

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS IV DI UPT
SPF SD NEGERI PAMPANG KOTA MAKASSAR**

SKRIPSI

**KEZIA RANDA KADANG
4518103063**

BOSOWA



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BOSOWA
2023**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS IV DI UPT
SPF SD NEGERI PAMPANG KOTA MAKASSAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana

Pendidikan (S.Pd)

BOSOWA

KEZIA RANDA KADANG

NIM 4518103063

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS
BOSOWA
2023**

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA
KELAS IV DI UPT SPF SD NEGERI PAMPANG KOTA
MAKASSAR

Disusun dan diajukan oleh

KEZIA RANDA KADANG

4518103063

Telah disetujui dan memenuhi syarat untuk diajukan dalam ujian
skripsi

Menyetujui:

Pembimbing I

Fathimah Az-Zahra Nasiruddin, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0920038703

Pembimbing II

Jainuddin, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0906108904

Mengetahui :

**Dekan Fakultas Keguruan
Dan Ilmu Pendidikan**

Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0922097001

Ketua Program Studi

Dr. Burhan, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0924058303

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kezia Randa Kadang

NIM : 4518103063

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Di UPT SPF SD Negeri Pampang Kota Makassar.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Makassar, 02 Maret 2023

:buat pernyataan,



Kezia Randa Kadang
Kezia Randa Kadang

ABSTRAK

Kezia Randa Kadang. 2023. Skripsi. Pengaruh Penggunaan Media video Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV Di UPT SPF SD Negeri Pampang Kota Makassar. Skripsi, Program Study Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bosowa. dibimbing oleh Fathimah Az-Zahra Nasiruddin dan Jainuddin.

Penelitian ini bertujuan mengetahui upaya untuk mendeskripsikan Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV Di UPT SPF SD Negeri Pampang Kota Makassar. Penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SD Negeri Pampang tahun ajaran 2022. Metode penelitian yang digunakan adalah *pre-eksperimental design* dalam bentuk *one-grub pretest-posttest*. Dimana sampel terdiri dari satu kelas yang berjumlah 32 siswa. Data penelitian ini diperoleh dari hasil pretest dan *posttest* dimana tes dilakukan berupa soal pilihan ganda. Adapun proses analisis data yang menggunakan rumus uji-t.

Hasil penelitian ini untuk uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau 21,168 > 1,679 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas IV UPT SPF SD Negeri Pampang Kota Makassar.

Kata kunci : Pengaruh, Media Video Animasi, Hasil Belajar.

ABSTRACT

Kezia Randa Kadang. 2023. Thesis. The Effect of Using Animated Video Media on Mathematics Learning Outcomes of Grade IV Students at UPT SPF SD Negeri Pampang Makassar City. Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Bosowa University. supervised by Fatimah Az-Zahra Nasiruddin and Jainuddin.

This study aims to determine efforts to describe the effect of the use of animated video media on mathematics learning outcomes for fourth grade students at UPT SPF SD Negeri Pampang Makassar City. This research was conducted at UPT SPF SD Negeri Pampang in the 2022 school year. The research method used was pre-experimental design in the form of one-grub pretest-posttest. Where the sample consists of one class totaling 32 students. This research data was obtained from the results of the pretest and posttest where the test was carried out in the form of multiple choice questions. The data analysis process uses the t-test formula.

The results of this study for the t-test obtained $t_{count} > t_{table}$ or $21.168 > 1.679$ then H_0 is rejected and H_1 is accepted thus, it can be concluded that there is an effect of using animated video media on student learning outcomes in mathematics learning class IV UPT SPF SD Negeri Pampang Makassar City.

Keywords: Effect, Animated Video Media, Learning Outcomes.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV Di UPT SPF SD Negeri Pampang Kota Makassar. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar sarjana pendidikan, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa Makassar.

Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Apabila terdapat kesalahan dalam bentuk bahasa penyampaian dan teknik penulisan hal ini disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis sebagai seorang mahasiswa. Oleh karena itu, besar harapan penulis agar para pembaca memberikan masukan berupa kritik dan saran yang bertujuan membangun kesempurnaan skripsi ini guna meningkatkan mutu pendidikan bangsa kita kedepan. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri dan bagi pembaca pada umumnya

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang-orang yang terlibat dalam penyusunan skripsi baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis juga berterima kasih telah memberi arahan, bimbingan dukungan dan bantuan baik secara materi maupun nonmateri yang sangat berarti bagi penulis sehingga terselesaikannya skripsi ini sesuai yang diharapkan. Karena itu pada kesempatan ini penulis sampaikan juga ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Batara Surya, S.T., M.Si., selaku Rektor Universitas Bosowa, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas Bosowa.
2. Dr. Asdar, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa yang telah menerima selama berkuliah di Universitas Bosowa.
3. A. Vivit Angreani, S. Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa, yang telah membina selama berkuliah di Universitas Bosowa.
4. Dr. Burhan S.Pd., M.Pd, selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang membimbing sehingga penulis termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Dosen Pembimbing I Fathimah Az-Zahra Nasaruddin, S.Pd., M.Pd dan Dosen Pembimbing II Jainuddin, S.Pd., M.Pd yang telah bersedia meluangkan waktu, pikiran, tenaga dan mengarahkan serta memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Dosen Penguji I St. Muriati, S.Pd., M.Pd dan Dosen Penguji II Tismi Dupalaya, S.Pd., M.Pd yang telah memberikan kritik dan saran untuk menyempurnakan skripsi ini.
7. Seluruh dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ilmu dan pendidikannya yang bermanfaat bagi penulis. Berserta seluruh staf Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa yang membantu dalam urusan akademik, terima kasih atas segala bantuannya.

8. Terima kasih kepada kedua orang tua saya yang selalu memberi semangat, motivasi, nasehat, serta doa kepada saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
9. Saudara – saudara ku Grace Randa Kadang, Agel Sriputri Randa Kadang, dan Frits Saputra Randa Kadang yang selalu memberikan semangat dan pengiburan selama saya menjalankan perkuliahan.
10. Ibu Helena Jama selaku orang tuaku yang dengan kesabarannya menjaga dan mendidiku selama menempu perkuliahan di makassar yang senantiasa memberikan kasih sayang yang tulus, dukungan, semangat dan doa.
11. Sepupu – sepupuku Andriani, Emal Kristian, Jastin, Gabriel, Putri, Evi Bela yang senantiasa memberikan semangat dan doa selama menjalani perkuliahan.
12. Sahabatku sedari kecil Viera Tangdialla' yang selalu memberi semangat, dukungan serta doa.
13. Sahabat seperjuanganku Siman Tarampak Malimbong selalu memberi semangat dan dukungan selama saya menjalankan perkuliahan.
14. Sahabatku PASTRIA EDI, YONA MAENG, PUJA PENENSIA SISTRA yang selalu membantu dan memberi semangat serta dukungan selama saya kuliah.
15. Teman – teman KKN Desa Labuku Karya, Eldi, Wini, Yunike, Dinah, Fadillah, Rida, Nana, Siman yang senantiasa memberi semangat dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran demi penyempurnaan skripsi ini. Akhir kata dari penulis semoga skripsi ini

bermanfaat dan dapat digunakan untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan inspirasi bagi peneliti selanjutnya.

Makassar, 02 Maret 2023



Kezia Randa Kadang

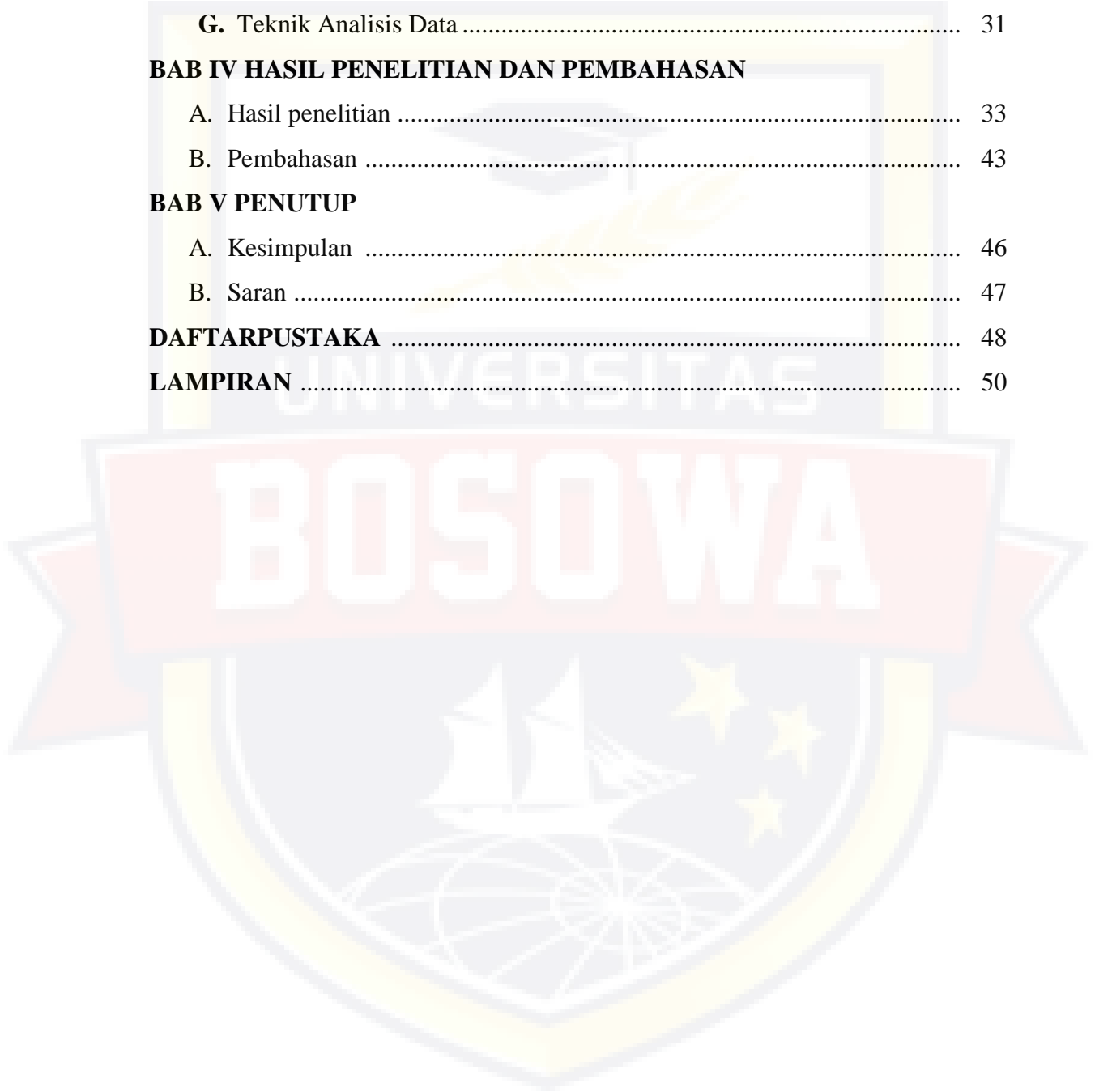
UNIVERSITAS

BOSOWA

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori	8
1. Media	8
2. Hasil Belajar.....	16
3. Matematika	17
4. Tujuan pembelajaran matematika disekolah dasar	18
5. Materi Matematika.....	20
B. Penelitian yang Relevan	22
C. Kerangka Pikir	23
D. Hipotesis	25
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Jenis dan Desain Penelitian	26
B. Lokasi dan Waktu.....	27
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	27

D. Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional.....	28
E. Instrumen Data	29
F. Teknik pengumpulan Data.....	29
G. Teknik Analisis Data	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil penelitian	33
B. Pembahasan	43
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	46
B. Saran	47
DAFTARPUSTAKA	48
LAMPIRAN	50

