatkan mudah untuk dipahami oleh peserta didik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengertian media audio visual

Menurut Arsyad (2002: 94) Media audio visual merupakan sebuah media visual yang didalamnya terkandung unsur suara yang ditambahkan dalam produksinya. Dengan kata lain, terdapat suara berupa penjelasan yang akan membuat media visual itu lebih hidup dan mudah untuk dipahami bagi siapapun yang mengaksesnya.

Menurut Snaky (2010:105) dalam Putri Husnul Khotimah Harahap (2022:66), Media audio visual berarti gabungan alat yang bisa memproyeksikan media gambar yang bergerak serta bersuara. Kombinasi antara gambar dan suara bisa membuat karakter yang sesuai dengan objek yang asli. Media ini bisa membuat sesuatu berupa visual mirip dengan objek yang digambarkan, beserta suara aslinya sehingga membuat orang yang melihat maupun mendengar lebih paham.

Menurut Sudjana dan Rivai (2003) dalam Putri Husnul Khotimah Harahap (2022:66) Media audio visual diartikan sebagai kumpulan peralatan yang digunakan oleh guru ketika memberikan gagasan, konsep maupun pengetahuan yang nantinya bisa ditangkap oleh indra penglihatan maupun pendengaran. Jadi media ini sebagai penyalur informasi yang bisa diterima oleh indera penglihatan maupun pendengaran.

Bersumber pada penafsiran para ahli di atas mengenai media audio, dapat disimpulkan kalau media audio visual merupakan sesuatu media yang

terdiri dari media visual yang disinkronkan dengan media audio, yang menyajikan pesan dan informasi secara bersamaan.

2. Media berbantu Animaker

a. Pengertian media video berbantu animaker

Media animasi berbantu animaker merupakan media animasi berupa media pembelajaran audio visual yang di dalamnya terdapat informasi materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk yang lebih menarik. Media Animaker adalah suatu perangkat lunak yang menyediakan produk software untuk membuat video animasi. Animaker menyediakan layanan gratis dan berbayar. Animaker merupakan software pembuatan animasi dengan proses dilakukan secara online. Menurut Sidabutar et al., (2022) Pada aplikasi ini, background dan karakter yang dibutuhkan telah tersedia.

Media Animaker memiliki beberapa jenis animasi ataupun gambar yang dapat digunakan secara gratis dalam pembuatan video. Animasi animaker tersebut terdiri dari animasi karakter orang yang sedang menjelaskan, menulis bahkan berpikir. Selain itu, untuk mengganti satu slide ke slide lainnya juga dapat ditambahkan sebuah animasi seperti animasi fade, fly in, Shape dan lainnya. Aplikasi Animaker juga dapat menambahkan gambar ataupun icon yang sudah tersedia di dalam aplikasi.

Media animaker merupakan aplikasi yang dapat membuat gerakan-gerakan yang beragam dengan efek suara serta transisi yang menarik sehingga membuat kesan pembelajaran yang lebih berwarna dan menarik perhatian peserta didik. Media animaker ini menurut (Fajrianti & Meilana,

2022) merupakan salah satu aplikasi untuk membuat atau menciptakan efek gerakan dengan penambahan suara dan pengalihan dari satu efek gerakan ke gerakan lain dengan materi pembelajaran sehingga lebih menarik.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media animasi berbasis animaker merupakan software pembuatan animasi dengan efek, gerakan berserta suara yang berkaitan dengan pembelajaran yang di bahas.

b. Fungsi video berbantu animaker

Menurut (Pranata & Dewi, 2022) animaker berfungsi untuk sarana infografis atau membantu proses pembelajaran atau presentasi. Dengan aplikasi Animaker ini memungkinkan mempermudah dalam membuat video animasi dalam berbagai gaya, baik itu infographic, tipografi, 2D, serta 2.5D.

Fungsi animaker menurut (Firdaus et al., 2021) yaitu untuk pembuatan video animasi yang di dalamnya dapat membuat video yang inovatif dan menarik, animaker digunakan untuk membuat video penjelasan, presentasi dan lainnya, dalam animaker sendiri terdapat alat-alat yang dapat digunakan untuk mempercantik video.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi animaker yaitu untuk pembuatan video pembelajaran yang inovatif dan menarik.

c. Kelebihan dan kekurangan video berbantu animaker

Beberapa kelebihan video pembelajaran berbantu animaker Menurut (Siddiq & Simamora, 2020) sebagai berikut :

- 1) Dapat diunduh secara gratis.
- 2) Hasil videonya dapat dibuat dengan durasi sepanjang 30 menit dan dengan kualitas mulai dari full HD, HD dan SD.
- 3) memudahkan peserta didik untuk memahami pelajaran karena video dibuat secara audiovisual selain itu media video bertujuan untuk membuat kegiatan belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat termotivasi untuk belajar

Ada beberapa kekurangan video pembelajaran berbantu animaker menurut (Kusumahwardani, 2022) ada beberapa diantaranya sebagai berikut:

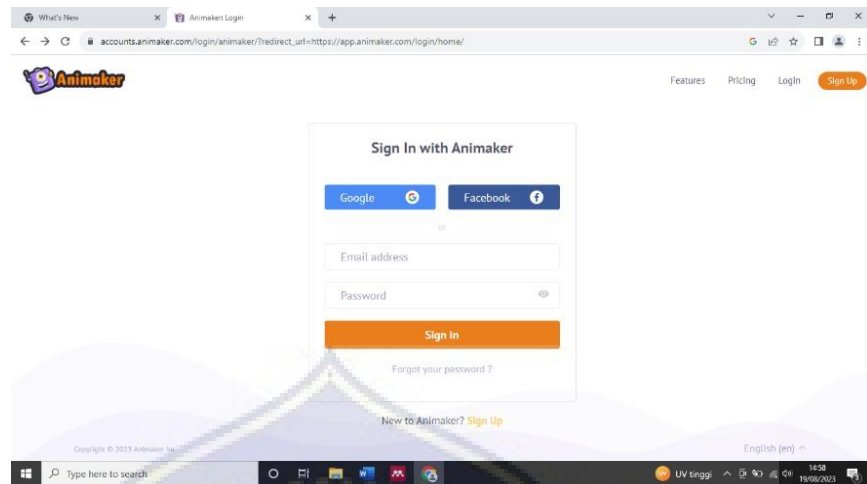
- 1) Pada proses pembuatan video animasi menggunakan animaker masih sangat terbatas. Item pendukung yang tersedia hanya sedikit, sehingga peneliti jika menambahkan gambar yang tidak terdapat pada software tersebut, maka perlu menyediakan atau mencari pada sumber lainnya.
- 2) Masih berbasis web sehingga penggunaannya harus menggunakan kuota internet
- 3) Prosesnya yang banyak
- 4) Fitur berbayar lebih banyak dari pada fitur yang tidak berbayar.

d. Langkah-langkah membuat video berbantu animaker

Langkah-langkah media animasi berbantu animaker menurut (Paud et al, 2020) sebagai berikut:

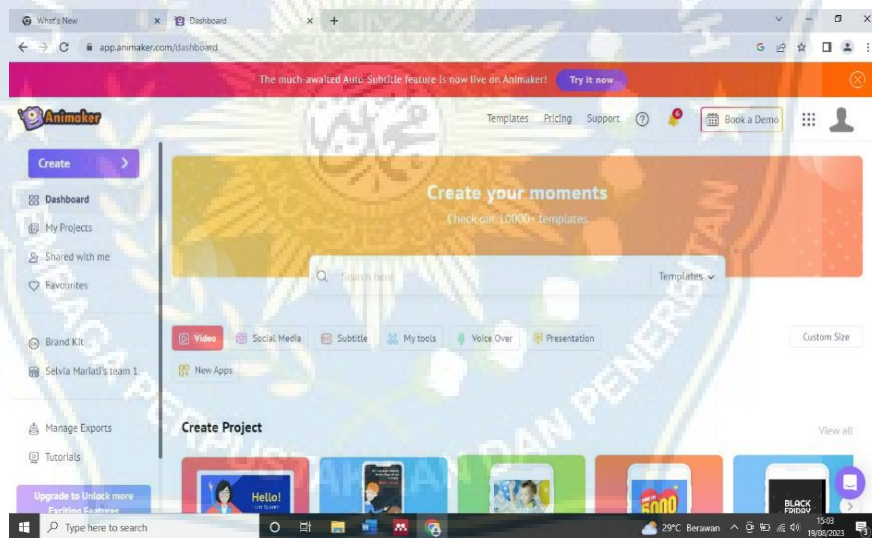
- 1) Buka aplikasi menggunakan *website* di <https://www.animaker.com/>
Kemudian daftar menggunakan nama lengkap, *e-mail* dan

password untuk membuat akun.



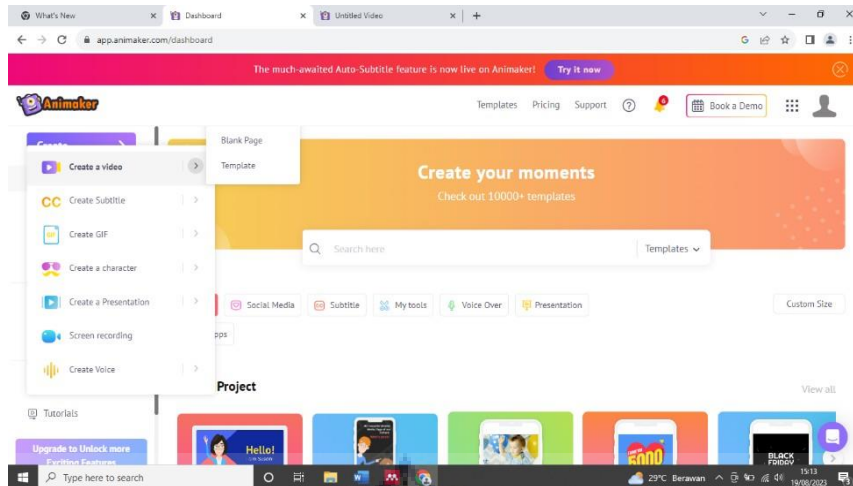
Gambar 2.1 Tampilan halaman *Sign Up Animaker*

2). Setelah *Log In* akan tampil menu untuk untuk membuat animasi



Gambar 2.2 Tampilan menu membuat animasi

3). Kemudian klik *create a video* dan muncul dua pilihan, blank page dan template



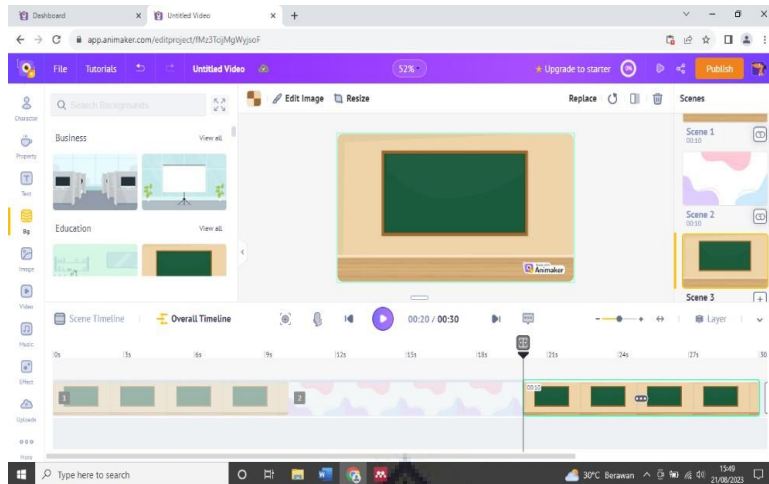
Gambar 2.3 Tampilan create a video

4) Klik Blank page, dan muncul tampilan seperti berikut



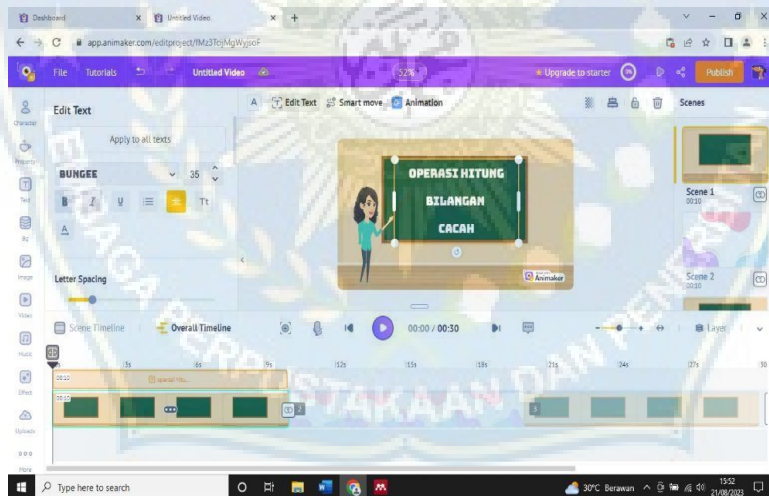
Gambar 2.4 Tampilan blank page

5) Pada sebelah kiri aplikasi, terdapat panel fitur untuk memasukkan gambar, teks, *background*, suara dan lain sebagainya sesuai kebutuhan.



Gambar 2.5 Tampilan fitur animaker

- 6) Kemudian memilih karakter dan membuat animasi sesuai dengan kreatifitas dan materi pembelajaran.



Gambar 2.6 Tampilan materi pembelajaran yang dibuat

- 7). Setelah selesai membuat animasi sesuai dengan kebutuhan, klik tombol *export*, kemudian tampil *menu EXPORT OPTIONS*. Kemudian pilih fitur yang akan di gunakan yaitu *Download MP4* atau unggah ke *YouTube*.

3. Tahapan pembelajaran matematika

Heruman dalam Dyah Anungrat Herzamzam (2018:69) mengatakan bahwa pembelajaran matematika perlu ditekankan pada konsep-konsep matematika sebagai berikut:

1. Penanaman konsep dasar (Penanaman konsep)

Pembelajaran penanaman konsep dasar merupakan jembatan yang harus dapat menghubungkan kemampuan kognitif siswa yang kongkret dengan konsep baru matematika baru yang abstrak. Dalam kegiatan pembelajaran konsep dasar ini, media atau alat peraga diharapkan dapat digunakan untuk membantu kemampuan pola pikir siswa.

2. Pemahaman konsep

Pemahaman konsep yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep yang bertujuan agar siswa lebih memahami suatu konsep matematika.

3. Pembinaan keterampilan

Pembinaan keterampilan bertujuan agar siswa lebih terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika. Sedangkan Lenner dalam Abdurrahman (2009:253) mengemukakan bahwa kurikulum bidang studi matematika hendaknya mencakup tiga elemen yaitu:

- a. Konsep menunjuk pada pemahaman dasar. Siswa mengembangkan suatu konsep ketika mereka mampu mengklasifikasikan atau mengelompokkan benda-benda atau ketika mereka dapat mengasosiasikan suatu nama dengan

kelompok benda tertentu, sebagai contoh anak mengenal konsep segitiga sebagai suatu bidang yang dikelilingi oleh tiga garis lurus.

- b. Keterampilan menunjuk pada sesuatu yang dilakukan seseorang, sebagai contoh: proses dalam menggunakan operasi dasar dalam penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian adalah suatu jenis keterampilan matematika. Suatu keterampilan dapat dilihat dari kinerja anak secara baik atau kurang baik. Keterampilan cenderung dapat berkembang dan ditingkatkan melalui latihan.
- c. Pemecahan masalah adalah aplikasi dari konsep dan keterampilan. Dalam pemecahan masalah biasanya melibatkan beberapa kombinasi konsep dan keterampilan dalam suatu situasi baru atau situasi yang berbeda dari sebelumnya. Sebagai contoh, pada saat peserta didik diminta untuk mengukur luas selembar papan, beberapa konsep dan keterampilan ikut terlibat.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika terdiri dari tiga elemen yaitu penanaman konsep, keterampilan, dan pemecahan masalah. Ketiga komponen tersebut digunakan sebagai indikator jenis kesulitan matematik yang dialami oleh siswa.