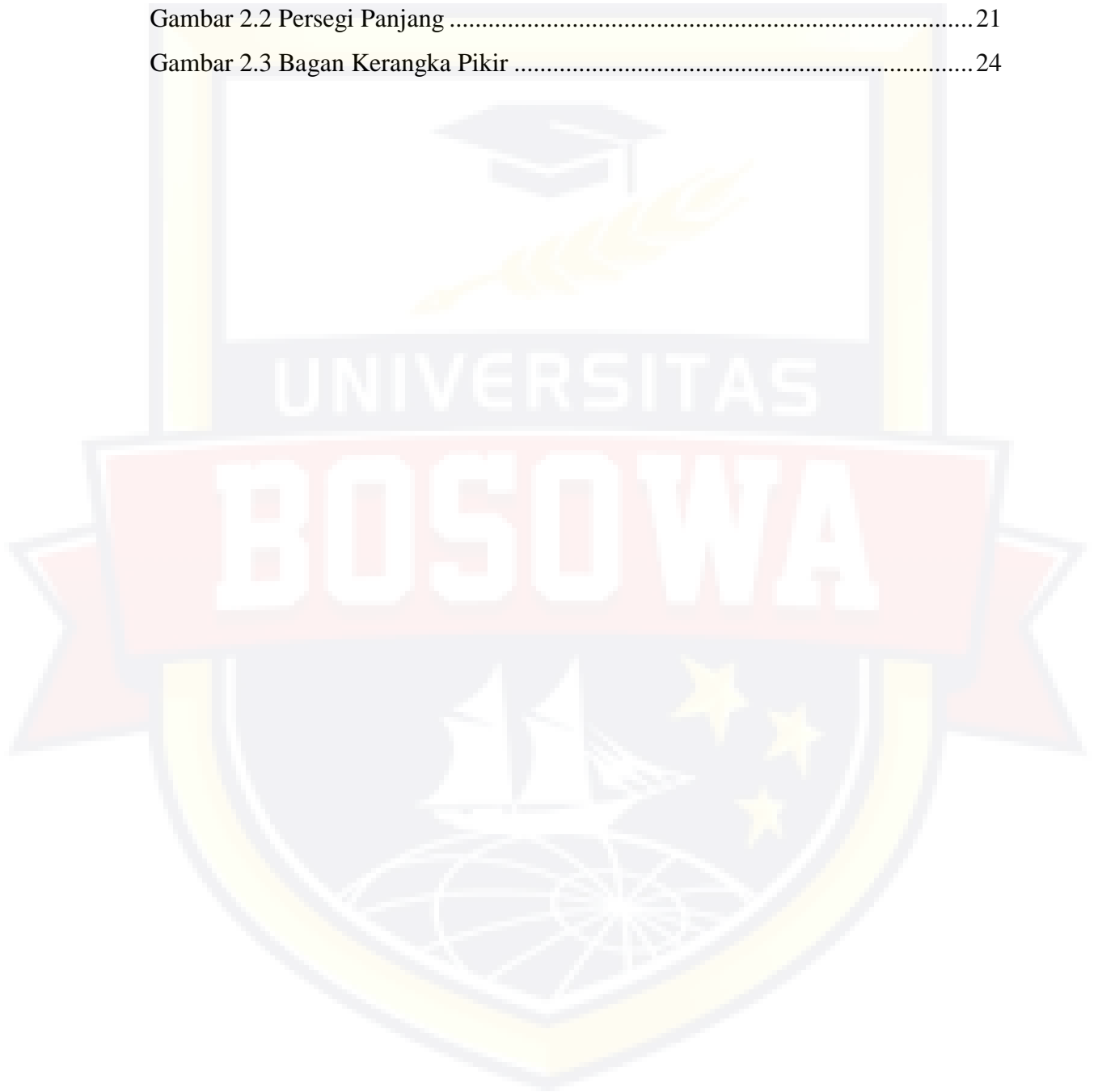


DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 kelebihan dan kekurangan media video animasi	15
Tabel 3.1 Desain Penelitian One-Grub <i>Pretest-Posttest Design</i>	26
Tabel 3.2 Jumlah Seluruh Siswa UPT SPF SD Negeri Pampang	27
Tabel 3.3 Jumlah Pserta Didik Kelas IV B UPT SPF SD Negeri Pampang	28
Tabel 4.1 Analisis Data Pretest	35
Tabel 4.2 Perhitungan Untuk Mencari Nilai Mean (rata-rata) Nilai Pretest	36
Tabel 4.3 Skor Hasil Belajar Pembelajaran Matematika siswa (pretest).....	37
Tabel 4.4 Analisis Data Posttest	38
Tabel 4.5 Perhitungan Untuk Mencari Nilai Mean (rata-rata) Nilai Posttest	39
Tabel 4.6 Skor Hasil Belajar Pembelajaran Matematika Siswa (posttest).....	39
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas	40
Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas.....	41
Tabel 4.9 Hasil Uji Hipotesis	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Persegi	20
Gambar 2.2 Persegi Panjang	21
Gambar 2.3 Bagan Kerangka Pikir	24



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Profil Sekolah UPT SPF SD Negeri Pampang	51
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian	52
Lampiran 3. Surat Izin Meneliti	53
Lampiran 4. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pretest	54
Lampiran 5. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Posttest.....	57
Lampiran 6. Lembar Observasi Siswa	60
Lampiran 7. Soal Pretest	61
Lampiran 8. Soal Posttest.....	65
Lampiran 9. Nilai Tertinggi dan Terendah Pretest.....	69
Lampiran 10. Nilai Terendah dan Tertinggi Posttest	71
Lampiran 11. Daftar Hadir Siswa	73
Lampiran 12. Media Pembelajaran	74
Lampiran 13. Analisis Hasil Pretest.....	75
Lampiran 14. Data Nilai Posttest	76
Lampiran 15. Analisis Data.....	77
Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian.....	79
Lampiran 17. Nilai Data t Table	84

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu pondasi dalam kemajuan suatu bangsa, semakin baik kualitas pendidikan yang diselenggarakan oleh suatu bangsa, maka akan diikuti dengan semakin baiknya kualitas bangsa tersebut. Di Indonesia pendidikan sangat diutamakan, karena pendidikan memiliki peranan yang sangat penting terhadap terwujudnya peradaban bangsa yang bermatahat. Menurut UU No. 20 tahun 2003. pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Menurut Suriadi dkk (Biassari et al., 2021) Pendidikan juga dapat diartikan sebagai proses pembelajaran dengan tujuan untuk dikembangkannya bakat pada diri anak, baik itu bersifat kepribadian, kecerdasan, spiritual, dan keagamaan.

Proses pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Hal ini berarti pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan hubungan peserta didik sekaligus di lingkungan belajar. mengenai proses pembelajaran yaitu proses yang mengatur, menginteraksi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat mendorong dan menumbuhkan proses siswa melakukan proses pembelajaran (Pane & Darwis Dasopang, (2017)

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu usaha yang terencana dan dilakukan guru secara penuh kesadaran dalam rangka membantu peserta didik untuk memenuhi kebutuhannya akan pendidikan juga dapat membentuk kecakapan fundamental dan membantu seseorang agar cakap dalam melaksanakan tugas hidup Menurut Saihu (Dalam Wahidin et al., 2021), sehingga terjadi proses belajar pada dirinya. Di dalam proses pembelajaran terjadi interaksi edukatif antara guru sebagai subjek yang mengajar dengan peserta didik sebagai subjek yang belajar sehingga terjadi proses pembelajaran yang efektif. Pembelajaran juga merupakan kegiatan yang bertujuan, baik tujuan yang sudah ditentukan oleh kurikulum maupun tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik. Kedua tujuan tersebut terdokumentasikan secara tertulis berdasarkan tingkatan yang sudah ditetapkan. Pencapaian tujuan pembelajaran peserta didik meliputi aspek kognitif, aspek afektif, maupun aspek psikomotorik. Selain itu, ada beberapa kompetensi yang harus dicapai peserta didik yang meliputi kompetensi sikap spiritual, kompetensi sikap sosial, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan. Semuanya itu merupakan usaha untuk mempersiapkan peserta didik yang memiliki berbagai kemampuan dalam menjalani kehidupan yang lebih baik dimasa datang.

Pembelajaran dapat dilakukan dengan baik apabila terdapat interaksi yang baik antara peran peserta didik dengan pendidik. Keduanya harus saling mendukung dan melengkapi agar terwujud suatu pembelajaran yang efektif. Proses belajar menjadi kunci untuk kesuksesan pendidikan agar proses belajar menjadi berkualitas (Megawanti et al., 2020).

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran yang berkaitan dengan proses belajar mengajar di sekolah seharusnya bisa dimanfaatkan oleh para pendidik. Penggunaan variasi media pembelajaran yang unik untuk mengajarkan ilmu kepada peserta didik. Hal tersebut dilakukan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Sehingga pembelajaran lebih menarik dan peserta didik dapat lebih lama dalam mengingat pesan yang diterima dan lebih termotivasi dalam belajar.

Untuk mencapai proses pembelajaran yang efektif, maka perlu adanya peningkatan kualitas belajar yang dapat membuat siswa tidak merasa jenuh saat proses pembelajaran berlangsung. Salah satu strategi yang dapat dikembangkan oleh seorang pendidik yaitu mengembangkan system pembelajaran yang menarik, inovatif, dan menyenangkan (Nurbani & Puspitasari, 2022).

Media merupakan suatu alat penyalur materi yang telah dirancang oleh guru, menurut Ayuningsih (2017). Media merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran di dalam sebuah proses belajar, menurut Prananda dkk (2020). Sedangkan menurut Rahmayanti & Istianah (2018) menyatakan bahwa media adalah sesuatu yang digunakan sebagai penyalur atau penghubung materi yang telah direncanakan guru untuk menyampaikan tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan media pembelajaran untuk membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien, menurut Ayuningsih (2017). Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar dan sekaligus bagian integral teknologi pendidikan yang perlu dimanfaatkan dan didayagunakan untuk menunjang keefektifitas proses pembelajaran, menurut Jatmiko dkk., (2017).

Sedangkan menurut Ilmi & Tajuddin (2021) media pembelajaran merupakan peralatan yang berbentuk fisik yang didesain secara tersusun untuk menyampaikan informasi.

Media pembelajaran merupakan sarana agar peserta didik tidak jenuh dalam mengikuti pelajaran dan efek yang besar terbesar diharapkan peserta didik dapat terinovasi dan mempermudah dalam menerima materi pelajaran, menurut Kuswanto & Radiansah (2018). Salah satu contoh media pembelajaran yang bias dikongkritkan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi di bidang pendidikan adalah media video animasi. Pengembangan media pembelajaran tersebut berdasar beberapa pertimbangan: a) dapat dijadikan media belajar mandiri bagi peserta didik disekolah maupun diluar sekolah, b) dapat digunakan oleh pendidik sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Animasi merupakan gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek yang disusun secara beraturan mengikuti pergerakan yang telah ditentukan. Gambar atau objek yang dimaksud dalam definisi ini bisa berupa gambar manusia, hewan, maupun manusia atau suara yang dapat bergerak secara terpadu dengan tujuan untuk memberikan suatu gambaran mengenai informasi yang ingin disampaikan melalui animasi sehingga dapat memberikan gambaran, bayangan, rasa ingin tahu maupun semangat bagi yang melihatnya.

Media video animasi merupakan pembelajaran yang tepat digunakan pada proses pembelajaran, dengan adanya media video animasi dapat menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru kurang menguasai teknologi informasi, belum adanya motivasi untuk mencari bahan

pembelajaran terkait media video animasi, serta belum ada kemauan untuk berinovasi dalam memaksimalkan penggunaan teknologi yang ada. Untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan diperlukan metode yang tepat dan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan, sehingga siswa dapat memahami konsep materi dengan mudah.

Menurut Harefa & La'ia (2021) mengemukakan bahwa banyak keuntungan penggunaan media pembelajaran, penerimanya serta pengintegrasian ke dalam program-program pengajaran berjalan amat lambat. Mereka mengemukakan beberapa dampak positif penggunaan media pembelajaran, dampak tersebut antara lain sebagai berikut (1) penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap siswa mendengar dan menerima penyajian melalui media sehingga menerima pesan yang sama. Meskipun tiap guru berbeda-beda dalam menafsirkan materi tersebut namun dengan adanya media, siswa dapat mengurangi ragam tafsiran tersebut, (2) pembelajaran lebih menarik, (3) pembelajaran juga tidak lagi membutuhkan waktu yang singkat dalam mengantarkan pesan-pesan dan nisi pelajaran dalam jumlah cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa, (4) beban guru untuk penjelasan yang berulang-berulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi.

Berdasarkan penjelasan diatas, perlu dilakukan penelitian dengan judul “pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar pada siswa kelas IV di UPT SPF SD Negeri Pampang Kota Makassar.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, antara lain :

1. Guru kelas belum mengembangkan media pembelajaran
2. Dalam proses pembelajaran matematika, metode ceramah masih mendominasi pembelajaran ketika menjelaskan materi.
3. Proses pembelajaran hanya menggunakan sumber belajar buku paket matematika dan tidak semua siswa memiliki buku paket secara mandiri

C. Batasan Masalah

Identifikasi masalah di atas masih luas sehingga perlu diadakan skala prioritas agar mencegah terjadinya perluasan masalah penelitian, maka penulis membatasi masalah pada penggunaan media video animasi pada pembelajaran matematika kelas IV di UPT SPF SD Negeri Pampang untuk keperluan belajar peserta didik di dalam kelas. Dan hasil belajar difokuskan pada kemampuan kognitif dalam hal menguasai materi keliling bangun datar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, maka peneliti memberikan rumusan masalah yaitu:

1. Apakah penggunaan media video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas IV DI UPT SPF SD Negeri Pampang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas adapun tujuan penelitian tersebut untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Animasi terhadap pembelajaran matematika siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Pampang.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat diharapkan menambah wawasan dan membantu siswa dalam belajar khususnya pada mata pelajaran matematika, sehingga siswa tidak lagi beranggapan bahwa pembelajaran matematika itu sulit dan tidak menarik.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru, sebagai bahan masukan dan pertimbangan untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik agar siswa lebih mudah memahami pembelajaran dan tidak mudah bosan.
- b. Bagi siswa, dengan menggunakan multimedia hasil belajar akan meningkat dan pembelajaran menjadi lebih aktif.
- c. Bagi sekolah, sebagai masukan dalam upaya perbaikan peningkatan hasil belajar matematika, sehingga tercapai pembelajaran yang bermutu.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media

Istilah media berasal dari bahasa latin yaitu *medius*, yang secara harafiah berarti “tengah” atau “pengantar”. Dalam bahasa arab, media merupakan perantara atau penyampaian pesan dari berbagai pengirim pesan ke penerima. Dalam kamus bahasa Indonesia, media mengacu pada alat: alat komunikasi (sarana) seperti surat kabar, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk.

Association for Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan media, yaitu segala bentuk penyebaran informasi. Sedangkan, *Education Association (NEA)* mendefinisikannya sebagai objek yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau diucapkan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat memengaruhi efektifitas program instruksional.

Media merupakan suatu alat penyalur materi yang telah dirancang oleh guru, menurut Ayuningsih (2017). Media merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran di dalam sebuah proses belajar, menurut Prananda dkk (2020). Sedangkan menurut Rahmayanti & Istianah (2018) menyatakan bahwa media adalah sesuatu yang digunakan sebagai penyalur atau penghubung materi yang telah direncanakan guru untuk menyampaikan tujuan pembelajaran.

Menurut Fitriana (2021) media pembelajaran merupakan sebuah alat atau sarana penunjang yang dapat digunakan seorang guru dalam menyampaikan informasi agar diterima dengan baik. Menurut (Nursyanah et al., 2021) bahwa media pembelajaran merupakan pengantar atau penyalur untuk menyampaikan informasi atau pesan dari komunikator kepada komunikan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Nursyanah et al., 2021) media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar atau kemampuan pembelajar sehingga dapat memotivasi dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh guru atau pihak pendidik untuk memberikan materi pembelajaran kepada siswa, dan bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran melalui desain yang menarik.

a. Media pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa latin yaitu *medius*, yang secara harafiah berarti “tengah” atau “pengantar”. Dalam bahasa arab, media merupakan perantara atau penyampaian pesan dari berbagai pengirim pesan ke penerima. Dalam kamus bahasa Indonesia, media mengacu pada alat: alat komunikasi (sarana) seperti surat kabar, majalaj, radio, televise, film, poster dan spanduk. Menurut Fitriana (2021) media pembelajaran merupakan sebuah alat atau sarana penunjang yang dapat digunakan seorang guru dalam menyampaikan informasi agar diterima dengan baik. Menurut (Nursyanah et al., 2021) bahwa media pembelajaran merupakan pengantar atau penyalur untuk menyampaikan informasi atau pesan dari komunikator kepada komunikan. Hal ini sejalan dengan pendapat

(Nursyanah et al., 2021) media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar atau kemampuan pembelajar sehingga dapat memotivasi dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa defenisi para ahli diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh guru atau pihak pendidik untuk memberikan materi pembelajaran kepada siswa, dan bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran melalui desaian yang menarik.

b. Jenis-jenis Media

1) Media Visual

Media visual yaitu jenis media yang digunakan hanya bergantung pada indera visual siswa, melalui media pengalaman belajar, yang dialami peserta didik sangat bergantung pada kemampuan visual peserta didik.

2) Media Audio

Media audio adalah salah satu jenis media yang digunakan dalam prose pembelajaran yang hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang didapatkan adalah dengan mengandalkan indera pendengaran.

3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran, baik yang menyangkut pendengaran dan penglihatan, maupun proses atau kegiatan. Berita dan informasi yang di peroleh melalui media berupa pesan lisan dan non verbal, indera visual dan pendengaran ini bergantung pada indera visual dan pendengaran.

c. Manfaat media pembelajaran

Manfaat media dalam pembelajaran adalah mendorong interaksi antara guru dan siswa sehingga pembelajaran lebih efektif. Menurut (J.Yudha, 2021) mengemukakan bahwa manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajar antara lain memotivasi belajar akan lebih menyenangkan dan tidak bosan dalam pembelajaran. Selain itu anak-anak didik dapat memahami makna, lebih cepat menguasai materi pembelajaran, serta mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya metode mengajar yang bervariasi, pengajar tidak kehabisan tenaga saat melakukan pembelajaran. Selain yang di ungkapkan oleh Rasagama manfaat media pembelajaran juga yaitu:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat mempercepat dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan membimbing perhatian anak yang dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang berlangsung antara siswa dengan lingkungannya, dan kemungkinan siswa belajar secara individu berdasarkan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi kendala indera ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman umum kepada siswa tentang kejadian dilingkungannya, dan dapat langsung berinteraksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

a) Pengertian Video

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Video berasal dari bahasa latin, *video-vidi-visum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan) dapat melihat.

Memanfaatkan video sebagai sumber dan media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menghasilkan suatu proses pembelajaran yang menarik. Penggunaan pembelajaran berbasis video merupakan cara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik agar mudah untuk memahami materi yang disampaikan.

Video merupakan salah satu jenis media audio visual yang mampu menyajikan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan. Video merupakan salah satu media audio visual yang menampilkan gerak yang didalamnya terkandung pesan yang bersifat fakta (kejadian/peristiwa penting, berita maupun fiktif seperti cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional.

Video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu.

Video merupakan suatu media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran. Video kaya akan informasi dan tuntas karena sampai kedepan audien secara langsung, sebab video dapat menyajikan gambar bergerak dan bersuara pada peserta didik. Kumpulan video dan pembuatan gambar materi sangat efektif membantu audien menyampaikan materi.

Menurut Mahadewi, media video pembelajaran adalah media media yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan serta kemauan siswa untuk belajar melalui penayangan ide, gagasan, pesan atau informasi, secara audio visual. Sedangkan menurut Arsyad, media video adalah alat bantu yang dapat menggambarkan sebuah objek bergerak disertai dengan efek suara.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media video adalah gambar bergerak dan di sertai dengan suara, yang dijadikan sebagai alat bantu belajar bagi siswa untuk mencapai kompetensi serta tujuan pembelajaran.

b) Video Animasi

Video animasi sebuah gambar bergerak yang dibuat oleh banyak objek berbeda yang dirancang khusus untuk selalu mengikuti jalur yang telah ditentukan. Kita berbicara tentang gambar orang, teks, gambar binatang, tumbuhan, bangunan, dll.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia animasi adalah film yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang satu dengan yang lain berbeda sedikit sehingga ketika diputar tampak dilayar menjadi bergerak.

Menurut Sulistiyonowati (2018) animasi adalah film yang berasal dari gambar-gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah gambar bergerak dan bercerita, sedangkan menurut Sumartono dkk, (2018) animasi adalah objek diam yang diproyeksikan oleh gambar bergeraak yang dibuat seolah-olah hidup sesuai dengan karakter yang dibuat dari beberapa jumpuan gambar berubah beraturan dan bergantian sesuai dengan rancangan, sehingga video yang

ditampilkan lebih variatif dengan gambar-gambar menarik dan berwarna yang mampu meningkatkan daya tarik audien.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Video animasi adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara pecakapan atau dialog dan suara-suara lainnya.

Adapun jenis-jenis animasi yaitu:

Pertama, animasi pertama, animasi tradisional sering disebut sebagai gambar tangan (*hand-draw animation*). Pada abad ke-20, sebagian besar animasi dimulai dari animasi tradisional ini. Kemudian gambar dilukis dengan tangan dan digerakkan objek secara bertahap muncul disetiap lembar kertas. Animasi tradisional membutuhkan keterampilan artistik dari pelukisnya.

Kedua, animasi 2D juga bisa dilakukan dalam cara tradisional, namun animasi 2D sudah termasuk dalam kategori komputer animasi berbasis vektor. Hasil dari animasi 2D ini sering disebut kartun yang artinya gambar yang menarik. Animasi 2D juga banyak digunakan sebagai *Graphical User Interface (GUIs)* yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti Mac atau Windows.

Ketiga, animasi 3D memerlukan program seperti Maya dan Cinema 4D, animasi 3D juga sering disebut CGI (*Computer-Generated Imagery*). Dalam animasi 3D, seorang animator biasanya mulai menggambar dengan menggambar tulang, dan kemudian menggambar bagian lain untuk ditambahkan ke gambar tulang. Misalnya menambah otot, tubuh, kulit, dan bagian lainnya. Animasi 3D

lebih kompleks daripada animasi 2D dan membutuhkan lebih banyak pemahaman untuk memindahkan objek.

Keempat, Motion graphic merupakan salah satu cara untuk membuat 3D menjadi hidup, tetapi selain itu, grafik animasi biasanya digunakan untuk menggerakkan (*typographig*) teks dan logo untuk tujuan promosi. Keterampilan yang dibutuhkan untuk *motion graphic* berbeda dengan animasi sebelumnya, tetapi ada beberapa keterampilan umum dalam *motion graphics*, seperti *motion synthesis* dan *camera graphics*.