4. Model Pengembangan

Research and Development (Penelitian dan Pengembangan) merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan. Terdapat berbagai macam model penelitian yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian *Research*

and Development ini, berikut ini macam-macam model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan (Amali et al., 2019).

A. Model Pengembangan Borg dan Gall

Menurut (Borg & Gall, 1983) model pengembangan ini menggunakan alur air terjun (waterfall) pada tahap pengembangannya. Model pengembangan Borg dan Gall ini memiliki tahap-tahap yang relatif panjang karena terdapat 10 langkah pelaksanaan: (1) penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*), (2) perencanaan (*planning*), (3) pengembangan draft produk (*develop preliminary form of product*), (4) uji coba lapangan (*preliminary field testing*), (5) penyempurnaan produk awal (*main product revision*), (6) uji coba lapangan (*main field testing*), (7) menyempurnakan produk hasil uji lapangan (*operational product revision*), (8) uji pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*), (9) penyempurnaan produk akhir (*final product revision*), dan (10) diseminasi dan implementasi (*disemination and implementation*) (Hamdani, 2011).

Tahap yang dilaksanakan pada pengembangan penelitian ini secara rinci sebagai berikut.

- 1) *Research and information collecting* (penelitian dan pengumpulan data melaluisurvei), termasuk dalam langkah ini antara lain studi literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji, dan persiapan untuk merumuskan kerangka kerja penelitian
- 2) *Planning* (perencanaan), termasuk dalam langkah ini merumuskan kecakapan dan keahlian yang berkaitan dengan permasalahan, menentukan tujuan yang akan dicapai pada setiap tahapan, dan jika mungkin/diperlukan

melaksanakan studi kelayakan secara terbatas.

- 3) *Develop preliminary form of product* (pengembangan bentuk permulaan dari produk), yaitu mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan. Termasuk dalam langkah ini adalah persiapan komponen pendukung, menyiapkan pedoman dan buku petunjuk, dan melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung.
- 4) *Preliminary field testing* (ujicoba awal lapangan), yaitu melakukan uji coba lapangan awal dalam skala terbatas. Dengan melibatkan subjek sebanyak 6 –12 subjek. Pada langkah ini pengumpulan dan analisis data dapat dilakukan dengan cara wawancara, observasi atau angket.
- 5) *Main product revision* (revisi produk), yaitu melakukan perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan berdasarkan hasil uji coba awal. Perbaikan ini sangat mungkin dilakukan lebih dari satu kali, sesuai dengan hasil yang ditunjukkan dalam uji coba terbatas, sehingga diperoleh draft produk (model) utama yang siap diujicobakan lebih luas.
- 6) *Main field testing* (uji coba lapangan), uji coba utama yang melibatkan seluruh peserta didik.
- 7) *Operational product revision* (revisi produk operasional), yaitu melakukan perbaikan/penyempurnaan terhadap hasil uji coba lebih luas, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap divalidasi.
- 8) *Operational field testing* (uji coba lapangan operasional), yaitu langkah uji validasi terhadap model operasional yang telah dihasilkan.
- 9) *Final product revision* (revisi produk akhir), yaitu melakukan perbaikan

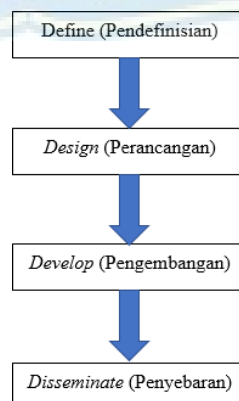
akhir terhadap model yang dikembangkan guna menghasilkan produk akhir (final).

- 10) *Dissemination and implementation*, yaitu langkah menyebarluaskan produk/model yang dikembangkan dan menerapkannya di lapangan.

Model pengembangan Borg dan Gall ini memiliki kelebihan dan kekurangannya. Kelebihan dari model ini yaitu mampu menghasilkan suatu produk dengan nilai validasi yang tinggi dan mendorong proses inovasi produk yang tiada henti, sedangkan untuk kelemahan dari model ini yaitu memerlukan waktu yang relatif panjang, karena prosedur relatif kompleks dan memerlukan sumber dana yang cukup besar.

B. Model Pengembangan 4D

Menurut (Thiagarajan, 1974) terdiri dari empat tahap pengembangan. Tahap pertama Define atau sering disebut sebagai tahap analisis kebutuhan, tahap kedua adalah Design yaitu menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran, lalu tahap ketiga Develop, yaitu tahap pengembangan melibatkan uji validasi atau menilai kelayakan media, dan terakhir adalah tahap Disseminate, yaitu implementasi pada sasaran sesungguhnya yaitu subjek penelitian.



Gambar 2.7 Langkah-langkah Pengembangan 4D

Adapun rincian tahapan pengembangan sebagai berikut:

1. Tahap Define (Pendefinisian)

Tahap awal dalam model 4D ialah pendefinisian terkait syarat pengembangan. Sederhananya, pada tahap ini adalah tahap analisis kebutuhan. Dalam pengembangan produk pengembang perlu mengacu kepada syarat pengembangan, menganalisa dan mengumpulkan informasi sejauh manapengembangan perlu dilakukan.

Tahap pendefinisian atau analisa kebutuhan dapat dilakukan melalui analisa terhadap penelitian terdahulu dan studi literatur. (Thiagarajan, 1974) menyebut ada lima kegiatan yang bisa dilakukan pada tahap define, yakni meliputi:

a) Front-end Analysis (Analisa Awal)

Analisa awal dilakukan untuk mengidentifikasi dan menentukan dasar permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran sehingga melatarbelakangi perlunya pengembangan. Dengan melakukan analisis awal peneliti/pengembang memperoleh gambaran fakta dan alternatif penyelesaian. Hal ini dapat membantu dalam menentukan dan pemilihan perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan.

b) *Learner Analysis* (Analisa Peserta Didik)

Analisa peserta didik merupakan kegiatan mengidentifikasi bagaimana karakteristik peserta didik yang menjadi target atas pengembangan perangkat pembelajaran. Karakteristik yang dimaksud ialah berkaitan dengan kemampuan akademik, perkembangan kognitif, motivasi dan keterampilan individu yang berkaitan dengan topik

pembelajaran, media, format, dan bahasa.

c) *Task Analysis* (Analisa Tugas)

Analisa tugas bertujuan untuk mengidentifikasi keterampilan yang dikaji peneliti untuk kemudian dianalisa ke dalam himpunan keterampilan tambahan yang mungkin diperlukan. Dalam hal ini, pendidik menganalisa tugas pokok yang harus dikuasai peserta didik agar peserta didik bisa mencapai kompetensi minimal yang ditetapkan.

d) *Concept Analysis* (Analisa Konsep)

Dalam analisa konsep dilakukan identifikasi konsep pokok yang akan diajarkan, menuangkannya dalam bentuk hirarki, dan merinci konsep-konsep individu ke dalam hal yang kritis dan tidak relevan. Analisa konsep selain menganalisis konsep yang akan diajarkan juga menyusun langkah-langkah yang akan dilakukan secara rasional.

e) *Specifying Instructional Objectives* (Perumusan Tujuan Pembelajaran)

Perumusan tujuan pembelajaran berguna untuk merangkum hasil dari analisis konsep (*concept analysis*) dan analisa tugas (*task analysis*) untuk menentukan perilaku objek penelitian.

2. Tahap Design (Perancangan)

Tahap kedua dalam model 4D adalah perancangan (*design*). Ada 4 langkah yang harus dilalui pada tahap ini yakni *constructing criterion-referenced test* (penyusunan standar tes), *media selection* (pemilihan media), *format selection* (pemilihan format), dan *initial design* (rancangan awal).

a) *Constructing Criterion-Referenced Test* (Penyusunan Standar Tes)

Penyusunan standar tes adalah langkah yang menghubungkan tahap pendefinisian dengan tahap perancangan. Penyusunan standar tes didasarkan pada hasil analisa spesifikasi tujuan pembelajaran dan analisispeserta didik. Dari hal ini disusun kisi-kisi tes hasil belajar. Tes disesuaikan dengan kemampuan kognitif peserta didik dan penskoran hasil tes menggunakan panduan evaluasi yang memuat penduan penskoran dan kunci jawaban soal.

b) *Media Selection* (Pemilihan Media)

Secara garis besar pemilihan media dilakukan untuk identifikasi mediapembelajaran yang sesuai/relevan dengan karakteristik materi. Pemilihan media didasarkan kepada hasil analisa konsep, analisis tugas, karakteristik peserta didik sebagai pengguna, serta rencana penyebaran menggunakan variasi media yang beragam. Pemilihan media harus didasari untuk memaksimalkan penggunaan bahan ajar dalam proses pengembangan bahan ajar pada proses pembelajaran.

c) *Format Selection* (Pemilihan Format)

Pemilihan format dalam pengembangan perangkat pembelajaran bertujuan untuk merumuskan rancangan media pembelajaran, pemilihan strategi, pendekatan, metode, dan sumber pembelajaran.

d) *Initial Design* (Rancangan Awal)

Rancangan awal adalah keseluruhan rancangan perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum ujicoba dilakukan.

Rancangan ini meliputi berbagai aktifitas pembelajaran yang terstruktur dan praktik kemampuan pembelajaran yang berbeda melalui praktik mengajar (Microteaching).

3. Tahap Develop (Pengembangan)

Tahap ketiga dalam pengembangan perangkat pembelajaran model 4D adalah pengembangan (develop). Tahap pengembangan merupakan tahap untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan. Tahap ini terdiri dari dua langkah yaitu *expert appraisal* (penilaian ahli) yang disertai revisi dan *delopmental testing* (uji coba pengembangan).

a) *Expert Appraisal* (Penilaian Ahli)

Expert appraisal merupakan teknik untuk mendapatkan saran perbaikan materi. Dengan melakukan penilaian oleh ahli dan mendapatkan saran perbaikan perangkat pembelajaran yang dikembangkan selanjutnya direvisi sesuai saran ahli. Penilaian ahli diharapkan membuat perangkat pembelajaran lebih tepat, efektif, teruji, dan memiliki teknik yang tinggi.

b) *Delopmental Testing* (Uji Coba Pengembangan)

Uji coba pengembangan dilaksanakan untuk mendapatkan masukan langsung berupa respon, reaksi, komentar peserta didik, para pengamat atas perangkat pembelajaran yang sudah disusun. Uji coba dan revisi dilakukan berulang dengan tujuan memperoleh perangkat pembelajaran yang efektif dan konsisten.

4. Tahap Disseminate (Penyebarluasan)

Tahap terakhir dalam pengembangan perangkat pembelajaran model 4D ialah tahap penyebarluasan. Tahap akhir pengemasan akhir, difusi, dan adopsi adalah yang paling penting meskipun paling sering diabaikan.

Tahap penyebarluasan dilakukan untuk mempromosikan produk hasil pengembangan agar diterima pengguna oleh individu, kelompok, atau sistem. Pengemasan materi harus selektif agar menghasilkan bentuk yang tepat. Terdapat tiga tahap utama dalam tahap disseminate yakni validation testing, packaging, serta diffusion and adoption.

Dalam tahap validation testing, produk yang selesai direvisi pada tahap pengembangan diimplementasikan pada target atau sasaran sesungguhnya. Pada tahap ini juga dilakukan pengukuran ketercapaian tujuan yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan. Selanjutnya setelah diterapkan, peneliti/pengembang perlu mengamati hasil pencapaian tujuan, tujuan yang belum dapat tercapai harus dijelaskan solusinya agar tidak berulang setelah produk disebarluaskan.

Pada tahap packaging serta diffusion and adoption, pengemasan produk dilakukan dengan mencetak buku panduan penerapan yang selanjutnya disebarluaskan agar dapat diserap (difusi) atau dipahami orang lain dan dapat digunakan (diadopsi) pada kelas mereka.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan diseminasi/penyebarluasan adalah analisa pengguna, strategi dan tema, pemilihan waktu penyebaran, dan pemilihan media penyebaran.

Kelebihan model 4D yaitu tidak membutuhkan waktu yang relatif lama, karena tahapan relatif tidak terlalu kompleks. Kelemahan Model 4D yaitu di dalam model 4D hanya sampai pada tahapan penyebaran saja, dan tidak ada evaluasi, dimana evaluasi yang dimaksud adalah mengukur kualitas produk yang telah diujikan, uji kualitas produk dilakukan untuk hasil sebelum dan sesudah menggunakan produk.

C. Model Pengembangan ADDIE

Menurut Dick et al. (2005) mengembangkan model pengembangan yaitu model ADDIE, model tersebut terdiri dari lima tahapan pengembangan meliputi: *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery dan Evaluations.*

Tahap Model Penelitian Pengembangan ADDIE

1. Analysis

Dalam model penelitian pengembangan ADDIE tahap pertama adalah menganalisis perlunya pengembangan produk (model, metode, media, bahan ajar) baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk. Pengembangan suatu produk dapat diawali oleh adanya masalah dalam produk yang sudah ada/diterapkan. Masalah dapat muncul dan terjadi karena produk yang ada sekarang atau tersedia sudah

tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik dan sebagainya.

2. *Design*

Kegiatan desain dalam model penelitian pengembangan ADDIE merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk tersebut. Rancangan ditulis untuk masing-masing konten produk. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk diupayakan ditulis secara jelas dan rinci. Pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan di tahap berikutnya.

3. *Development*

Development dalam model penelitian pengembangan ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. Kerangka yang masih konseptual tersebut selanjutnya direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Pada tahap ini juga perlu dibuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.

4. *Implementation*

Penerapan produk dalam model penelitian pengembangan ADDIE dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat/dikembangkan. Umpan balik awal (awal evaluasi) dapat diperoleh dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pengembangan produk. Penerapan dilakukan mengacu kepada rancangan produk yang telah dibuat.

5. Evaluation

Tahap evaluasi pada penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.

5. Materi Sistem Bilangan Bulat dan Bilangan Desimal

Bilangan bulat adalah kumpulan atau himpunan yang nilainya bulat. Bilangan bulat sendiri terdiri dari bilangan cacah dan bilangan bulat negatif. Sedangkan bilangan desimal adalah bilangan yang diperoleh dari hasil pembagian suatu bilangan dengan angka sepuluh atau pangkatnya, yakni 10, 100, 1.000, 10.000, dan seterusnya.

Bilangan bulat dan desimal bekerja dengan cara yang sama: sebuah bilangan satuannya dapat berpindah ke nilai tempat di atasnya jika sudah dikalikan dengan 10 dalam nilai tempat tersebut. Sebuah bilangan dapat berpindah ke nilai tempat di bawahnya jika dibagi 10.

Sistem penomoran unit desimal adalah cara untuk merumuskan angka menggunakan angka dari 0 hingga 9, naik satu tempat untuk setiap angka sepuluh. Notasi yang kita gunakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti 3776 atau 42,195, yang dinyatakan dengan sistem desimal dan prinsip nilai tempat, disebut "sistem penomoran unit desimal"

Pada bilangan bulat maupun bilangan desimal, sebuah bilangan satuannya dapat berpindah ke nilai tempat di atasnya jika sudah dikalikan dengan 10 dalam nilai tempat tersebut. Sebuah bilangan dapat berpindah ke nilai tempat di

bawahnya jika dibagi 10 (dikalikan $1/10$). Dengan menggunakan sistem nilai tempat, setiap bilangan bulat atau bilangan desimal dapat dinyatakan dalam sepuluh bilangan yaitu 0, 1, 2,..., 9 dan tanda koma

6. Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang berarti keabsahan atau kebenaran. Validitas mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan alat ukur mampu melakukan fungsi ukurnya. Menurut (Sugiyono Ono, 2020) validitas adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur itu benar-benar mengukur apa yang hendak diukur. Menurut (Hendriani & Gusteti, 2021) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen.