Kelima, Teknik ini pertama kali diperkenalkan pada 1906 oleh Stuart Blakton. Awalnya, stop motion dilakukan dengan menggunakan tanah liat (clay), boneka, atau lego. Ketika karakter sudah siap, tubuh mereka dipindahkan dan kemudian difoto dengan detail gerakan yang bereda disetiap foto. Animasi ini membutuhkan banyak frame dan memakan waktu lama.

d. Kelebihan dan kekurangan media Animasi

Tabel 2.1 : Tabel kelebihan dan kekurangan Media Video Animasi

Kelebihan Media Animasi	Kekurangan Media Animasi
Mengurangi ukuran objek yang cukup besar dan sebaliknya.	Memerlukan biaya yang cukup mahal.
Memudahkan pendidik untuk menyajikan informasi.	Memerlukan software khusus untuk membukannya.
Mempunyai lebih dari satu media yang kongvergen, misalnya mencampurkan komponen audio serta visual.	Memerlukan daya cipta dan kemampuan yang memadai untuk mendessin animasi yang dapat dimanfaatkan dengan baik sebagai media pembelajaran.

Menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan motivasi belajarnya.	Tidak menggunakan realita seperti video atau fotografi
interaktif dan dapat beradaptasi dengan respons pengguna.	
Bersifat mandiri dalam memastikan kenyamanan dan kelengkapan konten sehingga pengguna dapat menggunakannya tanpa bimbingan	

2. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan perubahan tingka laku seseorang baik dari segi pengetahuan ataupun sikap setelah melakukan proses pembelajaran baik pembelajaran formal maupun pembelajaran nonformal.

Belajar merupakan hal utama dalam pendidikan, baik pendidikan akademik maupun non akademik. Dan juga dalam belajar ini harus memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar. Menurut Slameto (dalam et al., 2021), belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dapat dikatakan belajar itu perubahan tingkah laku dari kesehariannya dalam melakukan sesuatu. Secara sederhana hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa dari kegiatan belajar. Hasil belajar dapat di ketahui jika tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Sebagaimana yang dikemukakan Mulyasa (2021) (dalam Tethool, Godaliva., Wensi Ronald Lesli Paat., 2021) hasil belajar ialah prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan prilaku yang bersangkutan.

Sedangkan menurut Jhon & Dewi (2021) hasil belajar adalah komponen teknologi instruksional yang memberikan informasi tentang keberhasilan dari tujuan yang telah digariskan. Dengan begitu penilaian hasil belajar adalah segala hal yang mencakup pembelajaran yang diberikan di sekolah baik itu pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik).

Ada 2 faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu factor internal dan factor eksternal

a. Faktor internal

Faktor internal merupakan factor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri yang dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Factor internal ini meliputi: kecerdasan, minat, perhatian, motivasi belajar, ketuntasan, sikap, kebiasaan belajar serta kondisi fisik dan kesehatan.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik seperti keluarga, sekolah dan masyarakat. Keluarga yang ekonomi rendah, perhatian yang kurang kepada anak, dan perlakuan kurang baik dari orang tua dapat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Kualitas pengajaran di sekolah sangat ditentukan oleh guru.

3. Pengertian Matematika

Istilah mathematics (Inggris), mathematic (Jerman), mathematique (Prancis), matematico (Itali), matematiceski (Rusia), atau mathematick/wiskunde (Belanda). Istilah di atas awal mulanya berasal dari bahasa Yunani yaitu mathematike, yang berarti “relating to learning”. Kata dasar mathematike yaitu mathema yang berarti

pengetahuan atau ilmu (knowledge, science), kata yang lain yang berhubungan sangat erat dengan matematika yaitu matematika yang berarti belajar (berfikir).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dan selalu berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, mulai dari menghitung, mengukur, membaca waktu, melihat berbagai bangun datar dan bangun ruang, serta membuat grafik/table dan lain sebagainya. Sadar atau tidak sadar setiap kegiatan yang manusia lakukan selalu berhubungan dengan matematika. Menurut Dian Pertami (2021) matematika adalah ilmu tentang kuantitas, bentuk, susunan dan ukuran, yang utama adalah metode dan proses untuk menemukan dengan konsep yang tepat dan lambing yang konsisten, sifat dan hubungan anatar jumlah dan ukuran, baik secara abstrak, matematika murni atau dalam keterkaitan manfaat pada matematika terapan. Sedangkan dalam permendikbud nomor 59 tahun 2014 bahwa matematika merupakan ilmu universal yang berguna bagi kehidupan manusia dan juga mendasari perkembangan teknologi modern. Menurut Komariah (2018) mengemukakan bahwa matematika adalah ilmu pengetahuan eksak yang berhubungan dengan logika, penalaran, bilangan, operasi perhitungan, konsep-konsep abstrak, serta fakta-fakta kuantitatif berupa hubungan pola pikir bentuk dan ruang, serta dapat menimbulkan suatu pola pikir yang masuk akal dan berguna untuk mengatasi berbagai persoalan dalam kehidupan sehari-hari. Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah proses kegiatan belajar mengajar yang mempelajari tentang ilmu matematika yang bertujuan untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang matematika agar dapat bermanfaat untuk di terapkan dalam kehidupan sehari-hari.

4. Tujuan pembelajaran matematika disekolah dasar

Pembelajaran matematika memiliki tujuan agar siswa mampu menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan pembelajaran matematika dapat dibedakan menjadi 2 yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Berikut ini tujuan pembelajaran secara umum:

Menurut Depdiknas (2001:9) kompetensi dan kemampuan umum pembelajaran matematika disekolah dasar sebagai berikut (1) Melakukan operasi hitung penjumlahan, perkalian, pengurangan, pembagian, beserta operasi hitung campurannya, termasuk yang melibatkan pecahan (2) Menentukan sifat dan unsur berbagai bangun datar dan bangun ruang sederhana, termasuk penggunaan sudut, keliling, luas dan volume (3) Menentukan sifat simetri, kesebangunan, dan system koordinat (4) Menggunakan pengukuran: satuan, kesetaraan antara satuan, dan penaksiran pengukuran (5) Menentukan dan menafsirkan data sederhana, seperti: ukuran tertinggi, terendah, rata-rata, modus, mengumpulkan dan menyajikannya (6) Memecahkan masalah, melakukan penalaran, dan mengomunikasikan gagasan secara matematika.

Tujuan pembelajaran matematika disekolah dasar secara khusus menurut Depdiknas sebagai berikut: (1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antara konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritme (2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika (3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan

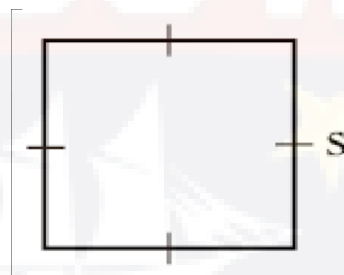
solusi yang diperoleh (4) Mengkomunikasikan gagasan dengan symbol, table, diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah (5) Memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

5. Materi Matematika

Mengukur keliling bangun datar dapat diukur menggunakan alat ukur berupa satuan panjang.

a. Persegi

Persegi merupakan bentuk bangun datar yang memiliki 4 sisi sama panjang dan semua sudut-sudutnya sama panjang. persegi mempunyai dua diagonal yang saling berpotongan tegak lurus dan saling membagi dua bagian yang sama. Jika 2 ruas garis diberi tanda yang sama, maka hal tersebut menunjukkan bahwa 2 ruas garis tersebut panjangnya sama. Perhatikan gambar dibawah ini.



Gambar 2.1 Persegi

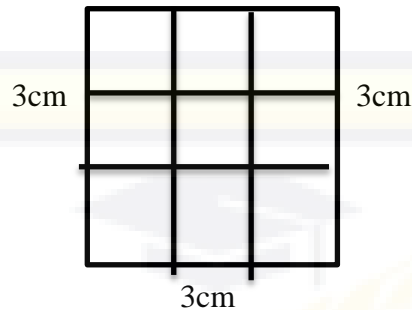
Misalkan keliling persegi adalah **K** dan sisi persegi adalah **s**, maka keliling persegi dapat dihitung dengan cara berikut.

$$K = s + s + s + s$$

$$K = 4 \times s$$

Contoh:

3cm



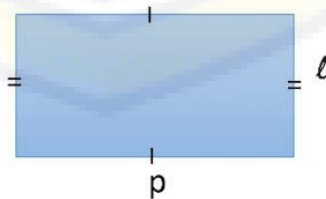
Keliling dari bangun datar di atas adalah:

$$K = s + s + s + s$$

$$K = 3 + 3 + 3 + 3 = 12 \text{ cm}$$

b. Persegi panjang

Persegi panjang adalah bangun datar dua dimensi yang dibentuk oleh dua pasang sisi yang masing-masing sama panjang dan sejajar dengan pasangannya, dan memiliki 4 buah sudut yang kesemuanya adalah sudut siku-siku. Persegi panjang merupakan turunan dari segi empat yang mempunyai ciri khusus dua sisi sejajar sama panjang dan keempat sudutnya siku-siku. Rusuk terpanjang disebut panjang (p) dan rusuk terpendek di sebut sebagai lebar (l). Perhatikan gambar dibawah ini:



Gambar 2.2. Persegi Panjang

Misalkan keliling persegi panjang adalah **K**, dan sisi persegi panjang adalah **p** (panjang) dan **l** (lebar), maka keliling persegi panjang dapat dihitung dengan cara berikut.

$$K = p + l + p + l$$

$$K = (2 \times p) + (2 \times l)$$

$$K = 2 \times (p + l)$$

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Evi Nur Eka Purnamasari yang berjudul “pengaruh penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap pemahaman konsep Ilmu Pengetahuan Alam pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Tamansari dan SD Negeri 2 Karanggule, Karanglewas, Banyumas”, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media video pembelajaran terhadap pemahaman konsep Ilmu Pengetahuan Alam pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Tamansari dan SD Negeri Karanggule, Karanglewas, Banyumas. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil rata-rata post test yang berbeda dari 2 KD yaitu 65 dan 60,27 untuk kelompok kontrol dan 80,34 untuk kelompok eksperimen.

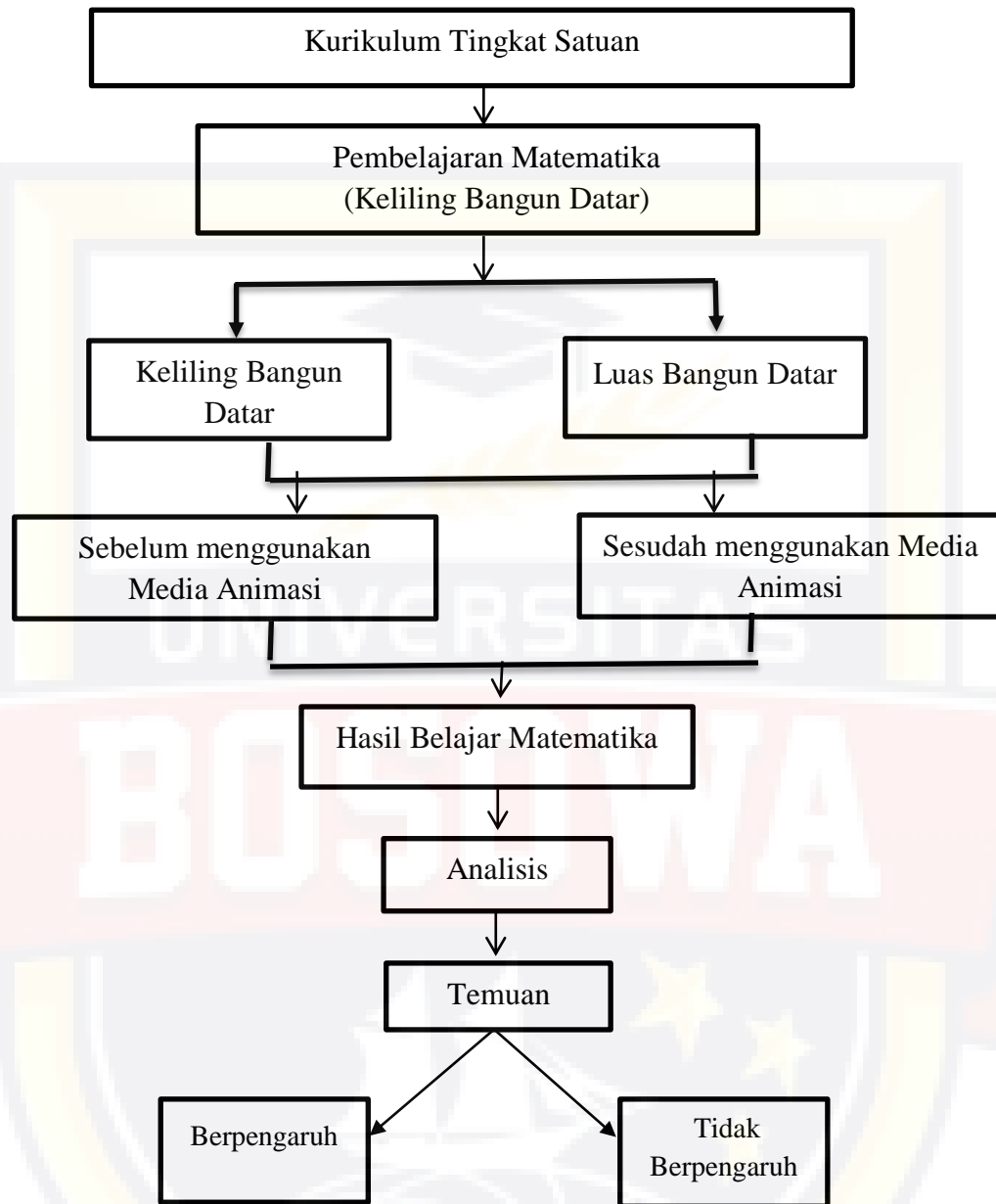
Penelitian yang dilakukan oleh Ini Nym. Widiantari, H. Syahrudin, I W. Wdiana dengan judul “pengaruh model pembelajaran Scramble Berbantuan Media Video terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD di gugus V Kecamatan Buleleng”, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara kelas yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran scramble berbantuan media video dan model pembelajaran

konvensional ($t_{hitung} = 7,90; t_{tabel} = 2,00$) di mana rata-rata skor hasil belajar IPA kelas yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran scramble berbantuan media video adalah 22,26 yang berada pada kategori sangat tinggi, sedangkan kelas yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional adalah 13,56 yang berada pada kategori cukup.

C. Kerangka Pikir

Pembelajaran seringkali memuat konsep-konsep yang abstrak yang menimbulkan permasalahan yang rumit bagi siswa yang memiliki kemampuan yang biasa-biasa saja. Untuk dapat memahami dengan cepat, mudah dan benar suatu konsep yang rumit memerlukan suatu objek yang menarik perhatian siswa dalam belajar, dengan itu penggunaan media dalam proses pembelajaran itu perlu.

Penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik siswa SD. Siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Ada 3 jenis gaya belajar yang cenderung didapati di SD yaitu visual (penglihatan), auditori (pendengaran), dan kinestetik (gerak). Usia perkembangan siswa SD masih dalam tahap operasional konkret dimana mereka membutuhkan objek konkret. Dengan hadirnya multimedia sebagai media pembelajaran akan memberikan pengalaman bagi siswa kelas IV SD dengan menyajikan materi dalam bentuk gambar, teks, video animasi yang akan menarik minat belajar siswa dan dapat memberikan makna.



Gambar 2.3 Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Hipotesis berasal dari “Hypo” artinya di bawah dan “Thesa” yang artinya kebenaran. Jadi hipotesis yang kemudian cara penulisannya disesuaikan dengan ejaan bahasa Indonesia menjadi hipotesa dan berkembang menjadi hipotesis. Kebenarannya yang masih berada di bawah (belum tentu benar) dan baru dapat diangkat menjadi suatu kebenaran jika telah disertai dengan bukti-bukti. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah dan belum jawaban yang empirik. Hipotesis dalam penelitian ini adalah Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV UPT SPF SD Negeri Pampang Kota Makassar.



BOSOWA

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen menggunakan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas IV di UPT SPF SD Negeri Pampang Kota Makassar. Jenis penelitian ini *Pre-Experimental Designs*. Dikatakan *pre-experimental designs*, karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Jenis penelitian ini dipilih karena peneliti akan memberikan perlakuan (*treatment*) berupa media pembelajaran yaitu Media Video Animasi terhadap kelas yang akan diberikan perlakuan.

Desain penelitian ini menggunakan *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*, yang di dalam desain ini ada pretest sebelum diberikan perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*

$Q_1 \times Q_2$

Keterangan :

O_1 : Nilai *Pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X : Perlakuan penggunaan media *Big Book*

O_2 : Nilai *Posttest* (setelah diberi perlakuan)

B. Lokasi dan Waktu

Penelitian ini akan dilaksanakan di UPT SPF SD Negeri Pampang khususnya di kelas IV, yang berlokasi di alamat jl. Pampang II Makassar, Kec. Panakukkang Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90231. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap 2021/2022.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

a. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Pampang yang jumlahnya dapat dilihat pada table berikut ini:

Tabel 3.2 jumlah seluruh siswa UPT SPF SD Negeri Pampang

No	Kelas	Perempuan	Laki-laki	Jumlah
1	I-A	13 Orang	7 Orang	30 Orang
2	I-B	19 Orang	12 Orang	31 Orang
4	II-A	15 Orang	11 Orang	26 Orang
5	II-B	11 Orang	17 Orang	28 Orang
7	III-A	15 Orang	13 Orang	28 Orang
8	III-B	17 Orang	13 Orang	30 Orang
10	IV-A	17 Orang	14 Orang	31 Orang
11	IV-B	17 Orang	15 Orang	32 Orang
14	V-A	15 Orang	18 Orang	33 Orang
15	V-B	15 Orang	18 Orang	33 Orang
16	VI-A	16 Orang	16 Orang	32 Orang
17	VI-B	16 Orang	16 Orang	32 Orang
Jumlah				366 Orang

Sumber data: tata usaha SD Negeri Pampang

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajarinya semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan diberkalukan untuk populasi. Untuk itu yang di ambil dari populasi harus betul-betul Representatife (mewakili).

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Purposive Sampling. Teknik ini merupakan teknik pemilihan sampel dengan menggunakan pertimbangan tertentu. Jadi sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV-B UPT SPF SD Negeri Pampang yang berjumlah 32 orang siswa yang terdiri dari 17 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki.

Tabel 3.3 Jumlah Peserta Didik Kelas IV B UPT SPF SD Negeri Pampang

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1	IV B	15	17	32
Jumlah				32

Sumber : Tata usaha UPT SPF SD Negeri Pampang

D. Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional

Dalam penelitian ini terdapat dua macam variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

a. Variabel bebas (X)

Variabel bebas sering disebut *Independent* yang merupakan variabel yang mempengaruhi atau variabel yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terkait). Jadi variabel (X) dalam penelitian ini yaitu penggunaan media video animasi. Media video animasi akan digunakan untuk menjadi sebab perubahan variabel terikat (hasil belajar).

b. Variabel terikat (Y)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau variabel yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Jadi variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika. Hasil belajar akan dipengaruhi oleh variabel bebas untuk memenuhi seberapa besar pengaruh akibat adanya variabel bebas tersebut.

E. Instrumen Penelitian

Dalam sebuah penelitian, instrumen sangat bermanfaat sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data yang diinginkan. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes.

Tes merupakan alat yang digunakan oleh peneliti untuk melihat sejauh ma tingkat pembahasan siswa terhadap materi yang diberikan melalui metode yang diterapkan dalam penelitian ini. Tes yang digunakan dalam bentuk soal pilihan ganda 20 nomor.

F. Teknik pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diharapkan maka dalam suatu penelitian diperlukan pengumpulan data. Langkah ini sangat penting karena data yang

dikumpulkan nanti akan digunakan dalam menguji hipotesis. Dalam melakukan teknik pengumpulan data harus disesuaikan dengan yang di perlukan. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan kunjungan langsung ke lokasi penelitian. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengetahui pelaksanaan pengajaran menggunakan media video animasi tentang keadaan, jumlah populasi dan sampel penelitian.

2. Tes awal (*Pretest*)

Tes awal dilakukan sebelum *Treatment*, *Pretest* yang diberikan kepada peserta didik sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan, tujuannya agar bisa mengetahui hasil belajar awal peserta didik, sejauh mana peserta didik menguasai bahan yang akan di ajarkan sebelum diterapkannya media pembelajaran video animasi.

3. Pemberian Perlakuan (*Treatment*)

Dalam hal ini, peneliti menggunakan *Media Video Animasi* pada pembelajaran Matematika di kelas IV SD Negeri Pampang.

4. Tes Akhir (*Posttest*)

Setelah *treatment*, tindakan selanjutnya adalah *posttest* atau tes yang diberikan kepada peserta didik setelah melaksanakan proses pembelajaran, tujuannya untuk mengetahui hasil belajar sejauh mana peserta didik menguasai bahan yang telah diajarkan. *Posttest* juga dimaksudkan untuk mengetahui perbedaan yang terjadi antara tes yang dilakukan setelah program pembelajaran dilakukan. Tindakan ini

dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar Matematika pada siswa kelas IV SD Negeri Pampang.

5. Dokumentasi

Tekni ini dilakukan untuk mengambil atau mengumpulkan data yang bersumber dari dokumen-dokumen atau keterangan yang tercatat yang ada di sekolah bersangkutan.

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau gambaran data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku secara umum. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

a. Rata-rata (*Mean*)

$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^n X_i}{n}$$

2. Analisis statistik inferensial

Analisis statistik inferensial adalah teknik analisis data yang digunakan untuk menguji kebenaran suatu hipotesis yang telah dirumuskan. Sebelum melakukan pengujian terlebih dahulu dilakukan uji normalitas, jika data yang diperoleh berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis (uji-t).

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi penelitian. Uji normalitas pada penelitian ini merupakan program SPSS versi 26

dengan rumus yang digunakan Kolmogorov-smirnov. Hasil perhitungannya kemudian disajikan pada tabel taraf kesalahan 5% ($p > 0,05$), maka data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data bertujuan untuk melihat tingkat homogen dengan asumsi bahwa data homogen nilai $\text{sig} > \alpha$ dengan taraf $\alpha = 0,05$ Levene's test for equality of variance pada software SPSS v.26.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk membuktikan ada tidaknya perbedaan yang signifikan terhadap penggunaan media video animasi pembelajaran sebelum dan sesudah diterapkan dalam proses pembelajaran membaca. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan bantuan Software SPSS 26 for windows.

Kriteria pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

- a. Jika $t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti bahwa penggunaan media video animasi pembelajaran lebih berpengaruh dalam hasil belajar siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Pampang.
- b. Jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang berarti bahwa penggunaan media video pembelajaran tidak berpengaruh dalam hasil belajar siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Pampang.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan penelitian membahas tentang ketercapaiannya peneliti terhadap penelitian yang dilakukan yaitu pembelajaran matematika keliling bangun datar dengan menggunakan media video animasi.

A. Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 26 Nov s/d 09 Des 2022. Mengenai pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil matematika pada siswa kelas IV-B UPT SPF SD Negeri Pampang Kota Makassar. Penelitian dilaksanakan dengan tujuan mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar matematika pada materi keliling bangun datar kelas IV-B UPT SPF SD Negeri Pampang.