Berdasarkan dua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa validitas merupakan alat ukur yang menunjukkan kevalidan suatu instrumen atau produk yang dikembangkan peneliti.

7. Uji Kepraktisan

Setelah instrumen penilaian divalidasi dan hasilnya dinyatakan valid dengan beberapa revisi, maka tahap selanjutnya dilakukan uji kepraktisan. Untuk membuktikan instrumen penilaian tersebut praktis, maka dibutuhkan hasil penilaian ahli dan praktisi yang menunjukkan bahwa instrumen penilaian dapat dilaksanakan dan berlangsung sepanjang proses pembelajaran. Hasil observasi di lapangan bahwa guru (peneliti) dapat melaksanakan aktivitas yang sesuai dengan aktivitas yang dicantumkan pada modul ajar dan menjalankan baik sebagai motivator, fasilitator maupun pembimbing kegiatan diskusi.

Menurut (Faridah & Santi, 2021) praktikalitas merupakan kemudahan produk yang dihasilkan pada saat digunakan. Praktikalitas dapat diujikan pada siswa dan guru. Menurut (Guswita & Mawardi, 2021) definisi praktis digunakan untuk menjelaskan tentang sesuatu hal yang ditinjau dari segi kegunaan atau tujuan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa praktikalitas adalah kemudahan produk yang dikembangkan mulai dari segi kegunaan dan tujuan.

8. Efektivitas

Efektivitas merupakan faktor penting dalam pembelajaran. Pembelajaran yang efektif merupakan kesesuaian antara siswa yang melaksanakan pembelajaran dengan sasaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Efektivitas adalah bagaimana seseorang berhasil mendapatkan dan memanfaatkan metode belajar untuk memperoleh hasil yang baik. Menurut (Aini, 2022) mengartikan “Efektivitas merupakan kesesuaian antara siswa dengan hasil belajar”. Menurut (Arviansyah & Shagena, 2022) efektivitas adalah ukuran berhasil tidaknya pencapaian tujuan suatu organisasi mencapai tujuannya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan proses yang harus dilalui siswa untuk mencapai hasil belajar dan sebagai tolak ukur pencapaian siswa dalam belajar.

B. Kajian hasil penelitian yang relevan

Judul penelitian ini adalah pengembangan media audio visual untuk mengatasi kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran matematika di SDN 9 Baru

Baru Tanga, terdapat penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Adapun penelitian yang relevan tersebut sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh:

1. Sri Muliayani (2021) dengan judul skripsi “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Media Realita Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Tema 3 Kelas V Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2021/2022”. Model pengembangan mengacu pada model Research and Development (R&D) metode penelitian yang digunakan adalah model dari Borg & Gall dengan 10 tahapan yaitu: 1) penelitian dan pengumpulan data, 2) Perencanaan, 3) Pengembangan draf produk awal), 4) Uji coba lapangan awal, 5) Merevisi hasil uji, 6) Uji coba utama, 7) Penyempurnaan produk hasil uji lapangan, 8) Uji coba lapangan operasional, 9) Penyempurnaan produk, 10) Desiminasi dan implementasi. Hasil pengembangan menunjukkan media audio visual berbasis media realita yang dikembangkan masuk dalam kategori valid, praktis dan efektif.

Kesamaan antara penelitian yang dilakukan Sri Muliayani dengan penelitian saya terletak pada kesamaan media pengembangan yang digunakan yaitu media audio visual. Sedangkan perbedaan kedua penelitian saya dengan penelitian Sri Mulyani adalah penelitian Sri Muliayani menggunakan media audio visual berbasis realita sedangkan dalam penelitian yang saya lakukan menggunakan media audio visual berbasis aplikasi animaker. Selain itu, penelitian ini menggunakan model penggunaan model R&D tahap penelitian yang dikembangkan oleh Borg

dan Gall sedangkan dalam penelitian yang saya lakukan menggunakan model penelitian ADDIE.

2. Nurjannah Husain (2017) dengan judul skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII SMP Negeri 6 Duampanua Kabupaten Pinrang”. Model pengembangan (Research and Development) yang mengacu pada model pengembangan 4-D atau model Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahap yaitu tahap define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan) dan disseminate (penyebaran). Hasil penelitian menunjukkan berdasarkan uji coba kevalidan media pembelajaran berbasis audio visual yang dikembangkan berada pada kategori valid dengan nilai rata-rata semua aspek penilaian materi dan media adalah 3,65 dan instrumen penilaian adalah 3.57. Hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis audio visual yang dikembangkan memenuhi kategori valid dan praktis sehingga layak untuk digunakan.
3. Herlina Friska Eka, Dwi Oktaviana, dan Rahman Haryadi (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon Kemampuan Berpikir Kritis pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel”. Dengan tujuan untuk melihat tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari media pembelajaran video animasi menggunakan software powtoon terhadap kemampuan berpikir kritis dalam materi sistem persamaan linear dua variable (SPLDV). Subjek penelitiannya yaitu siswa kelas VIII SMP Negeri 22 Pontianak dengan jumlah 12 orang siswa. Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan

diperoleh bahwa (1) hasil validasi media pembelajaran video animasi menggunakan software powtoon diperoleh hasil rata-rata penilaian sebesar 92,36% dengan kategori sangat valid maka tidak perlu dilakukan revisi dan para ahli menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi menggunakan software powtoon yang dikembangkan telah layak untuk digunakan dan dapat diujicobakan di lapangan, (2) respon siswa dan guru terhadap video animasi menggunakan software powtoon diperoleh hasil rata-rata penilaian sebesar 92,12% dengan kategori sangat praktis, dan (3) hasil dari pengerjaan posttest siswa didapatkan hasil sebesar 83,33% dengan kriteria efektif.

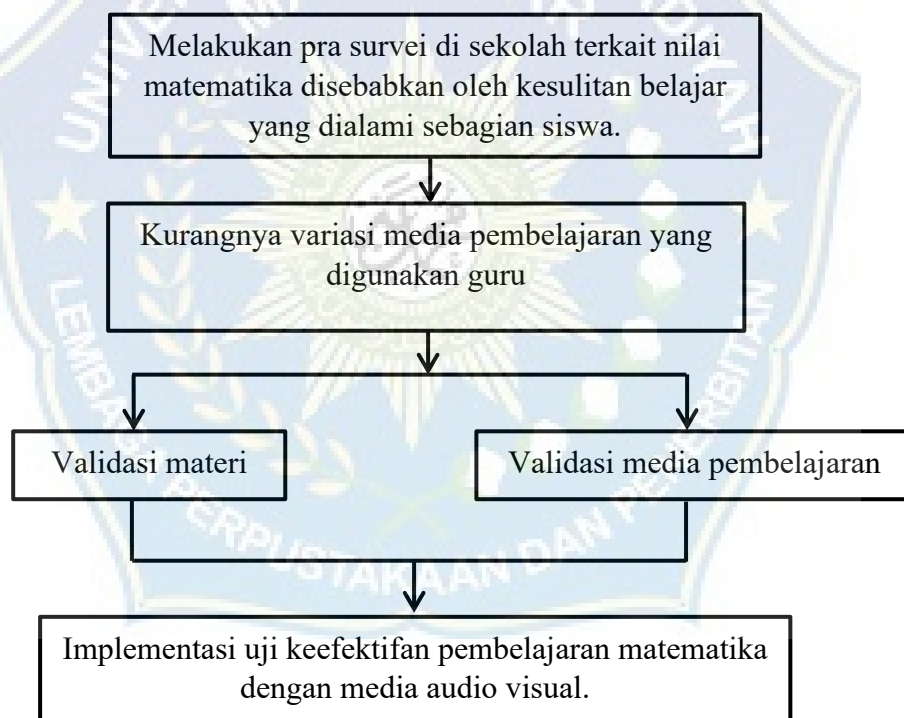
C. Kerangka Konseptual

Kerangka berfikir adalah model konseptual yang merujuk pada teori tentang beberapa faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting yang terdapat pada penelitian. Jadi, kerangka kontekstual disusun dari fenomena atau masalah yang ditemukan di sekolah. Adapun tempat penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah SDN 9 Baru-Baru Tanga. Proses pembelajaran matematika di SDN 9 Baru-Baru Tanga masih belum optimal. Hal ini dapat terlihat pada perolehan nilai yang tertulis di rapor. Beberapa faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran yaitu meliputi media dalam penyampaian materi, sarana prasarana, serta lingkungan sekitarnya.

Penggunaan media menjadi salah satu faktor penting yang mempengaruhi proses pembelajaran. Penggunaan media yang belum optimal dan masih terbatas, guru juga lebih sering menjelaskan materi dengan menggunakan papan tulis dan

video dari youtube. Hal ini dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan mengakibatkan kesulitan belajar karena penyampaian materi yang kurang menarik. Jika tidak diatasi pembelajaran menjadi kurang efektif dan tujuan pembelajaran tidak akan tercapai secara maksimal.

Berlandaskan dari permasalahan tersebut maka penulis memberikan solusi yaitu penggunaan media pembelajaran audio visual dengan menggunakan aplikasi animaker. Dibawah ini disajikan bagan kerangka berpikir dalam penelitian pengembangan media audio visual untuk mengatasi kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran matematika sebagai berikut:



Gambar 2.8 Skema Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

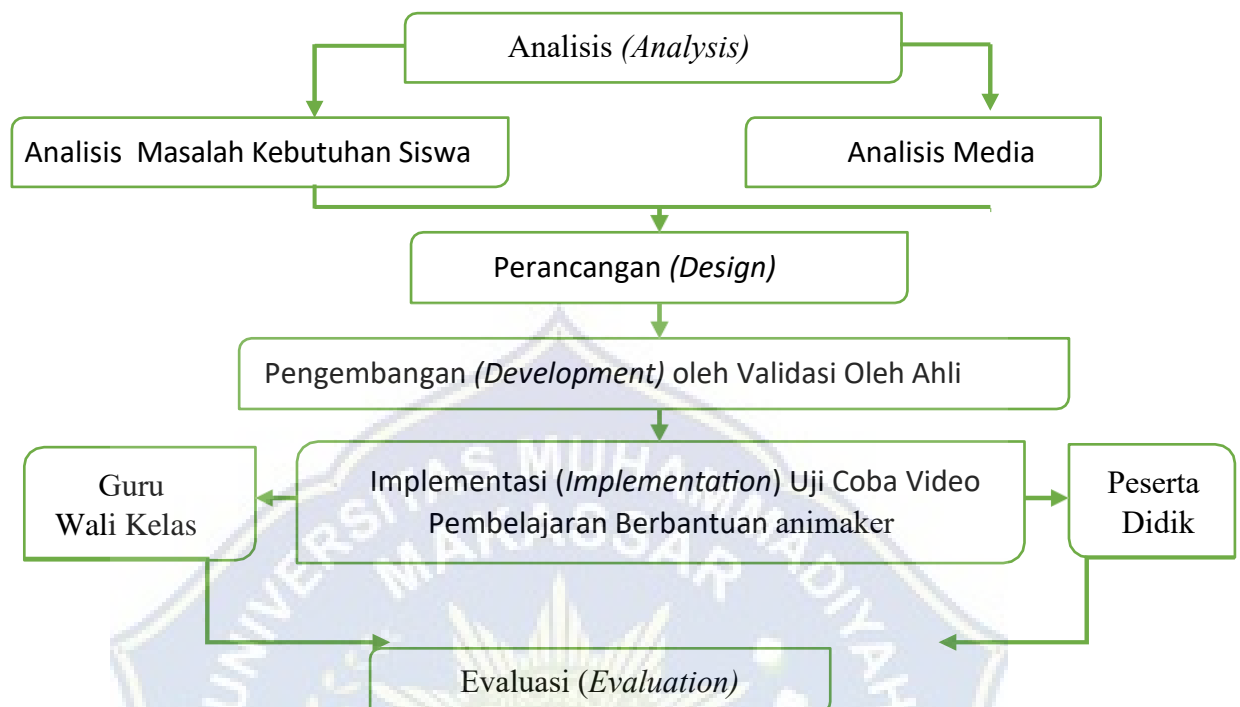
A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau dikenal dengan *Research dan Development (R&D)*. *Research dan Development (R&D)* yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu atau menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Borg & Gall (1983) dalam Punaji Setyosari (2010: 194) penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Setiap tahapan dalam penelitian dan pengembangan dilakukan dengan mengacu pada tahapan sebelumnya. Penelitian pengembangan pendidikan meliputi proses pengembangan dan validasi produk. Melalui penelitian pengembangan peneliti berusaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif digunakan dalam pembelajaran. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah berupa media pembelajaran berbasis film animasi yang diharapkan akan mampu meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan ADDIE dikarenakan memiliki keunggulan pada tahapan kerjanya yang sistematis. Setiap fase dilakukan evaluasi dan revisi dari tahapan yang dilalui, sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid. Selain itu model ADDIE juga memberikan peluang untuk melakukan evaluasi terhadap aktivitas pengembangan produk pada setiap tahap.

Berikut langkah-langkah prosedur penelitian yang mengacu pada model ADDIE:



Gambar 3.1 Model pengembangan ADDIE

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur model penelitian pengembangan ADDIE ada lima tahapan yaitu:

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis meliputi kegiatan sebagai berikut (a) melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik; (b) melakukan analisis karakteristik peserta didik tentang kapasitas belajarnya, pengetahuan, keterampilan, sikap yang telah dimiliki peserta didik serta aspek yang terkait; (c) melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi (Tegeh, 2014:42).

Semua tahapan analisis tersebut dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dari permasalahan di sekolah, serta untuk memberikan masukan

kepada peneliti agar bisa mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan di sekolah. Tahap analisis yang dilakukan di SDN 9 Baru-baru Tanga yakni siswa kesulitan pada materi operasi hitung pecahan. Pembelajaran dengan materi tersebut penting untuk dibuatkan suatu media audio visual agar siswa dapat mengulang materi dan dapat belajar di mana dan kapan saja.

2. Perancangan (*Design*)

Kegiatan desain dalam model penelitian pengembangan ADDIE merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk tersebut. Tahapan ini merupakan tahapan tindak lanjut dari tahap analisis. Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan sebagai berikut: a) menetapkan pengguna media pembelajaran, b) menetapkan kompetensi dan indikator yang akan dicapai melalui media pembelajaran, c) merancang design media yang dapat mendukung tercapainya kompetensi dan indikator yang akan dicapai, d) menentukan tingkat penguasaan siswa dalam pembelajaran setelah menggunakan media yang dirancang oleh peneliti.

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan kemudahan kepada guru dalam menyampaikan informasi dan materi dalam proses belajar mengajar. Perancangan media disini peneliti merancang fitur video. Peneliti juga mendesain bahan menarik perhatian siswa yang dapat merangsang minat, cara mengingat, dan memotivasi siswa, yaitu seperti gambar, teks, warna, dan suara di dalam video.

3. Pengembangan (*Development*)

Development dalam model penelitian pengembangan ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. Kerangka yang masih konseptual tersebut selanjutnya direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Pada tahap ini juga perlu dibuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.