Dalam pelaksanaan penelitian ini diawali dengan memasukkan surat izin meneliti di sekolah, setelah menerima persetujuan dari kepala sekolah peneliti diarahkan kepala sekolah untuk bertemu dengan guru kelas IV-B. Setelah bertemu dengan guru kelas IV-B peneliti diajak langsung untuk bertemu siswa dan melihat proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Pada pertemuan berikutnya peneliti diberi kesempatan untuk memperkenalkan diri kepada siswa. Setelah proses perkenalan diri sudah selesai peneliti diberi kesempatan oleh guru kelas untuk menjelaskan prosedur penelitian yang akan peneliti laksanakan, setelah itu peneliti diberikan kesempatan untuk melaksanakan proses penelitian. Namun sebelum memberikan tes kepada siswa peneliti terlebih dahulu melakukan observasi di dalam kelas, dari hasil observasi peneliti menemukan bahwa masih banyak siswa yang kurang bersemangat dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung terutama di kelas IV-B, selain

daripada itu peneliti juga melihat guru kurang menggunakan media dalam proses belajar mengajar sehingga siswa merasa bosan dan kurang tertarik untuk belajar. Selain itu pada proses pembelajaran guru hanya melakukan proses tanya jawab tanpa menggunakan media pembelajaran yang mengakibatkan minat belajar siswa kurang.

Setelah proses observasi selesai, maka hari berikutnya peneliti melaksanakan prosedur yang akan dilakukan di dalam kelas yaitu mengajar di dalam kelas tanpa memberikan perlakuan atau tanpa media video animasi (*pretest*). Setelah proses pembelajaran selesai peneliti memberikan tes kepada siswa berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 20 nomor untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah semua siswa telah selesai mengerjakan soal tersebut maka peneliti menemukan bahwa hasil belajar siswa masih kurang tanpa menggunakan media video animasi.

Pada pertemuan berikutnya peneliti kembali mengajar di kelas IV-B dengan menerapkan video pembelajaran yaitu media video animasi (*posttest*). Jadi pada pertemuan ini peneliti menggunakan media video animasi untuk proses pembelajaran matematika keliling bangun datar. Proses pembelajaran menggunakan media video animasi (*posttest*), peneliti melihat bahwa perkembangan hasil belajar siswa selama menggunakan media video animasi itu meningkat dan siswa lebih bersemangat dan tidak mudah bosan selama proses pembelajaran berlangsung, siswa juga cenderung bertanya dan aktif dalam kelas pada saat berlangsungnya pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan penggunaan media video animasi cukup efektif digunakan dikelas IV-B UPT SPF SD Negeri Pampang.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Berdasarkan pemberian perlakuan terhadap siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Pampang dengan menggunakan media video animasi jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan *pretest* dan *posttest* maka dapat diperoleh hasil analisis statistik deskriptif pada tabel dibawah ini.

a. Analisis Statistik Data *Pretest*

Tabel 4.1 Analisis data pretest

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai Pretest
1	Ahmad Haris	L	55
2	Andika Al Isra	L	65
3	Aqila Tiara Aprilia	P	65
4	Aqila Zahra Raslim	P	55
5	Baso Muh Fitra Nur Amin	L	50
6	Belarisya Cantika Putri	P	60
7	Muh. Al Rifqi Pratama	L	60
8	Muh. Aqil Iz Rayyan	L	45
9	Muh. Idul Fitrah Kharuddin	L	45
10	Muh. Noah Nur Pratama	L	40
11	Muhammad Arya Duta	L	60
12	Muhammad Fadli S.	L	65
13	Muhammad Faiz Ashari	L	55
14	Mutmainnah Tajuddin	P	60
15	Nabila Wulandari	P	60
16	Neymar Alkhafi Mustakim	L	65
17	Nisrina Hilya Tunnisa	P	65
18	Nur Afika	P	65
19	Nur Alliyah Fatimaq	P	45
20	Nur Asyifa	P	55
21	Nur Az'Sahra	P	60
22	Nur Wahdania Safitri	P	60
23	Nurul Aini	P	65
24	Rahmat	L	55
25	Razaz Jazari	L	50
26	Rendi	L	65
27	Sitti Khadijah	P	60
28	St. Nur Fadillah	P	65
29	Suprianti Dwi Mauliding	P	40
30	Yusra Airin Nasir	L	45

31	Zafira Laiqa Arif	P	65
32	Zahira Huriyah Faisal	P	60
Jumlah			1825
Rata-Rata			57,03

Sumber : Skor hasil belajar siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Pampang

Untuk mencari mean (rata-rata) skor nilai pretest dari siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Pampang dapat dilihat melalui tabel di bawah ini.

Tabel 4.2 Perhitungan Untuk Mencari Mean (Rata-Rata) Nilai Pretest

X	F	X.F
40	2	80
45	4	180
50	2	100
55	5	275
60	9	540
65	10	650
Jumlah	32	1825

Sumber: perolehan nilai siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Pampang

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1.825$ sedangkan nilai dari N sendiri adalah 32. Maka dari itu nilai rata-rata (mean) dapat diperoleh sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 X &= \frac{\sum_i^k fxi}{n} \\
 &= \frac{1825}{32} \\
 &= 57,03
 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas dapat diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar matematika siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Pampang sebelum menggunakan media video animasi adalah 57,03. Adapun nilai statistik tes hasil belajar siswa terlihat bahwa sebelum diberikan perlakuan diperoleh nilai maksimum siswa

adalah 65 dan nilai skor terendah adalah 40. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Skor Tes Hasil Belajar pembelajaran Matematika (*pretest*)

No.	Kategori	Nilai
1	Sampel	32
2	Nilai tertinggi	65
3	Nilai terendah	40
4	Nilai rata-rata	57,03

Berdasarkan tabel 4.4 hasil belajar siswa untuk (*pretest*) dengan kategori sampel 32, nilai tertinggi 65, nilai terendah 40, dan rata-rata 57,03. Dapat dikatakan bahwa hasil belajar pembelajaran matematika siswa kurang untuk perlakuan awal (*pretest*).

b. Analisis Statistik Data *Posttest*

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa soal pilihan ganda yang datanya diperoleh setelah diberikan perlakuan (*posttest*). Data perolehan skor dari hasil belajar matematika siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Pampang setelah menerapkan media video animasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Analiss data posttest

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai Posttest
1	Ahmad Haris	L	80
2	Andika Al Isra	L	85
3	Aqila Tiara Aprilia	P	85
4	Aqila Zahra Raslim	P	90
5	Baso Muh Fitra Nur Amin	L	85
6	Belarisya Cantika Putri	P	80
7	Muh. Al Rifqi Pratama	L	80
8	Muh. Aqil Iz Rayyan	L	80
9	Muh. Idul Fitriah Kaharuddin	L	80
10	Muh. Noah Nur Pratama	L	80
11	Muhammad Arya Duta	L	80
12	Muhammad Fadli S.	L	85
13	Muhammad Faiz Ashari	L	85
14	Mutmainnah Tajuddin	P	80
15	Nabila Wulandari	P	80
16	Neymar Alkhafi Mustakim	L	90
17	Nisrina Hilya Tunnisa	P	95
18	Nur Afika	P	95
19	Nur Alliyah Fatimaq	P	80
20	Nur Asyifa	P	85
21	Nur Az'Sahra	P	80
22	Nur Wahdania Safitri	P	80
23	Nurul Aini	P	85
24	Rahmat	L	85
25	Razaz Jazari	L	80
26	Rendi	L	80
27	Sitti Khadijah	P	80
28	St. Nur Fadillah	P	85
29	Suprianti Dwi Mauliding	P	80
30	Yusra Airin Nasir	L	80
31	Zafira Laiqa Arif	P	95
32	Zahira Huriyah Faisal	P	90
Jumlah			2680
Rata-Rata			83,75

Sumber: skor hasil belajar siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Pampang

Untuk mencari *mean* (rata-rata) skor nilai posttest dari siswa kela IV UPT SPF SD Negeri Pampang dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 4.5 Perhitungan Untuk Mencari *Mean* (rata-rata) Posttest

X	F	X.F
80	17	1360
85	9	765
90	3	270
95	3	285
Jumlah	32	2680

Sumber: perolehan nilai siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Pampang

Dari data diatas dapat diketahui bahwa nilai $\sum fx=2680$, sedangkan nilai dari N adalah 32. Maka dari itu nilai rata-rata (mean) dapat diperoleh sebagai berikut:

$$\begin{aligned} X &= \frac{\sum_i^k fxi}{N} \\ &= \frac{2680}{32} \\ &= 83,75 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan diatas dapat di peroleh nilai rata-rata dari hasil belajar matematika siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Pampang setelah menggunakan media video animasi adalah 83,75. Adapun nilai statistik tes hasil belajar siswa terlihat bahwa setelah diberikan perlakuan diperoleh nilai maksimum siswa adalah 95 dan nilai skor terendah adalah 80. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.6 Skor hasil belajar pembelajaran matematika Siswa (*Posttest*)

No.	Kategori	Nilai
1	Sampel	32
2	Nilai tertinggi	95
3	Nilai terendah	80
4	Nilai rata-rata	80,75

Berdasarkan tabel 4.7 hasil belajar siswa untuk (*posttest*) dengan kategori sampel 32, nilai tertinggi 95, nilai terendah 80, dan rata-rata 80,75. Dapat dikatakan bahwa hasil belajar pembelajaran matematika siswa meningkat untuk perlakuan perlakuan akhir (*posttest*).

2. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk pengujian nilai pretest dan posttest hasil belajar pembelajaran matematika siswa apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak, maka dapat diolah menggunakan uji kolmogorov-Sminov. Uji normalitas nilai pretest dan posttest dilakukan dengan menggunakan program SPSS v 26. Berikut tabel uji normalitas.

Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		32
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	4,32725140
Most Extreme Differences	Absolute	,147
	Positive	,147
	Negative	-,112
Test Statistic		,147
Asymp. Sig. (2-tailed)		,076 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan tabel 4.8 dapat diketahui hasil uji normalitas dengan nilai signifikan $0,076 > 0,005$ dimana nilai pretest dan posttest lebih besar dari nilai signifikan. Jadi dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk melihat tingkat homogen suatu data. Pengujian ini dilakukan menggunakan program SPSS v 26. Berikut tabel uji homogenitas.

Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar matematika	Based on Mean	8,602	1	62	,005
	Based on Median	2,967	1	62	,090
	Based on Median and with adjusted df	2,967	1	59,984	,090
	Based on trimmed mean	7,608	1	62	,008

ANOVA

hasil belajar matematika

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	11422,266	1	11422,266	258,180	,000
Within Groups	2742,969	62	44,241		
Total	14165,234	63			

Berdasarkan tabel 4.9 disajikan hasil uji homogenitas dengan nilai signifikan $0,008 > 0,005$ sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen variabel bersifat homogen.

3. Uji Hipotesis

Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.9 Hasil Uji Hipotesis
Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	sebelum diberikan perlakuan	57,0313	32	8,01806	1,41741
	setelah diberikan perlakuan	83,7500	32	4,91869	,86951

Paired Samples Test

		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	sebelum diberikan perlakuan - setelah diberikan perlakuan	-26,71875	7,14023	1,26223	-29,29308	-24,14442	-21,168	,000

Berdasarkan tabel 4.10 hasil uji hipotesis di atas yang menggunakan uji t, pada output pertama diperlihatkan hasil ringkasan statistik deskriptif dari kedua sampel sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, dimana mean *pretest* (sebelum diberi perlakuan) yaitu 57,0313 dan mean *posttest* (setelah diberi perlakuan) yaitu 83,7500. pada output kedua, di mana nilai signifikan sebesar $0,00 \leq 0,05$ yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil *pretest* dan *posttest* sehingga dapat dikatakan bahwa H1 diterima dan H0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Pampang Kota Makassar.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas IV di UPT SPF SD Negeri Pampang Kota Makassar. Penggunaan media dalam proses pembelajaran perlu untuk diterapkan agar siswa mempunyai pengalaman belajar yang lebih berbeda dan dapat membantu untuk meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran. Ada banyak cara yang dapat digunakan untuk menerapkan proses pembelajaran yang membuat siswa semangat dan tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran salah satunya menggunakan media video animasi.