Pada tahap pengembangan dilakukan kegiatan untuk menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik ke dalam bentuk fisik (produk). Produk yang akan di buat oleh peneliti adalah media audio visual berupa video pembelajaran berbantu animaker. Didalam video terdapat materi pembelajaran. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah mengembangkan media audio visual pada pembelajaran matematika dengan validasi ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran yang dipaparkan sebagai berikut:

- 1) Pembuatan media audio visual

Pembuatan media audio visual menggunakan aplikasi animaker.

- 2) Validasi ahli (materi, media dan pembelajaran)

Tahap selanjutnya adalah melakukan validasi produk kepada ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Ahli materi dan ahli media dilakukan oleh dosen matematika Universitas Muhammadiyah Makassar sedangkan ahli uji kepraktisan dilakukan oleh guru kelas di SDN 9 Baru-Baru Tanga. Hasil dari validasi produk berupa penialain

kevalidan media dan saran sebagai dasar dalam pengembangan media pada tahap selanjutnya. Berikut kriteria validator ahli materi, media, dan pembelajaran.

Tabel 3. 1 Validator Penelitian

No	Validator	Bidang Ahli
1	Dosen matematika	Ahli media
2	Dosen matematika	Ahli materi
3	Guru kelas V SDN 9 Baru-Baru Tanga	Ahli uji kepraktisan

4. Pelaksanaan (*Implementation*)

Kegiatan tahap keempat adalah implementasi. Hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran (Tegeh, 2014:43). Keefektifan berkenaan dengan sejauh mana produk pengembangan media audio visual dapat mencapai tujuan dan kompetensi yang peneliti harapkan. Pada tahap implementasi kegiatan yang dilakukan yaitu uji coba media di lapangan yang pada tahapanya terdapat revisi untuk perbaikan dalam mengembangkan media tahap selanjutnya yaitu dengan evaluasi.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini adalah tahapan terakhir yaitu melakukan evaluasi kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kualitas produk media yang telah dikembangkan. Tahap evaluasi digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan oleh peneliti. Data-data yang

diperoleh pada tahap ini digunakan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan.

Tahap evaluasi pada penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberikan *feedback* kepada pengguna produk, agar dapat dilakukan modifikasi sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir tahap evaluasi adalah untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.

D. Desain Ujicoba Produk

1. Desain Uji Coba

Validasi ahli dilakukan kepada ahli materi dan ahli media sedangkan uji kelayakan dilakukan kepada pengguna atau sasaran yaitu siswa kelas V dan kelas VI SDN 9 Baru-Baru Tanga. Validasi ahli dilakukan oleh Dosen Matematika Universitas Muhammadiyah Makassar.

2. Subjek Uji Coba

Subjek dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

a. Responden Ahli Media

Ahli media adalah dosen Matematika Universitas Muhammadiyah Makassar yang dapat menangani dalam hal media pembelajaran. Pengujian yang dilakukan oleh ahli media yaitu untuk mengetahui kelayakan media tersebut untuk diuji coba ke siswa.

b. Responden Ahli Materi

Ahli materi adalah dosen Matematika Universitas Muhammadiyah Makassar dan yang berperan untuk menentukan apakah materi dalam media

pembelajaran tersebut sudah sesuai dengan silabus yang digunakan universitas.

c. Responden Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan dilakukan oleh Guru SDN 9 Baru-Baru Tanga. Guru yang berperan untuk menguji keefektifan alokasi waktu pembelajaran terhadap media audio visual yang akan diuji coba dalam proses pembelajaran.

d. Responden Pengguna

Subjek pengguna adalah siswa SDN 9 Baru-Baru Tanga yang berjumlah 12 siswa. Siswa kelas V telah menggunakan Kurikulum Merdeka Belajar dalam proses pembelajaran.

E. Jenis Data

Jenis data yang peneliti peroleh dalam penelitian ini adalah:

1. Data Kualitatif

Diperoleh dari hasil dari hasil wawancara peserta didik dan tenaga pendidik. Selain itu, data kualitatif juga didapatkan dari kritik dan saran baik dari validator media dan ahli materi setelah pembelajaran menggunakan media audio visual berupa video pembelajaran berbasis aplikasi animaker.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari angket atau kuesioner. Data kuantitatif ini terdiri dari angket validasi ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, dan siswa. Data yang dihimpun melalui angket pada penelitian pengembangan ini

menggunakan skala likert berupa tingkat kesetujuan responden terhadap pernyataan.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik atau metode yang digunakan untuk pengambilan data dalam penelitian pengembangan media pembelajaran video dengan materi pecahan adalah wawancara dan angket/kuesioner. Wawancara digunakan untuk mengetahui masalah siswa dalam pembelajaran matematika. Sedangkan angket digunakan untuk mengetahui responden para ahli, guru dan siswa terhadap produk yang dikembangkan. Lembar angket respon siswa setelah menggunakan media audio visual terdapat dalam lampiran.

1. Wawancara

Menurut Endang Mulyatiningsih (2011: 32) wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data dan informasi yang dilakukan secara lisan. Proses wawancara dilakukan dengan cara tatap muka secara langsung. Selama proses wawancara petugas pengambil data penelitian akan mengajukan pertanyaan pertanyaan, meminta penjelasan dan jawaban kepada responden secara lisan. Wawancara dalam penelitian ini termasuk wawancara tidak terstruktur dimana peneliti bebas mengajukan pertanyaan tanpa menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap.

Wawancara dilakukan dengan menanyakan garis-garis besar permasalahan. Metode wawancara dilakukan kepada Guru dan Siswa SDN 9 Baru-Baru Tanga. Fungsi kegiatan wawancara untuk mencari informasi dan menemukan permasalahan yang harus diteliti serta menghasilkan data analisis

yang diperlukan guna menentukan model media pembelajaran yang akan dikembangkan.

2. Angket/Kuesioner

Angket atau kuesioner merupakan alat pengumpul data yang memuat sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh subjek penelitian. Kuesioner efektif digunakan untuk penelitian yang memiliki jumlah sampel banyak karena pengisian kuesioner dapat dilakukan bersama-sama dalam satu waktu. Kuesioner dapat digunakan untuk memperoleh informasi atau data dalam waktu yang cepat. Angket atau kuesioner yang digunakan dalam pengumpulan data terdiri dari angket validasi ahli media dan ahli materi serta angket untuk siswa SDN 9 Baru-Baru Tanga. kuesioner digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif yang telah digunakan.

G. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini menggunakan angket tertutup. Angket tertutup merupakan angket penelitian yang item jawabannya sudah tersedia pada lembar angket. Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini berupa:

1. Angket validasi dari validator materi

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator
1	Materi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
		Kesesuaian konsep materi
		Urutan penyajian materi
2	Pembelajaran	Kejelasan indikator pembelajaran
		Pemberian latihan soal

		Kesesuaian gambar, video yang diberikan untuk memperjelas materi
3	Kebahasaan	Kesesuaian bahasa dengan tingkat kemampuan berpikir siswa
		Ketepatan tata bahasa dan ejaan

2. Angket validasi dari validator ahli media.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Media

No	Aspek Penilaian	Indikator
1	Kualitas teknik	Kemudahan penggunaan
		Keterbacaan
		Kualitas tayangan/tampilan
		Media aman untuk digunakan
		Pemilihan suara, gambar, animasi, teks, sesuai dengan materi pembelajaran
		Kesesuaian gambar untuk memperjelas materi
2	Desain produk	Tampilan menarik
		Fleksibel

3. Angket respon siswa.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Respon Siswa

No	Aspek Penilaian	Indikator
1	Tampilan	Kemenarikan media
		Kejelasan suara, gambar, dan teks.
2	Pemanfaatan	Media menjadi sumber belajar mandiri
		Media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa
		Kesesuaian media dengan materi.

H. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif ini menggunakan angket validasi dari ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, dan siswa terhadap pengembangan media audio visual untuk siswa kelas V yang dikembangkan kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat kevalidan produk tersebut. Analisis validasi tersebut menggunakan *skala likert*. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2011:93).

Analisis validasi tersebut menggunakan *skala likert* dengan langkah-langkah sebagai berikut ini:

- a) Memberikan skor pada setiap jawaban. Skor jawaban tersebut meliputi kategori sebagai berikut: (5) sangat baik, (4) baik, (3) cukup, (2) kurang, (1) kurang sekali.
- b) Menjumlahkan skor total tiap validator terhadap semua indikator.
- c) Memberikan nilai validasi menggunakan rumus:

$$p = \frac{\sum f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = nilai akhir

$\sum f$ = perolehan skor

n = skor maksimal

Selanjutnya kelayakan media pembelajaran audio visual materi pecahan dalam penelitian ini digolongkan dalam 5 kategori kelayakan dengan menggunakan kriteria interpretasi skor dengan menggunakan skala pada table berikut :

Tabel 3.5 Kriteria Interpretasi Skor

No	Presentase	Kategori
1	0 – 20 %	Sangat kurang
2	21 – 40 %	Kurang
3	41 – 60 %	Cukup
4	61 – 80 %	Baik
5	81 – 100 %	Sangat baik

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Produk Pengembangan

Hasil yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan adalah menghasilkan video pembelajaran menggunakan Animaker untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada materi bilangan bulat dan bilangan desimal dan mengetahui kualitas produk hasil pengembangan dapat dilihat dari kevalidan video pembelajaran sesuai dengan penilaian validasi ahli materi dan media, kepraktisan video pembelajaran sesuai dengan lembar praktikalitas oleh guru dan keefektifan sesuai dengan respon siswa selama penggunaan video pembelajaran dalam pembelajaran serta pembagian tes kemampuan pemahaman konsep matematis setelah belajar menggunakan video pembelajaran yang dikembangkan.

Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti dalam penelitian ini adalah video pembelajaran, dalam proses pengembangannya peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan pengembangan yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Berikut adalah tahap-tahap pengembangan video pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti.

1. Analisis (*analysis*)

Tahap pertama dalam proses pengembangan adalah analisis, peneliti menganalisis masalah pokok yang dihadapi dalam proses belajar mengajar. Dimana peneliti melakukan wawancara kepada seorang guru wali kelas V di SDN 9 Baru-Baru Tanga. Hasil wawancara awal diperoleh informasi bahwa siswa cenderung pasif dan kesulitan dalam memahami konsep dari materi yang disampaikan, dikarenakan masih banyak siswa yang kurang memahami dasar atau konsep pada pembelajaran sebelumnya dan metode yang digunakan oleh guru yaitu metode ceramah sehingga proses pembelajaran menjadi kurang maksimal dan monoton. Selain itu, berdasarkan observasi awal di di SDN 9 Baru-Baru Tanga, diperoleh bahwa siswa jarang menggunakan media pembelajaran, sesekali saja menggunakan media pembelajaran konkret bergantung pada materi yang akan dipelajari.

2. Desain (*design*)

Tahap yang kedua adalah desain yang dilakukan jika telah menyelesaikan tahap analisis. Tahap desain merupakan tahapan yang dilakukan untuk perencanaan proses pengembangan video pembelajaran. Berikut adalah langkah- langkah yang dilakukan peneliti dalam tahap desain, yakni:

a. Penyusunan materi

Pada tahap ini peneliti menyusun materi yang sesuai dengan modul ajar, kompetensi, dan tujuan pembelajaran dari sekolah yang disesuaikan dengan video pembelajaran matematika.

b. Penyusunan skenario video pembelajaran

Penyusunan skenario adalah tahap awal yang harus dilakukan sebelum

memasuki tahap produksi. Naskah yang dibuat peneliti untuk video pembelajaran matematika terdiri dari *scene*, narasi, dan tujuan penyampaiannya.

c. Pemilihan *background* dan ilustrasi gambar pendukung video pembelajaran

Background penting dalam video pembelajaran karena dapat menarik perhatian siswa, selain *background* ada beberapa gambar pendukung sebagai pelengkap dalam pembuatan video pembelajaran matematika.

d. Penyusunan instrumen validasi, praktikalitas, dan instrumen respon siswa

Instrumen validasi terdiri dari validasi ahli media, ahli materi. Setiap butir aspek penilaian validator berbeda dan disesuaikan dengan ahli bidang masing-masing. Lembar validasi video pembelajaran dilengkapi dengan kritik dan saran untuk validator.

Instrumen respon siswa terhadap kemenarikan produk dan minat belajar matematika siswa berbentuk angket *check list* yang terdiri dari 10 pernyataan. Karena adanya angket respon siswa, maka dapat dilihat perubahan minat belajar matematika siswa sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Dalam tahap ini peneliti juga melakukan perizinan serta konsultasi awal dengan validator ahli media dan materi yakni Ibu Dr. A. Husniati, M.Pd.

3. Pengembangan (*development*)

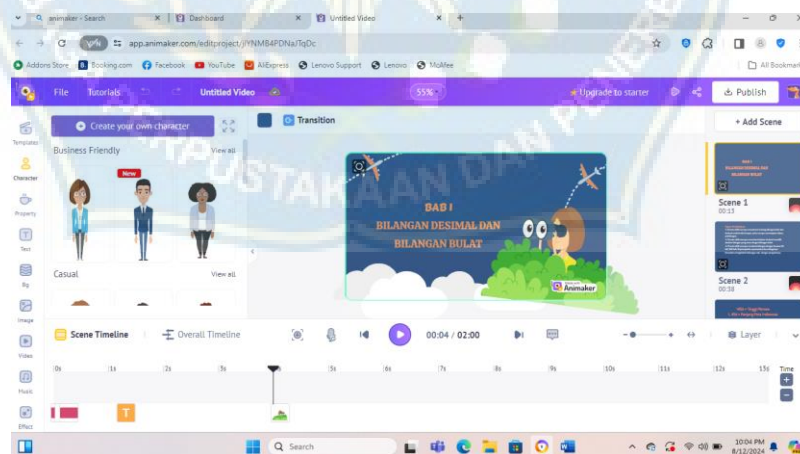
a. Pembuatan Video Pembelajaran

Tahap pembuatan atau produksi video pembelajaran dilakukan dengan berpedoman pada skenario video pembelajaran yang sudah diuji valid oleh ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli bahasa. Langkah pertama adalah melakukan perekaman video *close up* narator sesuai dengan naskah. Kemudian melakukan

perekaman suara sesuai dengan narasi yang ada, sebagai pengisi suara dalam beberapa *scene*. Peneliti melakukan perekaman suara dengan menggunakan aplikasi bawaan dari *smartphone* yaitu *voice recorder*. Agar kualitas lebih jernih, peneliti menggunakan *earphone* sebagai alat bantu dalam perekaman suara. Proses perekaman video *close up* dan rekam suara dilakukan sesuai dengan pembagian *scene* dan dilakukan secara terpisah.

Tahap selanjutnya adalah proses *editing* video pembelajaran. Alat yang digunakan adalah laptop yang sudah terdapat *Software Camtasia Studio 8*. Rekaman video dan rekaman suara yang sudah dibuat beserta gambar background dan gambar pendukung yang sudah dipilih, diimport dalam *Camtasia Studio 8*. Kemudian menyusun bahan-bahan yang ada sesuai dengan teks narasi dan pembagian *scene* agar menjadi video pembelajaran yang utuh.

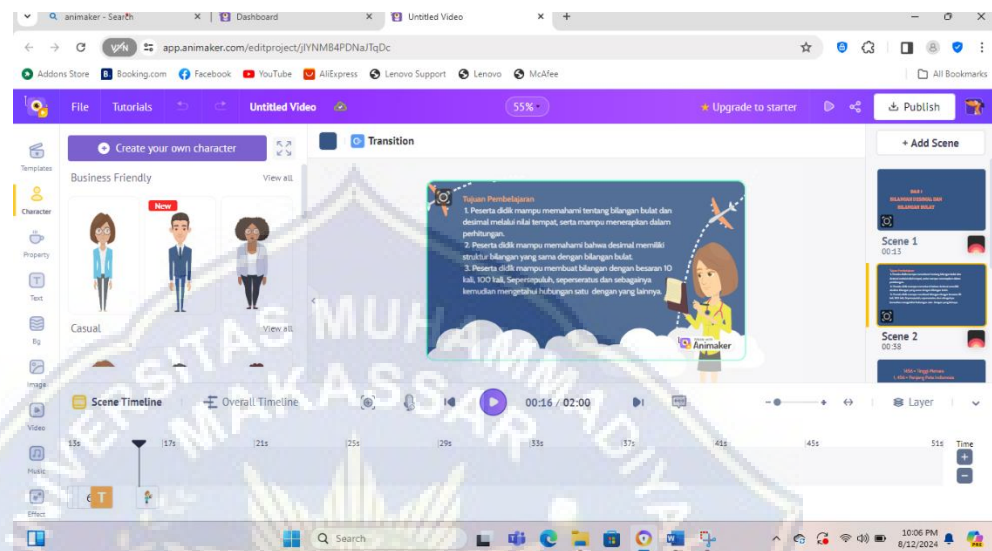
Berikut adalah visualisasi hasil pembuatan video pembelajaran matematika:



Gambar 4.1 Halaman Depan Video Pembelajaran

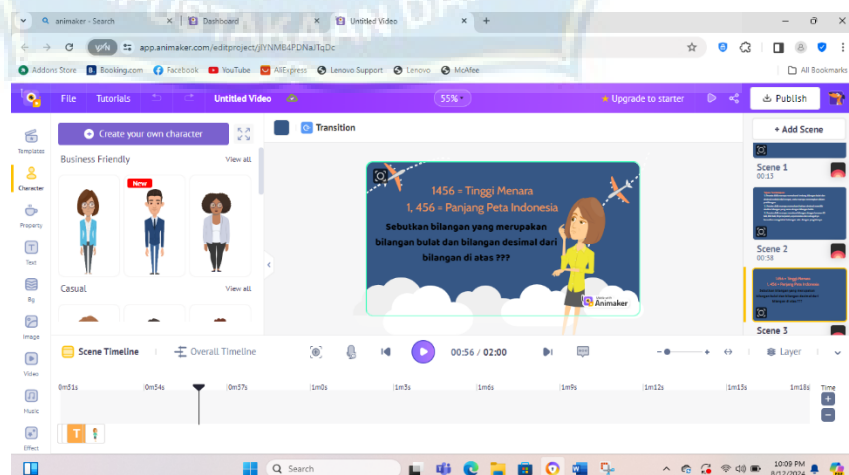
Halaman depan media terdiri dari judul materi pembelajaran dan tingkatan

kelas, judul halaman depan sesuai dengan pokok bahasan yakni “Bilangan Desimal dan Bilangan Bulat untuk Siswa Kelas V SD/MI”. Sampul depan disesuaikan dengan warna cerah, lucu, dan menarik yang lebih disukai anak-anak.



Gambar 4.2 Tujuan Pembelajaran Materi Bilangan Bulat dan Bilangan Desimal

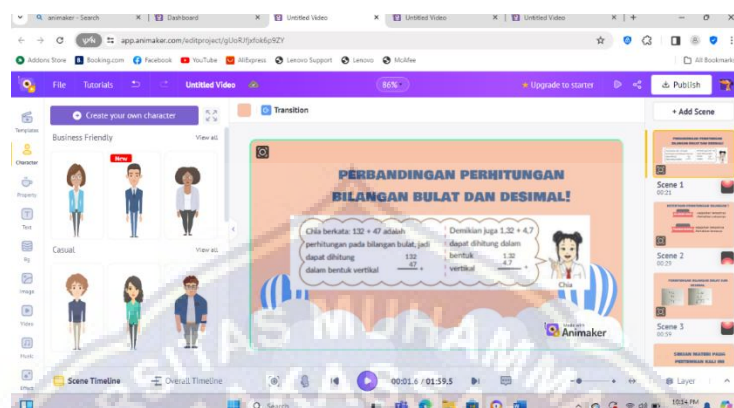
Tujuan pembelajaran yang ada pada video pembelajaran dalam penelitian ini adalah sesuai dengan pokok bahasan modul ajar yang dapat dilihat pada Gambar 4.2





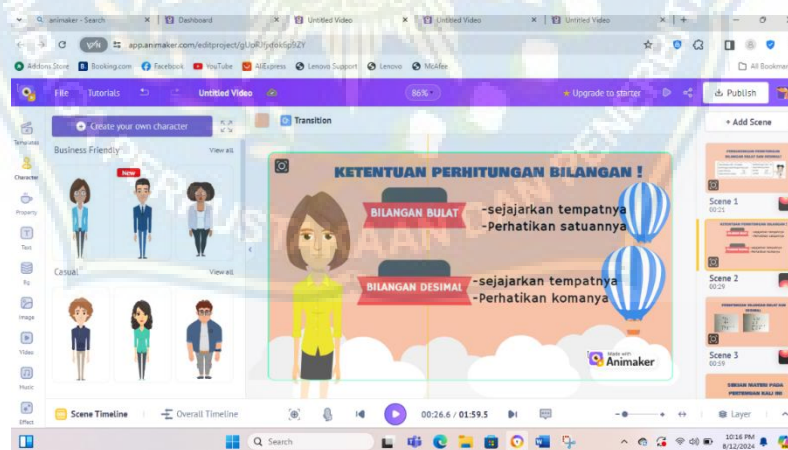
Gambar 4.3 Halaman Isi Materi Bilangan Bulat dan Bilangan Desimal

Halaman isi di desain lebih sederhana, karena hanya menunjukkan hal-hal yang akan dibahas dalam video mencakup materi pembelajarannya berupa rangkuman dari materi energi dan perubahannya.



Gambar 4.4 Latihan Soal Materi Bilangan Bulat dan Bilangan Desimal

Beberapa contoh soal disertakan dalam video pembelajaran guna mempermudah siswa memahami materi materi bilangan bulat dan bilangan desimal terkait dengan penjumlahan bilangan bulat dan bilangan desimal.



Gambar 4.5 Penjelasan dari latihan Soal Materi Bilangan Bulat dan Desimal

Materi disajikan dalam bentuk yang singkat dan jelas agar siswa tidak bosan dengan banyak tulisan dan durasi video pembelajaran yang lama.

b. Uji Ahli

Setelah menyelesaikan tahap pembuatan media, maka sebelum melangkah pada tahap implementasi, perlu dilakukan tahap uji validitas para ahli. Validator ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli bahasa dilakukan pada tahap awal yakni dalam uji validitas skenario video pembelajaran. Selanjutnya setelah video pembelajaran selesai dikembangkan, maka diuji validitasnya oleh ahli media. Dalam tahap uji ahli diperoleh nilai kuantitatif dari instrumen angket dan nilai kualitatif dari kritik dan saran validator. Jika terdapat kesalahan dalam video pembelajaran maka diperbaiki lagi hingga dinyatakan valid oleh para ahli.

4. Implementasi (*implementation*)

Tahap implementasi dilakukan jika video pembelajaran sudah dinyatakan valid oleh ahli. Kemudian melakukan uji coba dari produk yang sudah direvisi kepada peserta didik. Uji coba produk ini dilakukan di kelas V SDN 9 Baru- Baru Tanga di Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep yang terdiri dari 12 siswa. Kegiatan ini dilaksanakan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan peneliti sudah efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada saat melakukan uji coba produk, siswa antusias dalam pembelajaran matematika dimana siswa tidak ada yang mengantuk dan melamun. Siswa memperhatikan video pembelajaran secara seksama dan mencatat beberapa materi yang dibahas. Setelah video pembelajaran ditayangkan, peneliti menyebarkan angket respon siswa terhadap kemenarikan video pembelajaran dan melakukan evaluasi pembelajaran.

5. Evaluasi (*evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk memvalidasi produk

media pembelajaran yang telah dikembangkan melalui uji ahli dan uji produk. Pada setiap tahap pengembangan media pembelajaran ini terdapat evaluasi dan revisi yang dilakukan untuk perbaikan produk yang dihasilkan.

B. Penyajian Data Uji Coba

1. Hasil Penilaian Validasi Materi Video Pembelajaran

Penilaian instrumen dilakukan sebelum melakukan uji validitas video pembelajaran yang dikembangkan. Pada tahap awal validasi materi, validator melihat isi materi pada video pembelajaran yang telah dibuat, barulah validator menilai dengan mengisi angket tertutup yang terdiri dari 15 butir pernyataan dan diperoleh data hasil penilaian validasi materi dengan kategori valid. Adapun hasil validasi oleh ahli materi disajikan pada tabel 4.2

Tabel 4. 1 Hasil Validasi oleh Ahli Materi

No.	Pernyataan	Skor
1.	Materi yang diajarkan sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
2.	Materi pembelajaran memperhatikan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran	5
3.	Konsep-konsep yang disampaikan dalam materi pembelajaran saling terkait dan terpadu	5
4.	Materi pembelajaran menguraikan konsep-konsep yang kompleks menjadi bahasan yang lebih mudah dipahami	4
5.	Materi pembelajaran disajikan secara progresif, memungkinkan siswa untuk membangun pemahaman secara bertahap	4
6.	Materi pembelajaran menyajikan contoh atau ilustrasi yang mendukung pemahaman konsep	4
7.	Penggunaan gambar dan video memberikan ilustrasi yang jelas terhadap konsep yang diajarkan	4
8.	Gambar dan video yang digunakan relevan dengan materi pembelajaran yang sedang disampaikan	5
9.	Penggunaan gambar dan video memperkaya pengalaman pembelajaran peserta didik	5
10.	Gambar dan video yang digunakan disajikan dengan kualitas yang baik dan mudah dipahami	4
11.	Penggunaan gambar dan video diintegrasikan secara efektif dalam penyampaian materi pembelajaran	4

12.	Bahasa yang digunakan dalam pembelajaran memadai untuk mendukung kemampuan berpikir tingkat rendah (misalnya, mengingat, memahami)	4
13.	Materi pembelajaran menggunakan tata bahasa yang sesuai dengan norma dan kaidah bahasa yang berlaku	4
14.	Bahasa yang digunakan dalam pembelajaran mengakomodasi berbagai gaya belajar dan tingkat kemampuan siswa	5
15.	Bahasa yang digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan konteks dan kebutuhan siswa serta materi yang diajarkan	4
Jumlah		66
Persentase (%)		88%

Berdasarkan Tabel 4.1 hasil validasi ahli materi pembelajaran di atas diperoleh jumlah skor penilaian 66, dengan persentase sebesar 88%. Maka video pembelajaran ini termasuk dalam kategori sangat valid. Namun, ada sedikit perbaikan yang dilakukan sesuai hasil komentar dan saran dari validasi materi ini sebelum dilakukan uji cobakan yaitu lebih memperhatikan lagi materi dalam video dengan aktivitas belajar siswa di kelas.

Tabel 4. 2 Hasil Validasi oleh Ahli Media

No.	Kriteria	Skor
(1)	(2)	(3)
1.	Video mudah dipahami oleh pengguna	4
2.	Video menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami.	3
3.	Struktur dan tata letak informasi dalam video ini membantu memudahkan pengguna dalam membaca dan memahami	4
4.	Tayangan atau tampilan video ini menarik perhatian pengguna dengan estetika yang menarik	4
5.	Penggunaan warna, grafik, dan elemen visual lainnya dalam video ini mendukung pemahaman siswa.	4
6.	Keseluruhan tampilan teknik atau produk ini memberikan kesan profesional dan berkualitas	4
7.	Media yang digunakan dalam teknik atau produk ini terus dipantau dan diperbarui secara berkala untuk menjaga keamanan	4
8.	Pemilihan suara dalam teknik atau produk ini sesuai dengan konten materi pembelajaran	4
9.	Teks yang disajikan dalam teknik atau produk ini mudah dipahami dan disusun dengan baik	4
10.	Pemilihan suara, gambar, animasi, dan teks dalam teknik atau	4

	produk ini mendukung berbagai gaya belajar dan preferensi pengguna	
11.	Gambar yang digunakan dalam teknik atau produk ini relevan dengan konsep yang sedang dipelajari	4
12.	Gambar-gambar tersebut membantu memvisualisasikan informasi yang sulit dipahami hanya dengan teks	4
13.	Kualitas gambar, seperti resolusi dan kejelasan, cukup tinggi untuk memastikan pemahaman yang optimal	3
14.	Desain produk ini memiliki tampilan visual yang menarik dan estetis	3
15.	Penggunaan warna, pola, dan elemen visual lainnya dalam desain produk ini memberikan kesan yang positif	5
16.	Tata letak dan struktur visual dalam desain produk ini mudah dipahami dan intuitif.	4
17.	Desain produk ini mencerminkan identitas merek atau tujuan penggunaannya dengan baik	3
18.	Pengguna merasa tertarik dan terinspirasi oleh tampilan desain produk ini	3
19.	Produk ini dapat diintegrasikan dengan produk atau sistem lain dengan mudah	4
20.	Produk ini dapat digunakan dalam berbagai konteks atau situasi tanpa mengalami penurunan kinerja atau kualitas	4
Jumlah		76
Persentase (%)		76%

Berdasarkan Tabel 4.2 hasil validasi ahli media video pembelajaran berbantu *animaker* di peroleh jumlah skor yaitu 76 dan nilai rata-rata dalam persentase adalah 76%. Maka video pembelajaran ini termasuk dalam kategori valid. Revisi yang dilakukan sesuai hasil komentar dan saran dari validasi desain ini sebelum dilakukan uji coba adalah atur durasi video pembelajaran sesuaikan dengan *slide* video agar tidak terlalu cepat.

Tabel 4. 3 Hasil Lembar Penilaian Validasi Video Pembelajaran

Penilaian		Rata-rata(%)	Kategori
Validator			
Ahli Materi	Ahli Media		
88%	76%	82%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 4.3 bahwa video pembelajaran dinyatakan valid untuk mengukur tingkat validitas dari video pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata validasi berada pada rentang 81 – 100 % yang berada pada kategori sangat valid. Dengan demikian, video pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dengan sedikit sesuai saran dari validator.

2. Hasil Penilaian Lembar Uji Kepraktisan

Agar mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran animasi berbantu animaker, penilaian ini dilakukan oleh ibu **H. Nurmaeni, S.Pd** yang dilakukan pada tanggal, 17 Juli 2024. Berikut tabel penilaian sebagai berikut:

Tabel 4.4 Penilaian Lembar Uji Kepraktisan

No.	Pernyataan	Skor
A. Tampilan		
1.	Penampilan (tulisan, gambar, warna video pembelajaran animasi berbasis animaker)	3
2	Gambar dalam video pembelajaran animasi berbasis animaker sesuai dengan kehidupan nyata membuat peserta didik tertarik.	4
B. Pemanfaatan		
3.	Media pembelajaran animasi berbasis animaker ini dapat dipahami dan sesuai dengan petunjuk yang ada.	4
4.	Peserta didik senang belajar matematika dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbasis animaker	4
5	Media pembelajaran animasi berbasis animaker ini mudah dan membantu dalam pembelajaran matematika	4
6	Media pembelajaran animasi berbasis animaker memudahkan peserta didik mengingat materi	4
7	Media pembelajaran animasi berbasis animaker memudahkan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika	2
C. Ketepatan Waktu		
8	Peserta didik dapat menyelesaikan soal pembelajaran matematika tepat waktu	4
9	Media pembelajaran animasi berbasis animaker dapat menghemat waktu.	4
Jumlah		33
Persentase (%)		73,3%

Dari tabel di atas dapat diketahui hasil keseluruhan uji kepraktisan

yaitu **73,3%** dikategorikan **praktis**.