Media video animasi merupakan media yang memadukan antara bentuk visual dan audio yang meningkatkan perasaan dan pemikiran bagi yang melihat. Jadi, pembelajaran dengan media video animasi adalah penggunaan materi yang penggunaannya melalui pandangan dan pendengaran, tidak seluruhnya bergantung kepada pemahaman kata ataupun simbol yang seragam.

Media video animasi adalah salah satu media pembelajaran yang menampilkan gambar dan tulisan yang menarik supaya mudah untuk dipahami dan ditirukan sehingga dapat membantu proses pembelajaran secara efektif (Huljannah & Idrus, 2020).

Diterapkannya media video animasi membuat langkah belajar mengajar sangat menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga motivasi siswa bertambah dan dapat menghilangkan rasa bosan. Siswa juga melakukan kegiatan pembelajaran tambahan, seperti mengamati dan mendengarkan. Mampu melihat daya pikir anak dari yang berpikir sederhana menjadi berpikir yang kompleks.

Dihadirkannya sebuah media animasi pada pembelajaran siswa, yang terkait tentang matematika, sangatlah menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar karena media video animasi ini juga merupakan hal yang baru bagi siswa, dan guru masih minim dalam menggunakan media video animasi dalam pembelajarannya. Animasi merupakan salah satu bagian dari kemajuan teknologi atau multimedia saat ini, dimana animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. (Achmad Mahatir, 2021). Media animasi ini dapat mewujudkan ilusi yang diproyeksikan atau ditampilkan dalam bentuk video sehingga dapat disaksikan secara bersama oleh peserta didik dalam kelas.

Prosedur dalam penelitian ini adalah *pretest* dan *posttest*, dimana *pretest* diberikan perlakuan terlebih dahulu tanpa menggunakan media video animasi dan setelah itu diberikan *posttest* dengan menggunakan media video animasi. Pengaruh yang terdapat pada hasil belajar siswa menggunakan media video animasi yaitu memberikan dampak positif, hal ini terbukti ketika peneliti memberikan tes berupa soal pilihan ganda kepada siswa kelas IV UPT SPF Negeri Pampang dengan menggunakan media video animasi.

Penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran matematika khususnya pada materi keliling bangun datar sangat membantu siswa dalam merangsang kemampuan berpikir siswa, daya fokus siswa bisa meningkat, motivasi dan gairah belajar siswa meningkat. Hal inilah yang membuat nilai perolehan siswa berpengaruh signifikan setelah menggunakan media animasi.

Seperti yang telah dijelaskan di atas tentang pembelajaran yang tanpa menggunakan media pembelajaran, terdapat banyak masalah dalam penyampaian bahan ajar kepada peserta didik. Berbeda ketika dalam proses pembelajaran

tersebut di terapkan media, salah satunya diberikannya perlakuan berupa media video animasi, siswa sangat antusias karena pembelajaran dengan menggunakan media video animasi adalah hal baru bagi mereka dan sangat variatif, seperti yang kita ketahui bahwa saat ini kegemaran menonton dikalangan anak-anak sangat tinggi, contohnya ketika dirumah mereka bisa menghabiskan waktu berjam-jam di depan TV, oleh karena itu media animasi dalam bentuk video ini sangatlah bagus dalam menarik perhatian dan motivasi belajar siswa.

Dari hasil statistik deskriptif diketahui bahwa jumlah sampel untuk pengaruh sudah hasil belajar siswa adalah 32 siswa, nilai untuk pretest terendah adalah 40, nilai tertinggi adalah 65 dan rata-rata hasil untuk pretest yaitu 57,03, serta rata-rata posttest yaitu 83,75, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai posttest lebih tinggi dari nilai pretest. Hasil analisis dapat diperoleh dari hasil belajar siswa menggunakan media video animasi pada pembelajaran matematika terkhusus materi keliling bangun datar siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Pampang. Untuk memperkuat analisis statistik deskriptif maka dilanjutkan dengan analisis statistik inferensial dengan menggunakan uji-t diperoleh bahwa t Hitung = 21,168 dan t Tabel = 1,679 pada taraf signifikan 5% (0,05). Oleh karena itu t Hitung > t Tabel pada taraf signifikan 0,05 atau dengan kata lain H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti media video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar pada pembelajaran matematika keliling bangun datar kelas IV UPT SPF SD Negeri Pampang Kota Makassar.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

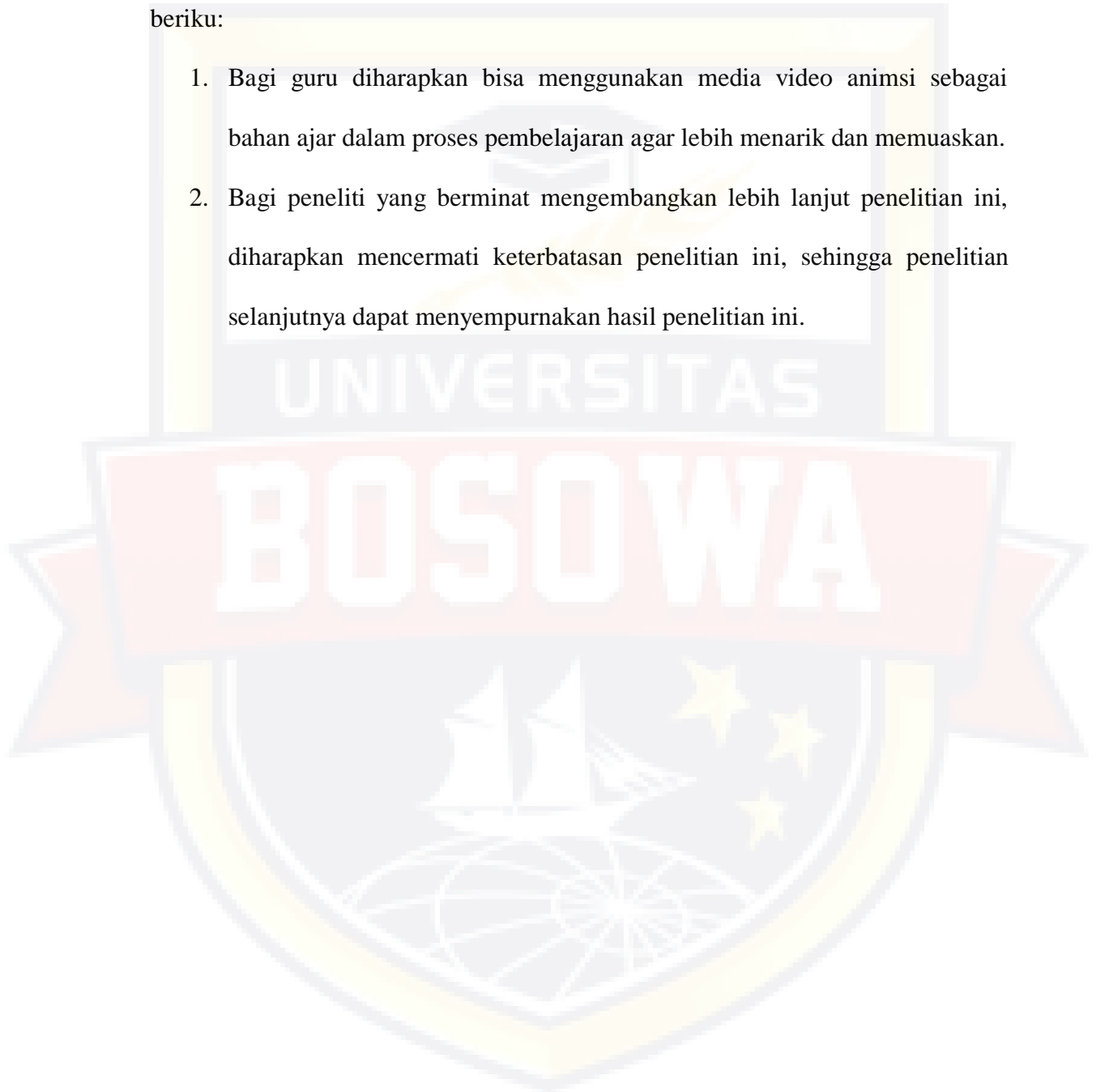
Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, penggunaan media video animasi terlaksana dengan baik. Untuk data dan hasil yang di peroleh selama penelitian menunjukkan hasil penelitian yang berhasil mulai dari uji prasyarat dan uji hipotesis. Dapat di simpulkan bahwa terdapat pengaruh terhadap hasil belajara siswa, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi dimana nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan media video animasi (*pretest*) tergolong rendah yaitu 57,03 dan setelah menggunakan media video animasi nilai rata-rata siswa (*posttest*) tergolong tinggi yaitu 83,75.

Peneliti juga melakukan uji hipotesis yaitu hasil uji hipotesis di atas yang menggunakan uji t, pada output pertama diperlihatkan hasil ringkasan statistik deskriptif dari kedua sampel atau data pretest dan posttest, dimana mean pretest (sebelum diberi perlakuan) yaitu 57,0313 dan mean posttest (setelah diberi perlakuan) yaitu 83,7500. pada output kedua, di mana nilai signifikan sebesar $0,00 \leq 0,05$ yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil pretest dan posstest sehingga dapat dikatakan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh terhadap hasil belajar pembelajaran matematika pada materi keliling bangun datar siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Pampang.

B. Saran

Dari hasil penelitian ini, beberapa saran yang di berikan peneliti sebagai berikut:

1. Bagi guru diharapkan bisa menggunakan media video animasi sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran agar lebih menarik dan memuaskan.
2. Bagi peneliti yang berminat mengembangkan lebih lanjut penelitian ini, diharapkan mencermati keterbatasan penelitian ini, sehingga penelitian selanjutnya dapat menyempurnakan hasil penelitian ini.



DAFTAR PUSTAKA

- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(4), 2322–2329.
- Efendy, A. (2021). Perbandingan Pembelajaran Matematika Secara Daring Dan Pembelajaran Matematika Secara Luring Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTS GUPPI PAGAR ALAM. *Jurnal Ilmiah Realistik (JI-MR)*, 2(1).
- Harefa, D., & La'ia, H. T. (2021). Media Pembelajaran Audio Video Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 327. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.327-338.2021>
- Instituto Nacional de Estadística. (2021). *Available on-line at*: 48(2), 39–62. www.ine.es
- J. Yudha, S. S. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Youtube Terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 3(2), 538–545.
- Khotimah, S. K. S. H. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran, Inovasi di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2149–2158. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/857>
- Komariah, S., Suhendri, H., & Hakim, A. R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Siswa SMP Berbasis Android. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 4(1), 43. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v4i1.2805>
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Megawanti, P., megawati, erna, & Nurkhafifah, siti. (2020). Persepsi Peserta Didik Terhadap Pjj Pada Masa Pandemi Covid 19. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 75–82. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Faktor/article/view/6411>
- Mahatir Achmad. 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Minat Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V Di Sd Anak Bangsa Kota Makassar.* (Online). (<https://digilibadmin.unismuh.ac.id>.)
- Nurlina, L., & Fauzan, A. (2021). *PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO AJAR UNTUK*. 3(1), 32–41.
- Nursyanah, Zakiah, L., Fahrurrozi, & Hasanah, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Webtoon untuk Menanamkan Sikap Toleransi Siwa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3050–3060.

- Samosir, J., Sipayung, R., Sinaga, R., & Sofia Tanjung, D. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Take and Give Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Viii Kelas Iii Sd Rk Budi Luhur Medan. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(2), 108–116. <https://doi.org/10.24114/sejpsd.v11i2.25992>
- Tethool, Godaliva., Wensi Ronald Lesli Paat., & D. W. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(3), 8–21. <https://ejurnal-mapalus-unima.ac.id/index.php/edutik/article/view/1546>
- Wahidin, U., Sarbini, M., Maulida, A., & Wangsadanureja, M. (2021). Implementasi Pembelajaran Agama Islam ... Implementasi Pembelajaran Agama Islam *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 21–32. [10.30868/ei.v10i01.1203](https://doi.org/10.30868/ei.v10i01.1203)
- Wulandari, S., & Fitria Rahma, I. (2021). Efektivitas media video kine master terhadap hasil belajar matematika siswa secara daring. *Jurnal Analisa*, 7(1), 33–45. <https://doi.org/10.15575/ja.v7i1.11956>
- Zaini, M. S., & Nugraha, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 349–361.