3. Hasil Penilaian Tes Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan Angket Respon Siswa

Untuk mengetahui tingkat efektivitas dari media pembelajaran audio visual berbantu animaker animaker pada pembelajaran matematika dapat dilihat dari hasil angket respon peserta didik sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran

No	Aspek	Komponen										Jumlah	Skor Max
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Fathiyah	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	33	50
2	Faisal	1	2	5	1	3	2	4	5	2	3	28	50
3	Zaky	2	3	4	3	4	3	4	3	3	3	32	50
4	Arhan	4	5	5	4	5	4	5	5	4	2	43	50
5	Abrisam	2	4	2	3	1	1	3	4	1	3	24	50
6	Inna	1	5	3	4	2	4	3	4	1	4	31	50
7	Aufar	3	4	2	3	2	3	2	3	4	2	28	50
8	Naufal	3	4	3	3	4	4	3	2	1	1	28	50
9	Sabrina	1	4	2	3	1	4	2	3	1	4	30	50
10	Nisa	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	32	50
11	Hamdan	2	3	4	3	3	4	3	4	3	3	32	50
12	Athifa	2	3	2	4	5	1	2	3	4	5	31	50
	Jumlah											372	600
	Persentase (%)	62 %											

Dari tabel di atas dapat diketahui tingkat efektivitas respon siswa terhadap media pembelajaran video berbantu *animaker* pada materi pembelajaran matematika bilangan bulat pada operasi hitung penjumlahan dan pengurangan memperoleh nilai rata-rata yaitu **62%** dengan kategori **baik**. Untuk mencari hasil dari efektivitas media pembelajaran video berbantu *animaker* ini dengan menggunakan rumus:

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{372}{600} \times 100\% = 62\% \text{ (Baik)}$$

Tabel 4.6 Hasil Tes Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	Hasil Tes Latihan	Skor Max
1	Fathiyah	100	100
2	Faisal	100	100
3	Zaky	90	100
4	Arhan	80	100
5	Abrisam	90	100
6	Inna	90	100
7	Aufar	70	100
8	Naufal	40	100
9	Sabrina	80	100
10	Nisa	70	100
11	Hamdan	90	100
12	Athifa	90	100
Jumlah		1.080	
Rata- rata		90	
Persentase%		90%	

Berdasarkan hasil dari tabel di atas dapat diketahui hasil tes belajar peserta didik kelas V SDN 9 Baru-Baru Tanga yaitu dengan nilai rata-rata yaitu **90%** dengan kategori **sangat efektif**. Menunjukkan bahwa kebanyakan siswa telah memahami dengan baik materi bilangan bulat dalam operasi hitung pada penjumlahan dan pengurangan.

Tabel 4.7 Hasil Nilai Keseluruhan Efektivitas

No	Aspek	Rata-rata
1	Angket respon siswa	62%
2	Hasil tes siswa	90%

Rata-rata	76%
-----------	-----

Dari tabel di atas dapat diketahui hasil dari nilai keseluruhan efektifitas dari media pembelajaran animasi berbasis animaker yaitu **76%** dengan kategori efektif.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian yang dilakukan adalah pengembangan media audio visual berbantu animaker. Jenis pengembangan yang dilakukan adalah (R&D) yaitu penelitian dan pengembangan. Model yang digunakan pada tahap pengembangan ini yaitu model ADDIE. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan terhadap pengembangan media pembelajaran media audio visual berbantu animaker pada matematika kelas V SDN 9 Baru-Baru Tanga, dapat diambil beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan hasil validasi produk yang dikembangkan dilihat dari validasi materi diperoleh nilai 88%, dan validasi media diperoleh nilai 76% . Secara keseluruhan memperoleh nilai validasi yaitu 82% dengan kategori sangat valid untuk media pembelajaran audiovisual berbantu animaker.
2. Pengembangan hasil uji kepraktisan produk yang dikembangkan dilihat dari aspek tampilan, kemudahan penggunaan dan keefektifan waktu memperoleh nilai 73,3% dengan kategori praktis untuk digunakan.
3. Pengembangan hasil efektivitas media pembelajaran animasi berbantu animaker memperoleh nilai dari angket dan tes yang diberikan kepada siswa. Nilai yang diperoleh dari angket respon siswa yaitu 62% dan nilai yang diperoleh dari tes yaitu 90%. Secara keseluruhan nilai yang diperoleh adalah 76% dengan kategori efektif. Maka pengembangan

media audio visual berbantu animaker pada matematika kelas V SDN 9 Baru-Baru Tanga efektif digunakan.

B. Saran

Saran-saran yang dapat disampaikan berdasarkan simpulan diatas adalah sebagai berikut.

a. Saran Pemanfaatan Produk

1. Sekolah atau lembaga hendaknya mendukung terciptanya suasana pembelajaran yang dapat mendukung siswa untuk belajar lebih baik. Seperti memberikan fasilitas-fasilitas yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Video pembelajaran matematika dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa.
2. Video pembelajaran dapat digunakan baik secara luring (luar jaringan) atau daring (dalam jaringan). Video pembelajaran diunggah dalam *youtube* dan *link* disebarakan kepada siswa melalui *whatsapp group* agar siswa dapat menggunakannya sebagai belajar mandiri tanpa terbatas waktu dan tempat.

b. Saran untuk Pengembang Lanjutan

Pengembang lanjutan dapat memperhatikan proses perencanaan dan pengembangan media, perencanaan hendaknya dilakukan secara matang agar tidak ada kesalahan dikemudian hari. Dalam proses pembuatan video berbantu aplikasi animaker sebaiknya digunakan pada saat jaringan stabil.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, A. (2018). Pembelajaran Kontekstual (contextual teaching and learning) dan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Al-Mutaalimah : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 80–88.
- Anungrat, D. H. (2018). Peningkatan Minat Belajar Matematika Melalui Pendekatan Matematika Realistik (PMR) pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Visipena*, 9(1), 68.
- Gunawan, & Asnil Aidah Ritonga. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Rajawali Persada.
- Harahap, P. H. K. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual dalam Mengembangkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 1(2), 66.
- Huda, Nizel. , J. Marzal. , Novferma. , A. Frianto. , F. Romundza. , W. Fitroh. , (2021). Pembuatan Video Pembelajaran Animasi Menggunakan Animaker untuk Mendukung Kemampuan Literasi Teknologi pada Guru SMP. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2, 220.
- Husain, N. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII SMP Negeri 6 Duampanau Kabupaten Pinrang*. Universitas Alauddin Makassar.
- Majid, A. (2005). *Perencanaan Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Muliayani, S. (2022). *Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Media Realita Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Tema 3 Kelas V Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2021/2022*. Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. UNY Pres.
- Munirah, M., Sulfasyah, S., Dahlan, M., & Yusuf, A. B. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PENGAJARAN MATA KULIAH MORFOLOGI INTEGRASI PENDIDIKAN BUDAYA DAN NILAI KARAKTER. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 4(1), 262-278.
- Nasrah, Jasruddin, & M. Tawil. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Berbasis Pendekatan Contextstual Teaching and Learning (CTL) untuk Memotivasi dan Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Balocci Pangkep. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(2), 235–247.
- PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN NASIONAL REPUBLIK INDONESIA*. (n.d.).

- Qalbi, F. A., Lasari, Y. L., Anastasha, D. A., Yunus Batusangkar, M., & Kaum, L. (2022). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BERUPA MEDIA UNTUK MENGATASI KESULITAN BELAJAR IPS SISWA (Studi Kasus di Kelas V SD/MI). In *PEDAGOGIK: Vol. X* (Issue 2).
- Rahmawati, T. (2018). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN CTL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR PADA MATA PELAJARAN IPA. *PPs Universitas Pendidikan Ganesha JIPP*, 2.
- Setyosari, P. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (1st ed.). Kencana Prenada Media Group.
- Sholehah, S. H., Handayani, D. E., & Prasetyo, S. A. (2018). MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SD NEGERI KARANGROTO 04 SEMARANG. In *Jurnal Mimbar Ilmu* (Vol. 23, Issue 3).
- Sidabutar, N. A. L., Ilmu, F., Sumatera, U. I. N., & Medan, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika SMA dengan Aplikasi Animaker pada Materi Vektor. 06(02), 1374–1386.
- Tatang, A. P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web pada Materi Lingkaran bagi Siswa Kelas VII. *Jurnal Matematika, Statistik, Dan Komputasi*, 15, 65.
- Tegeh, I. M. dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Yulianti, D., Septian Airlanda, G., Kunci, K., Kontekstual, P., Inkuiri, P., & Masalah, P. (n.d.). *Efektifitas Model Pembelajaran Kontekstual dan Inkuiri terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 4

L

A

M

P

I

R

A

N



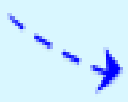


MODULAJAR



MATEMATIKA
BAB I

BILANGAN BULAT DAN
BILANGAN DESIMAL



INFORMASI UMUM



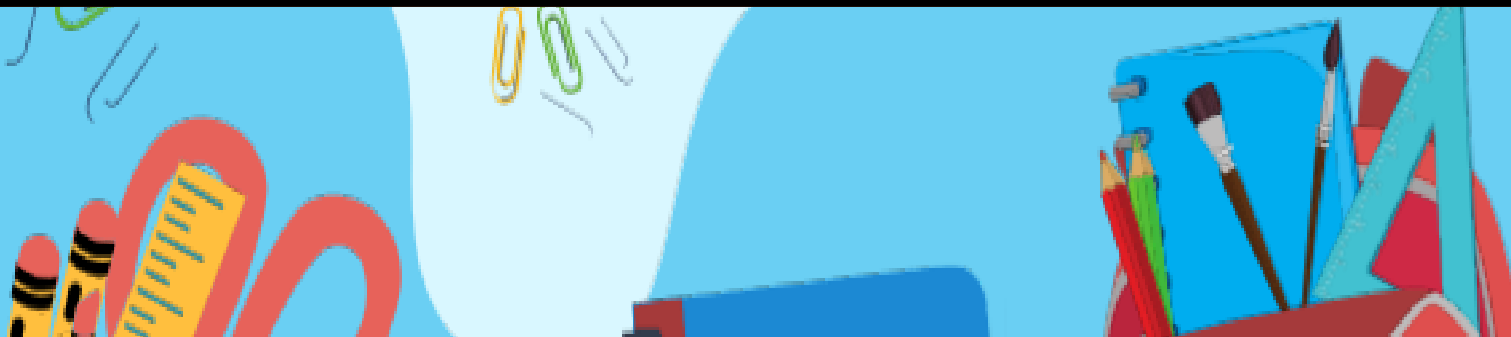
Nama Penyusun : Irpiya Ainun Awaliyah

Nama Sekolah : SDN 9 BARU-BARU TANGA

Fase/Kelas : C/V (Lima)

Semester : Ganjil 2024/2025

Alokasi Waktu : 3 x Pertemuan



MODUL AJAR

I. INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Iрпиya Ainun Awaliyah
Nama Sekolah	: SDN 9 BARU-BARU TANGA
Tahun Penyusunan	: 2024
Modul Ajar	: Matematika
Fase/Kelas	: C/V
Alokasi Waktu	: 6 JP x 35 menit (3 Pertemuan)

B. KOMPETENSI AWAL

Peserta didik mengenal bilangan bulat dan bilangan desimal beserta contoh bilangannya.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Pada kegiatan pembelajaran ini akan dilatihkan dimensi profil pelajar pancasila tentang:

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia dengan cara melatih peserta didik berdoa sebelum dan sesudah belajar.
2. Berkebinekaan global dengan cara melatih peserta didik tidak membeda-bedakan teman ketika pembentukan kelompok diskusi atau praktikum.
3. Mandiri dengan cara sadar diri dan tidak ketergantungan pada temansaat melaksanakan kegiatan pembelajaran.
4. Bergotong royong dengan cara melatih peserta didik untuk saling membantu bekerjasama dalam kelompok saat melaksanakan kegiatan praktikum, diskusi, maupun presentasi hasil kerja kelompok.
5. Bernalar kritis dengan cara melatih peserta didik dengan pertanyaan-pertanyaan dalam peristiwa kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan topik materi.
6. Kreatif dengan cara melatih peserta didik berinovasi dalam mengajukan ide yang berhubungan dengan topik materi.

D. SARANA DAN PRASARANA/ALAT DAN BAHAN

1. Ruang Kelas
2. LCD Projector
3. Laptop
4. Jaringan Internet/Wifi
5. Buku Guru dan Buku Siswa Matematika kelas V serta sumber referensi lain

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler (bukan berkebutuhan khusus)

F. Model Pembelajaran

1. PBL (*Problem Based Learning*)
2. Konvensional

II. KOMPETENSI INTI

A. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu memahami tentang bilangan bulat dan desimal melalui nilai tempat, serta mampu menerapkan dalam perhitungan.
2. Peserta didik mampu memahami bahwa desimal memiliki struktur bilangan yang sama dengan bilangan bulat.
3. Peserta didik mampu membuat bilangan dengan besaran 10 kali, 100 kali, $\frac{1}{10}$, $\frac{1}{100}$, dan sebagainya kemudian mengetahui hubungan satu dengan yang lainnya.
4. Peserta didik mampu memahami ketika sebuah angka dikalikan dengan 10, 100, ..., koma desimal bergerak ke kanan sebanyak satu digit.
5. Peserta didik mampu memahami angka $\frac{1}{10}$, $\frac{1}{100}$, ... dari sebuah angka memiliki koma desimal yang bergeser ke kiri sebanyak satu digit dan seterusnya.

B. Capaian Pembelajaran:

Elemen Bilangan

1. Peserta didik menunjukkan pemahaman dan memiliki intuisi bilangan (*number sense*) pada bilangan cacah sampai 1.000.000.
2. Peserta didik dapat membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, mengurutkan, serta melakukan komposisi (menyusun) dan dekomposisi (mengurai) bilangan tertentu.

Elemen Aljabar

1. Peserta didik dapat mengisi nilai yang belum diketahui dalam sebuah kalimat matematika yang berkaitan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian pada bilangan cacah sampai 1.000 (Contoh: $10 \times \dots = 900$, dan $900 = 10$)

C. Pemahaman Bermakna

1. Dengan mengenal dan memahami bilangan bulat dan bilangan desimal, peserta didik lebih mengetahui bilangan-bilangan tersebut dalam kehidupan sehari-hari dan mampu menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan bilangan bulat maupun desimal yang ada di lingkungan sekitar.

D. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Pertama (2 JP x 35 menit)

Tahapan Pembelajaran	Sintaks Model <i>Problem Based Learning</i>	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal		<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka kelas dengan salam, menanyakan kabar siswa. 2. Guru dan siswa bersama-sama berdoa sebelum memulai pembelajaran dipimpin salah seorang siswa. 3. Guru memeriksa kehadiran siswa dan menindak lanjutinya 4. Siswa diingatkan untuk selalu 	10 Menit

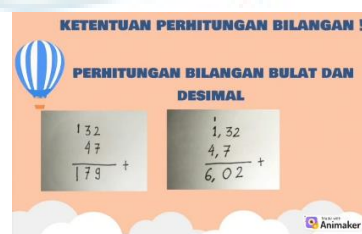
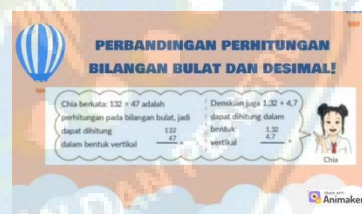
		<p>mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapainya cita-cita.</p> <p>5. Siswa bersama guru menyanyikan lagu nasional Indonesia, Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme.</p> <p>6. Apersepsi: guru mengaitkan materi yang dipelajari sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari</p> <p>7. Orientasi: Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan dalam pembelajaran.</p>	
Kegiatan Inti	<p>Langkah 1: Mengorientasi peserta didik pada masalah</p>	<p>1. Peserta didik menonton dan menyimak video yang disajikan guru tentang bilangan bulat dan bilangan desimal (Mengamati)</p> 	50 Menit



NILAI TEMPAT BILANGAN BULAT DAN BILANGAN DESIMAL JIKA DIDUAT DALAM SEBUAH TABEL

Tuliskan setiap bilangan pada tabel di bawah ini.

Ribuan	Ratusan	Puluhan	Satuan	1/10	1/100	1/1000
Tinggi Menara Pengkajenean	30	300	3000			
Panjang Pula						
Isotermis						



		<p>2. Guru memancing sikap berpikir kritis peserta didik dengan mengajukan pertanyaan: (Menanya)</p> <ul style="list-style-type: none"> - apa yang siswa ketahui dari video yang telah ditonton? - coba sebutkan perbedaan bilangan bulat dan bilangan desimal yang kamu ketahui! <p>3. Peserta didik diberikan penguatan tentang jawaban yang telah diungkapkan</p>	
	Langkah 2: Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	<p>4. Peserta didik membentuk kelompok sesuai arahan dari guru terdiri dari 4 orang peserta didik.</p> <p>5. Setiap kelompok menerima LKPD dari guru</p> <p>6. Peserta didik mengamati latihan soal yang ada di LKPD, mendiskusikan jawabannya dengan teman sekelompoknya.</p>	
	Langkah 3: Membimbing penyelidikan secara individu maupun kelompok	<p>7. Siswa dibimbing guru untuk membuka LKPD yang telah dibagikan.</p> <p>8. Setelah mengamati penjelasan guru, siswa mulai mengerjakan LKPD memecahkan hasil perhitungan bilangan bulat dan bilangan desimal. (Menalar)</p> <p>9. Guru membimbing setiap kelompok dalam memahami setiap permasalahan yang ada di LKPD</p> <p>10. Peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan LKPD diberikan kesempatan untuk bertanya kepada guru</p>	
	Langkah 4: Mengembangkan dan menyajikan penyelesaian masalah	<p>11. Peserta didik dimotivasi guru untuk menyelesaikan diskusinya.</p> <p>12. Guru membimbing peserta didik menyampaikan hasil diskusi dan presentasi di depan kelas. (Mengkomunikasikan)</p>	
	Langkah 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	<p>13. Peserta didik menyampaikan hasil diskusi di depan kelas.</p> <p>14. Peserta didik yang lain memberikan komentar berupa tanggapan atau</p>	

		<p>pertanyaan.</p> <p>15. Peserta didik mendapatkan penguatan dari guru tentang hasil diskusi yang disampaikan.</p> <p>16. Peserta didik dan guru membahas hasil tugas yang telah dikerjakan secara bersama.</p>	
Kegiatan akhir	<p>Apakah kendala yang dialami dalam memecahkan masalah penjumlahan pecahan yang berpenyebut berbeda ? Bagaimana solusinya?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru merangkum /menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan. (Menalar) 2. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas kegiatan yang baru saja dilakukan (bagaimana perasaan siswa, apa manfaat pelajaran hari ini, dan kesulitan yang dialami siswa). 3. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. 4. Pembelajaran diakhiri dengan doa bersama dipimpin salah seorang peserta didik. 	10 menit



Pertemuan Kedua (2 JP x 35 menit)

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p style="text-align: center;">Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik, dan lain-lain), serta menyemangati peserta didik dengan tepukan, atau bernyanyi. 2. Salah satu peserta didik memimpin pembacaan doa dilanjutkan dengan penegasan oleh guru tentang pentingnya berdoa sebelum memulai suatu kegiatan dalam rangka menanamkan keyakinan yang kuat terhadap kuasa Tuhan Yang Maha Esa dalam memahami ilmu yang dipelajari. 3. Guru bertanya kepada peserta didik tentang kondisi siswa pada pagi hari ini. 4. Guru mengadakan tes kemampuan awal melalui pertanyaan awal. 5. Guru menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran kali ini dan menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan serta hal-hal apa saja yang akan dinilai dari peserta didik selama proses pembelajaran. 	<p style="text-align: center;">10 menit</p>
<p style="text-align: center;">Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi terkait 10 kali dan 100 kali dari suatu bilangan. 2. Guru memberi soal terkait 10 kali dan 100 kali dari suatu bilangan kepada peserta didik. 3. Peserta didik mengerjakan soal yang diberikan oleh guru secara mandiri dan menuliskan hasilnya pada buku masing-masing. 4. Guru memberikan materi penguat kepada peserta didik tentang tanda koma dalam perkalian suatu bilangan dengan 10 dan 100. 5. Guru menjelaskan materi tentang $\frac{1}{10}$ dan $\frac{1}{100}$ dari suatu bilangan. 6. Guru memberi soal terkait $\frac{1}{10}$ dan $\frac{1}{100}$ dari suatu bilangan kepada peserta didik. 7. Peserta didik mengerjakan soal yang diberikan oleh guru secara mandiri dan menuliskan hasilnya pada buku masing-masing. 8. Guru memberi materi penguat tentang tanda koma dalam perkalian suatu bilangan dengan $\frac{1}{10}$ dan $\frac{1}{100}$. 9. Peserta didik diminta guru untuk menyebutkan jumlah buah pada gambar 	<p style="text-align: center;">50 menit</p>

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>10. Guru memberikan soal latihan di akhir pertemuan sebagai pendalaman materi tentang $\frac{1}{10}$ kali dan $\frac{1}{100}$ kali dari suatu bilangan serta $\frac{1}{10}$ dan $\frac{1}{100}$ dari suatu bilangan.</p> <p>11. Peserta didik mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru dan menuliskan hasil dari pekerjaan pada buku catatan masing-masing.</p> <p>12. Guru menunjuk peserta didik untuk maju ke depan secara bergantian untuk menyampaikan hasil pekerjaannya dan dibahas secara bersama-sama.</p> <p>13. Guru meminta peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan menuliskannya pada buku catatan.</p>	
<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik membuat resume tentang poin-poin penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. 2. Guru dan peserta didik menyimpulkan tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan pada pertemuan ini. 3. Mengagendakan pekerjaan rumah 4. Mengagendakan materi yang harus dipelajari pada pertemuan berikutnya. 5. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan menyanyikan lagu, Nasional/Daerah dilanjutkan dengan doa, mengucapkan salam. 	10 menit

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p style="text-align: center;">Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik, dan lain-lain), serta menyemangati peserta didik dengan tepukan, atau bernyanyi. 2. Salah satu peserta didik memimpin pembacaan doa dilanjutkan dengan penegasan oleh guru tentang pentingnya berdoa sebelum memulai suatu kegiatan dalam rangka menanamkan keyakinan yang kuat terhadap kuasa Tuhan Yang Maha Esa dalam memahami ilmu yang dipelajari. 3. Guru bertanya kepada peserta didik tentang kondisi siswa pada pagi hari ini. 4. Guru mengadakan tes kemampuan awal melalui pertanyaan awal. 5. Guru menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran kali ini dan menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan serta hal-hal apa saja yang akan dinilai dari peserta didik selama proses pembelajaran. 	15 Menit
<p style="text-align: center;">Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pada kegiatan Persoalan 1 dan Persoalan 2, guru dapat mengintruksikan peserta didik untuk mengerjakan secara mandiri maupun berkelompok. 2. Tugas guru hanya sebagai fasilitator dan pendamping yang apabila peserta didik mengalami kesulitan, guru dapat memberikan arahan kepada peserta didik. 3. Peserta didik menuliskan hasil pekerjaan mereka pada buku tulis masing-masing. 4. Diakhir pembelajaran, guru menunjuk beberapa peserta didik untuk maju ke depan menuliskan jawaban di papan tulis dan dibahas secara bersama-sama. 	90 menit

Penutup	15 menit
<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik membuat resume tentang poin-poin penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.2. Guru dan peserta didik menyimpulkan tentang kegiatan Persoalan 1 dan Persoalan 2 yang telah dikerjakan.3. Mengagendakan pekerjaan rumah.4. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan menyanyikan lagu, Nasional/Daerah dilanjutkan dengan doa, mengucapkan salam.	

Pertemuan Ketiga (2 JP x 35 menit)



C. Asesmen

No	Jenis Asesmen	Bentuk Asesmen
1.	Diagnostik	<ul style="list-style-type: none"> • Pertanyaan pemantik tersebut di atas. • Tanya jawab sebagai tindak lanjut.
2.	Formatif	Observasi, Performa, dan Ulangan Harian
3.	Sumatif	Tertulis (Essay)

D. Kegiatan Remedial dan Pengayaan

1. Kegiatan remedial:

Peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target guru melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individu dan memberikan tugas individual tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang bersangkutan.

2. Kegiatan pengayaan:

Peserta didik yang daya tangkap dan daya kerjanya lebih dari peserta didik lain, guru memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat daya serapnya terhadap materi yang telah dipelajari.

E. Refleksi Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya sukai?	
2.	Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?	
3.	Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/ hasil pembelajaran?	

4.	Dengan pengetahuan yang saya dapat/miliki sekarang, apa yang akan saya lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?	
5.	Kapan atau pada bagian mana saya merasa kreatif ketika mengajar, dan mengapa menurut guru?	
6.	Pada langkah ke berapa peserta didik paling belajar banyak?	
7.	Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?	
8.	Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa perannya pada saat itu?	

III. LAMPIRAN

A. PENILAIAN

1. Asesmen Awal

a. Asesmen Awal Non Kognitif

Asesmen awal non kognitif di awal pembelajaran dilakukan untuk menggali hal-hal meliputi kesejahteraan psikologi peserta didik, sosial emosi, aktivitas peserta didik selama belajar di rumah, kondisi keluarga dan pergaulan peserta didik, gaya belajar, karakter, dan minat siswa.

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apa kabar hari ini?		
2.	Apakah ada yang sakit hari ini?		
3.	Apakah kalian dalam keadaan sehat?		
4.	Apakah anak-anak merasa bersemangat hari ini?		
5.	Apakah anak-anak sudah makan?		
6.	Apakah tadi malam sudah belajar?		

b. Asesmen Awal Kognitif

No	Pertanyaan
1.	Dapatkah kalian membandingkan bilangan desimal dan bilangan bulat?
2.	Dapatkah kalian menghitung hasil perkalian sebuah bilangan dengan angka 10 dan 100 dalam kehidupan sehari-hari?

2. Penilaian Formatif

a. Instrumen Penilaian Kompetensi Sikap

Pedoman Pengamatan Sikap

Kelas :

Hari, Tanggal :

Pertemuan Ke- :

Materi Pembelajaran :

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian			
		Religius	Komunikatif	Tanggung Jawab	Demokratis
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

Berilah tanda cek list (✓) pada kolom yang tersedia jika peserta didik sudah menunjukkan sikap/perilaku tersebut.

2. Instrumen Penilaian Kompetensi Keterampilan Pedoman Penilaian Kompetensi Keterampilan

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian			Jumlah Nilai
		1	2	3	
1.					
2.					
3.					

Aspek dan Rubrik Penilaian

No	Aspek Penilaian	Nilai	Perolehan Nilai
1.	Kejelasan dan kedalaman informasi		
	a. Informasi disampaikan secara jelas, lengkap, dan relevan dengan topik/tema yang didiskusikan.	30	
	b. Informasi disampaikan secara jelas, lengkap, tetapi kurang relevan dengan topik/tema yang didiskusikan.	20	
	c. Informasi disampaikan secara jelas, tetapi kurang lengkap.	10	
2.	Keaktifan dalam berdiskusi		
	a. Sangat aktif dalam diskusi.	30	
	b. Cukup aktif dalam diskusi.	20	
	c. Kurang aktif dalam diskusi.	20	
3.	Kejelasan dan kerapian dalam presentasi		
	a. Presentasi sangat jelas dan rapi.	40	
	b. Presentasi cukup jelas dan rapi.	30	
	c. Presentasi dengan jelas tetapi kurang rapi.	20	
	d. Presentasi dengan kurang jelas dan kurang rapi.	10	

Perhitungan Perolehan nilai

Nilai akhir yang diperoleh merupakan akumulasi dari perolehan nilai untuk setiap aspek dengan ketentuan sebagai berikut :

Jika peserta didik pada aspek pertama memperoleh nilai 20, aspek kedua 30, aspek keempat 40, maka total perolehan nilainya adalah 90.

1. Instrumen Penilaian Kompetensi Pengetahuan

Penilaian kognitif pertemuan pertama

No	Soal
1.	Ayo buat bilangan dengan menggunakan 10 bilangan dari 0 –9, masing-masing dipakai hanya sekali dan menggunakan tanda koma. 1) Tulis bilangan yang paling kecil 2) Tulis bilangan yang kurang dari 1 tapi mendekati 1

Penilaian kognitif pertemuan kedua

No	Soal latihan ke-1
2.	Ayo jawab pertanyaan berikut: 1) Tulis bilangan yang merupakan $\frac{1}{10}$ dan $\frac{1}{100}$ dari 30,84. 2) Bilangan 6,32 dan 0,632 adalah berapa kalinya dari bilangan 63,2 ?
No	Soal latihan ke-2
3.	<p>1) Isilah <input type="text"/> di bawah ini dengan suatu bilangan.1.</p> $86,1 = 8 \times \text{} + 6 \times \text{} + 1 \times \text{}$ <p>2. <math>0,0072 = -7 \times \text{<input type="text"/>} + 2 \times \text{<input type="text"/>}</math></p> <p>2) Simpulkan ciri-ciri umum dari bilangan desimal dan bilangan bulat.</p> <p>1. Dalam bilangan bulat maupun bilangan desimal, ketika ada <input type="text"/> kumpulan dari bilangan maka bilangan tersebut berpindah ke nilai tempat di atasnya. Demikian juga ketika suatu bilangan dapat dibagi menjadi <input type="text"/> bagian yang sama maka bilangan tersebut berpindah ke nilai tempat di bawahnya. Penulisan bilangan bulat maupun bilangan desimal berdasarkan pada sistem nilai tempat.</p> <p>2. Setiap bilangan bulat dan bilangan desimal dapat dinyatakan dengan <input type="text"/> digit dari 0 – 9 dan tanda koma.</p> <p>3) Tulislah bilangan yang merupakan 10 kali dan 100 kali dari 36,05 dan tulis pula bilangan yang merupakan $\frac{1}{10}$ dan $\frac{1}{100}$ dari 36,05. — —</p>

ii. Penilaian Sumatif

Asesmen sumatif merupakan asesmen yang dilakukan guru setelah menyelesaikan proses pembelajaran. Hasil asesmen sumatif digunakan untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik, mengukur konsep dan pemahaman peserta didik, serta mendorong untuk melakukan aksi dalam mencapai kompetensi yang dituju.

1. Angka 6 pada 3.460 menempati nilai....
 - a. satuan
 - b. persepuluhan
 - c. perseratusan
 - d. Perseribuan
2. Angka 1 pada 134 menempati nilai....
 - a. satuan
 - b. persepuluhan
 - c. perseratusan
 - d. perseribuan
3. Bentuk desimal dari $\frac{3}{10}$ adalah....
 - a. 3
 - b. 0,3
 - c. 0,03
 - d. 0,003
4. Bentuk pecahan dari 0,4 adalah
 - a. $\frac{4}{10}$
 - b. $\frac{1}{4}$
 - c. $\frac{1}{40}$
 - d. $\frac{4}{100}$
5. Bentuk pecahan dari $\frac{4}{5}$ adalah
 - a. 0,40
 - b. 0,50
 - c. 0,20
 - d. 0,80
6. Hasil dari $1,44 + 1,2$ adalah
 - a. 1,56
 - c. 1,65

$$4) 67,2 = \dots\dots\dots (c m)$$

ii. Ayo jawab pertanyaan berikut ini.

o Memahami bilangan yang merupakan 10 kali, 100 kali, $\frac{1}{10}$, $\frac{1}{100}$ kali

dari suatu bilangan.

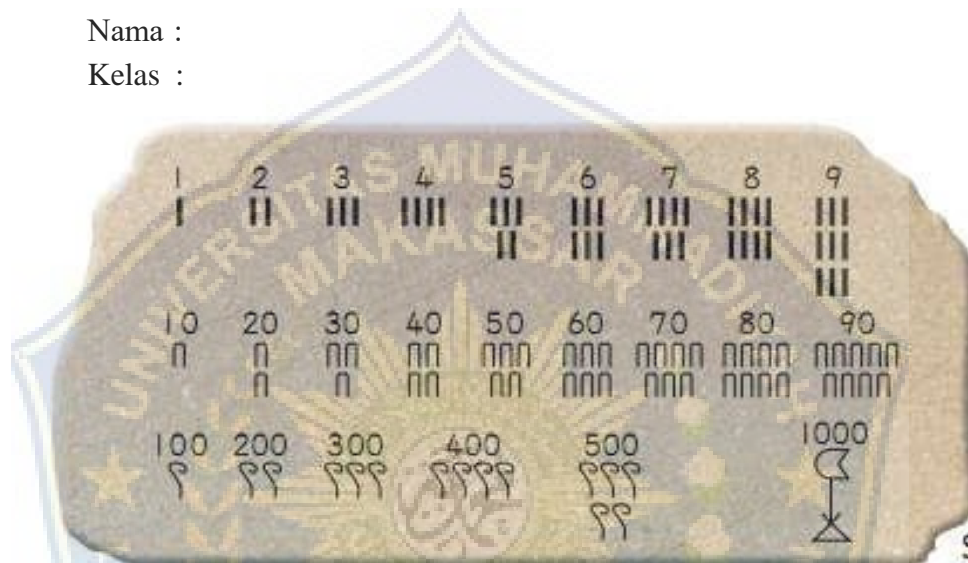
1) Kalikan 0,825 dengan 10

2) Kalikan 5,67 dengan 100

• LKPD Persoalan 2

Nama :

Kelas :



Sistem bilangan Bangsa Mesir

1. Ketika 176 dinyatakan dalam Bilangan Mesir, akan ditulis sebagai berikut:

o Dapat menyelidiki sistem bilangan bulat

1) Tulis $\text{☉} \text{☐} \text{☐} \text{☐}$ dalam bilangan bulat.

2) Ayo bandingkan cara penulisan sistem bilangan bangsa Mesir dengan cara yang telah kamu pelajari dan tuliskan hasilnya.

3) Ayo hitunglah $\frac{176}{244} +$ dalam sistem bilangan Mesir.

No	Istilah	Arti
4.	Intuisi bilangan	Kemampuan mengetahui atau memahami tentang bilangan
5.	Nilai tempat bilangan	Nilai dari suatu tempat bilangan tertentu, misalnya satuan, puluhan, ratusan, dan seterusnya.
6.	Vertikal	Tegak lurus dari bawah ke atas atau kebalikannya membentuk garis tegak lurus

A. DAFTAR PUSTAKA

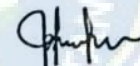
Tosho Gakko. (2021). *Buku Panduan Guru Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas V*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Tosho, Gakko. (2021). *Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas V*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Bonto Perak, 13 Mei 2024

Mahasiswa

Guru Kelas V

Irpiya Ainun Awaliyah

Hj. Nurmaeni, S.Pd

NIM. 105401115820

NIP.196811092022212006

Mengetahui,

Kepala Sekolah

SDN 9 BARU-BARU TANGA



NSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Audio Visual Berbantu Animaker pada Mata Pelajaran Matematika Pada Siswa Kelas V Di SDN 9 Baru Baru Tanga

Mata Pelajaran : Matematika

Peneliti : Iriya Ainun Awaliyah

Ahli Materi : Dr. A. Husniati, M.Pd

A. Petunjuk Pengisian :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan produk media pembelajaran audiovisual berbantu animaker untuk siswa kelas V SDN 9 Baru-Baru Tanga ditinjau dari aspek pembelajaran.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan :

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup

2 = Kurang Layak

1 = Sangat Kurang Layak

4. Komentar Bapak/Ibu untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan

Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Aspek Penilaian

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Materi						
1	Materi yang diajarkan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
2	Materi pembelajaran mempromosikan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran					✓
3	Konsep-konsep yang disampaikan dalam materi pembelajaran saling terkait dan terpadu					✓
4	Materi pembelajaran menguraikan konsep-konsep yang kompleks menjadi bahasan yang lebih mudah dipahami				✓	
5	Materi pembelajaran disajikan secara progresif, memungkinkan siswa untuk membangun pemahaman secara bertahap				✓	
6	Materi pembelajaran menyajikan contoh atau ilustrasi yang mendukung pemahaman konsep				✓	
B. Pembelajaran						
7	Penggunaan gambar dan video memberikan ilustrasi yang jelas terhadap konsep yang diajarkan				✓	
8	Gambar dan video yang digunakan relevan dengan materi pembelajaran yang sedang disampaikan					✓
9	Penggunaan gambar dan video memperkaya pengalaman pembelajaran peserta didik					✓
10	Gambar dan video yang digunakan disajikan dengan kualitas yang baik dan mudah dipahami				✓	
11	Penggunaan gambar dan video diintegrasikan secara efektif dalam penyampaian materi pembelajaran				✓	
C. Kebahasaan						
12	Bahasa yang digunakan dalam pembelajaran memadai untuk mendukung kemampuan berpikir tingkat rendah (misalnya, mengingat, memahami)				✓	
13	Materi pembelajaran menggunakan tata bahasa yang sesuai dengan norma dan kaidah bahasa yang berlaku				✓	
14	Bahasa yang digunakan dalam pembelajaran mengakomodasi berbagai gaya belajar dan tingkat kemampuan siswa					✓
15	Bahasa yang digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan konteks dan kebutuhan siswa serta materi yang diajarkan				✓	

C. Saran Perbaikan

Revisi Subi arah saat july ke-2
 about part belajar

.....
.....
.....

Kesimpulan:

Media Audio Visual (Video) Berbantu Animaker ini dinyatakan:

1. Layak untuk diujicobakan tanpa revisi
2. Layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diujicobakan.

Makassar,

2024

Validator Ahli Materi



.....
Dr. A. Husniati, M.Pd



INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Audio Visual Berbantu Animaker pada Mata Pelajaran Matematika Pada Siswa Kelas V Di SDN 9 Baru Baru Tanga

Mata Pelajaran : Matematika

Peneliti : Irpiya Ainun Awaliyah

Ahli Media : Dr. A. Husniati, M.Pd

A. Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan produk media pembelajaran audiovisual berbantu animaker untuk siswa kelas V SDN 9 Baru-Baru Tanga ditinjau dari aspek pembelajaran.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan :

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup

2 = Kurang Layak

1 = Sangat Kurang Layak

4. Komentar Bapak/Ibu untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan

Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Aspek Penilaian

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Kualitas Video						
1	Video mudah dipahami oleh pengguna				✓	
2	Video menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami.			✓		
3	Struktur dan tata letak informasi dalam video ini membantu memudahkan pengguna dalam membaca dan memahami				✓	
4	Tayangan atau tampilan video ini menarik perhatian pengguna dengan estetika yang menarik				✓	
5	Penggunaan warna, grafik, dan elemen visual lainnya dalam video ini mendukung pemahaman siswa.				✓	
6	Keseluruhan tampilan teknik atau produk ini memberikan kesan profesional dan berkualitas				✓	
7	Media yang digunakan dalam teknik atau produk ini terus dipantau dan diperbarui secara berkala untuk menjaga keamanan				✓	
8	Pemilihan suara dalam teknik atau produk ini sesuai dengan konten materi pembelajaran				✓	
9	Teks yang disajikan dalam teknik atau produk ini mudah dipahami dan disusun dengan baik				✓	
10	Pemilihan suara, gambar, animasi, dan teks dalam teknik atau produk ini mendukung berbagai gaya belajar dan preferensi pengguna				✓	
11	Gambar yang digunakan dalam teknik atau produk ini relevan dengan konsep yang sedang dipelajari				✓	
12	Gambar-gambar tersebut membantu memvisualisasikan informasi yang sulit dipahami hanya dengan teks				✓	
13	Kualitas gambar, seperti resolusi dan kejelasan, cukup tinggi untuk memastikan pemahaman yang optimal			✓		
B. Fleksibel						
14	Desain produk ini memiliki tampilan visual yang menarik dan estetik			✓		
15	Penggunaan warna, pola, dan elemen visual lainnya dalam desain produk ini memberikan kesan yang positif					✓

16	Tata letak dan struktur visual dalam desain produk ini mudah dipahami dan intuitif.			✓	
17	Desain produk ini mencerminkan identitas merek atau tujuan penggunaannya dengan baik		✓		
18	Pengguna merasa tertarik dan terinspirasi oleh tampilan desain produk ini		✓		
19	Produk ini dapat diintegrasikan dengan produk atau sistem lain dengan mudah			✓	
20	Produk ini dapat digunakan dalam berbagai konteks atau situasi tanpa mengalami penurunan kinerja atau kualitas			✓	

C. Saran Perbaikan

Kesimpulan:

Media Audio Visual (Video) Berbantu Animaker ini dinyatakan:

1. Layak untuk diujicobakan tanpa revisi
2. Layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diujicobakan.

Makassar,

2024

Ahli Media

Dr. A. Husniati, M.Pd

LEMBAR PRAKTIKALITAS
VIDEO PEMBELAJARAN BERBANTU ANIMAKER

Judul Penelitian : Pengembangan Media Audio Visual Berbantu Animaker pada Mata Pelajaran Matematika Pada Siswa Kelas V Di SDN 9 Baru Baru Tanga

Mata Pelajaran : Matematika

Peneliti : Iriya Ainun Awaliyah

Wali Kelas V : H. NURMAENI S.pd.

A. Petunjuk :

1. Tujuan dari instrument ini dimaksudkan untuk mengetahui nilai praktikalitas pada video pembelajaran berbantu animaker untuk siswa kelas V SDN 9 Baru-Baru Tanga ditinjau dari aspek tampilan, pemanfaatan, dan ketepatan waktu.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan :

- 5 = Sangat Layak
- 4 = Layak
- 3 = Cukup
- 2 = Kurang Layak
- 1 = Sangat Kurang Layak

Komentar Bapak/Ibu untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan

Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Aspek Penilaian

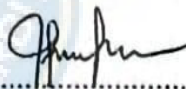
No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Tampilan						
1	Penampilan (tulisan, gambar, warna video pembelajaran animasi berbasis animaker)			✓		
2	Gambar dalam video pembelajaran animasi berbasis animaker sesuai dengan kehidupan nyata membuat peserta didik tertarik.				✓	
B. Pemanfaatan						
3	Media pembelajaran animasi berbasis animaker ini dapat dipahami dan sesuai dengan petunjuk				✓	

	yang ada.					
4	Peserta didik senang belajar matematika dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbasis animaker				✓	
5	Media pembelajaran animasi berbasis animaker ini mudah dan membantu dalam pembelajaran matematika				✓	
6	Media pembelajaran animasi berbasis animaker memudahkan peserta didik mengingat materi					
7	Media pembelajaran animasi berbasis animaker memudahkan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika					
C. Ketepatan Waktu						
8	Peserta didik dapat menyelesaikan soal pembelajaran matematika tepat waktu					
9	Media pembelajaran animasi berbasis animaker dapat menghemat waktu.					

Bonto Perak,

2024

Wali Kelas V


 H. NURMAENI, S.Pd.

DOKUMENTASI KEGIATAN DI SEKOLAH







**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin No.259 Makassar 90221 Tlp (0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865598

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Iрпиya Ainun Awaliyah

Nim : 105401115820

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	8 %	10 %
2	Bab 2	20 %	25 %
3	Bab 3	8 %	10 %
4	Bab 4	6 %	10 %
5	Bab 5	3 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 23 Agustus 2024

Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



BAB I Irpiya Ainun Awaliyah 105401115820

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.uinfasbengkulu.ac.id

Internet Source

2%

2

repository.uinsu.ac.id

Internet Source

2%

3

Submitted to Universitas Sanata Dharma

Student Paper

2%

4

eprints.umm.ac.id

Internet Source

2%

Exclude quotes Off

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography Off



BAB II Irpiya Ainun Awaliyah 105401115820

ORIGINALITY REPORT

20%
SIMILARITY INDEX

22%
INTERNET SOURCES

4%
PUBLICATIONS

7%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.ummat.ac.id Internet Source	6%
2	catatanfannyfyad.blogspot.com Internet Source	5%
3	etheses.iainkediri.ac.id Internet Source	3%
4	core.ac.uk Internet Source	2%
5	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	2%
6	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	2%

Exclude quotes Off

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography Off

AB III Irpiya Ainun Awaliyah 105401115820

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

12%

PUBLICATIONS

13%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	3%
2	Submitted to University of Muhammadiyah Malang Student Paper	2%
3	repository.upi.edu Internet Source	2%
4	nurbaitrisetianiblog.wordpress.com Internet Source	2%

Exclude quotes Off

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography Off

AB IV Irpiya Ainun Awaliyah 105401115820

ORIGINALITY REPORT

6%
SIMILARITY INDEX

6%
INTERNET SOURCES

2%
PUBLICATIONS

0%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 repository.unja.ac.id
Internet Source **4%**

2 id.scribd.com
Internet Source **2%**



turnitin

Exclude quotes Off

Exclude matches 2%

Exclude bibliography Off

Irpiya Ainun Awaliyah 105401115820

ORIGINALITY REPORT

3%

SIMILARITY INDEX

3%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

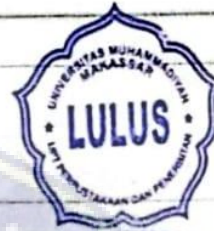
0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.upi.edu
Internet Source



3%



Exclude quotes Off
Exclude bibliography Off

Exclude matches Off

RIWAYAT HIDUP



Irpiya Ainun Awaliyah adalah nama penulis skripsi ini. Lahir di Pangkajene, pada tanggal 5 Agustus 2001, putri dari pasangan M. Sahur. T dan Marwah, S.Pd. Penulis merupakan anak pertama dari lima bersaudara. Penulis memulai pendidikan formal di SDN 9 Baru-Baru Tanga pada tahun 2007 dan tamat tahun 2013, pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di MTS DDI-AD Mangkoso pada tahun 2013 dan tamat pada tahun 2016, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 11 Pangkep dan selesai pada tahun 2019. Ditahun 2020 penulis terdaftar sebagai Mahasiswa di program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, program Strata Satu (S1) di Universitas Muhammadiyah Makassar.

Pada tahun 2024 penulis menyelesaikan studi dengan menyusun skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Audio Visual Berbantuan Animaker Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V di SDN 9 Baru-Baru Tanga”**.