LAMPIRAN

Lampran 1. Profil sekolah UPT SPF SD Negeri Pampang

No	Profil Sekolah	
1.	Nama Sekolah	SD Negeri Pampang
2.	Status Sekolah	Negeri
3.	NPSN	40313493
4.	Alamat Sekolah	Jl. Pampang II
5.	Kelurahan	Pampang
6.	Kecamatan	Panakukkang
7.	Kabupaten	Makassar
8.	Provinsi	Sulawesi Selatan
9.	Daerah Sekolah	Kota
10.	Akreditasi	B
11.	Jumlah Guru	23
12.	Jumlah Keseluruhan Siswa	366
13.	Ruang Kelas	6
14.	Perpustakaan	1
15.	Kantin	1
16.	Kepala Sekolah	Bhakti Pandi Hasin, S.Pd
17.	Guru Kelas II	Rohani, S.Pd

Sumber : Tata Usaha dan Operator SD Negeri Pampang

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian


UNIVERSITAS BOSOWA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Urip Sumoharjo Km. 4 Gd. 2 Lt. 4, Makassar-Sulawesi Selatan 90231
 Telp. 0411 452 901 – 452 789 Ext. 117, Faks. 0411 424 568
<http://www.universitasbosowa.ac.id>

Nomor : A.870/FIPS/Unibos/XI/2022
 Lampiran :-
 Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth,
 Kepala Sekolah SD Negeri Pampang
 Di –
 Makassar

Dengan hormat disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut Namanya di bawah ini akan melaksanakan penelitian dalam rangka menyelesaikan Studi Program S1.

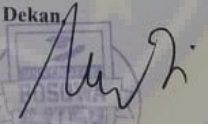
Nama : Kezia Randa Kadang
 NIM : 4518103063
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra (FIPS)
 Universitas Bosowa

Judul Penelitian:

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP
 HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
 KELAS IV SD NEGERI PAMPANG**

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin untuk melaksanakan penelitian.

Atas bantuan dan kerja sama yang baik, kami sampaikan banyak terima kasih.

Makassar, 25 November 2022
 Dekan

Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd.
 NIDN : 0922097001

Tembusan:
 1. Rektor Universitas Bosowa
 2. Arsip

Lampiran 3 : Surat Keterangan Meneliti

PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENDIDIKAN
UPT SPF SDN PAMPANG

Jalan Pampang II Makassar, Telp : 0411-439992 Kecamatan Panakukang, Kode Pos: 90231
Email: sdnpampang@gmail.com Web: <https://sdnpampang.blogspot.com>

NSS: 101196011304 NPSN: 40313493

SURAT KETERANGAN
Nomor: 421/048/SDN-P/XII/2022

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Sekolah UPT SPF SDN Pampang Kecamatan Panakkukang Kota Makassar, menerangkan bahwa:

Nama : **Kezia Randa Kadang**
NIM : 4518103063
Jurusan : PGSD
Universitas : Bosowa

Benar yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di UPT SPF SDN Pampang, dengan judul Skripsi: **"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV UPT SPF SDN PAMPANG"** sejak tanggal 26 November – 09 Desember 2022.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 10 Desember 2022
Kepala UPT SPF SDN Pampang

Bhakti Pauli Hasin, S.Pd.
NIP. 19860303 200901 1 010

Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

pretest

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP) KURIKULUM 2013

Satuan Pendidikan : SD Kristen Elim Makassar
 Kelas/Semester : IV/II
 Mata Pelajaran : Matematika
 Materi : Keliling Bangun Datar
 Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
 Hari,tanggal : Senin, 28 November 2022

A. KOMPETENSI INTI

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianut.
 KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri.
 KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, sekolah, dan tempat bermain.
 KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua.	3.9.1 Menghitung luas dari bangun datar persegi dan persegi panjang dengan melakukan pengukuran langsung. 3.3.2 Menghitung keliling dari bangun datar persegi dan persegi panjang dengan melakukan pengukuran langsung.
4.9 Menyelesaikan masalah	4.9.1 Menyelesaikan permasalahan

berkaitan dengan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga termasuk melibatkan pangkat dua dengan akar pangkat dua.	yang terkait dengan penghitungan luas bangun datar persegi dan persegi panjang.
	4.9.2 Menyelesaikan permasalahan yang terkait dengan penghitungan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang.

C. TUJUAN

1. Dengan melakukan pengukuran langsung serta pemberian contoh soal, siswa dapat menghitung keliling dan luas dari bangun datar persegi dengan tepat.
2. Melalui model problem solving, siswa mampu menyelesaikan permasalahan yang terkait dengan penghitungan luas bangun datar persegi dan persegi panjang dengan tepat.

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan mengajak siswa berdoa menurut kepercayaan dan keyakinan masing-masing. 2. Dibawah bimbingan guru, siswa bersama-sama menyanyikan lagu Indonesia Raya. 3. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. 4. Guru melakukan kegiatan ice breaking untuk memotivasi semangat siswa dalam belajar. 5. Guru menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. 6. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan. 7. Guru melakukan kegiatan apersepsi dengan melakukan kegiatan tanya jawab. 	10 Menit

Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menampilkan media video animasi. 2. Siswa mengamati proses pembelajaran matematika keliling bangun datar menggunakan media video animasi . 3. Guru menjelaskan materi keliling bangun datar yang meliputi persegi, persegi panjang. 4. Guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya mengenai materi tersebut. 5. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya jawab tentang materi yang belum dipahami. 6. Guru memberi penguatan pada materi keliling bangun datar. 	180 Menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyimpulkan materi pembelajaran . 2. Guru mengapresiasi hasil kerja siswa dan memberikan motivasi untuk menambah semangat belajar siswa. 3. Mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing untuk mengakhiri pembelajaran. 	15 Menit

E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku Matematika
2. Lembar soal
3. Media video animasi

F. PENILAIAN :

1. Penilaian Sikap
Observasi selama kegiatan berlangsung
2. Penilaian Pengetahuan
Menjawab pertanyaan berkaitan dengan materi
Banyak soal : 20 buah

Makassar 28, November 2022

Peneliti

Kezia Randa Kadang
Nim: 4518103063

**Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
Posttest**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP) KURIKULUM 2013

Satuan Pendidikan : SD Kristen Elim Makassar
 Kelas/Semester : IV/II
 Mata Pelajaran : Matematika
 Materi : Keliling Bangun Datar
 Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
 Hari,tanggal : Selasa, 29 November 2022

A. KOMPETENSI INTI

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianut.
 KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri.
 KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menaya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, sekolah, dan tempat bermain.
 KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua.	3.9.1 Menghitung luas dari bangun datar persegi dan peregi panjang dengan melakukan pengukuran langsung. 3.3.2 Menghitung keliling dari bangun datar persegi dan persegi panjang dengan melakukan pengukuran langsung.

4.9 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga termasuk melibatkan pangkat dua dengan akar pangkat dua.	4.9.3 Menyelesaikan permasalahan yang terkait dengan penghitungan luas bangun datar persegi dan persegi panjang. 4.9.4 Menyelesaikan permasalahan yang terkait dengan penghitungan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang.
--	--

C. TUJUAN

1. Dengan melakukan pengukuran langsung serta pemberian contoh soal, siswa dapat menghitung luas dari bangun datar persegi dengan tepat.
2. Melalui model problem solving, siswa mampu menyelesaikan permasalahan yang terkait dengan penghitungan luas bangun datar persegi dan persegi panjang dengan tepat.

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan mengajak siswa berdoa menurut kepercayaan dan keyakinan masing-masing. 2. Dibawah bimbingan guru, siswa bersama-sama menyanyikan lagu Indonesia Raya. 3. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. 4. Guru melakukan kegiatan ice breaking untuk memotivasi semangat siswa dalam belajar. 5. Guru menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. 6. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan. 7. Guru melakukan kegiatan apersepsi dengan melakukan kegiatan tanya jawab. 	10 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 3. Guru menampilkan media video animasi. 4. Siswa mengamati proses pembelajaran matematika keliling bangun datar 	180 Menit

	<p>menggunakan media video animasi .</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru menjelaskan materi kelilingling bangun datar yang meliputi persegi, persegi panjang. 6. Guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya mengenai materi tersebut. 7. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya jawab tentang materi yang belum dipahami. 8. Guru memberi pengutan pada materi keliling bangun datar. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyimpulkan materi pembelajaran . 2. Guru mengapresiasi hasil kerja siswa dan memberikan motivasi untuk menambah semangat belajar siswa. 3. Mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing untuk mengakhiri pembelajaran. 	15 enit

E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku Matematika
2. Lembar soal
3. Media video animasi

G. PENILAIAN :

1. Penilaian Sikap

Observasi selama kegiatan berlangsung

2. Penilaian Pengetahuan

Menjawab pertanyaan berkaitan dengan materi

Banyak soal : 20 buah

Makassar, 29 November 2022

Peneliti

Kezia Randa Kadang
NIM: 4518103063

Lampiran 6. Lembar Observasi Siswa

Berdasarkan hasil observasi yang merupakan gambaran aktivitas siswa selama proses belajar berlangsung. Secara keseluruhan aktivitas siswa dalam proses belajar dapat dilihat pada tabel berikut.

Lembar Observasi Siswa

Mata Pelajaran : Matematika
Materi : Keliling Bangun Datar

No.	KATEGORI PENGAMATAN	SKOR DAN INDIKATOR			
		1	2	3	4
1	Antusiasme siswa saat apresepsi				
2	Perhatian siswa terhadap guru pada saat penyampaian materi				
3	Keaktifan siswa dalam bertanya				
4	Keterampilan				
5	Interaksi siswa dalam melakukan diskusi secara kelompok				
6	Ketertiban dalam mengikuti proses pembelajaran				
7	Penampilan hasil kerja siswa				
8	Penjelasan evaluasi hasil pembelajaran				

Ket :
4 = Sangat baik
3 = Baik
2 = Kurang baik
1 = Kurang

Makassar, 28 November 2022
Peneliti,

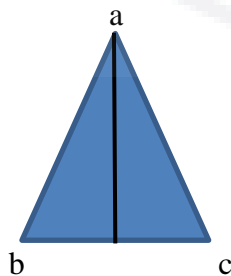
Kezia Randa Kadang

Lampiran 7. Soal Pretest

SOAL PILIHAN GANDA

1. Yang termasuk sifat-sifat persegi adalah
 - a. Memiliki dua pasang sisi yang sejajar dan sama panjang
 - b. Memiliki tiga diagonal yang sama panjang
 - c. Memiliki simetri lipat dan simetri putar
 - d. Ketiga sisinya sama panjang
2. Dibawah ini yang termasuk ciri-ciri persegi panjang, kecuali
 - a. Keempat sudutnya siku-siku
 - b. Keempat sisinya sama panjang
 - c. Mempunyai 2 simetri lipat
 - d. Mempunyai 2 simetri putar
3. Bangun datar segi empat yaitu bangun datar yang memiliki titik sudut. Berapakah titik sudut segi empat ?
 - a. 4 titik sudut
 - b. 3 titik sudut
 - c. 5 titik sudut
 - d. 2 titik sudut
4. Yang termasuk sifat-sifat persegi,kecuali
 - a. Memiliki 4 sisi yang sama panjang
 - b. Mempunyai 4 sudut siku-siku
 - c. Memiliki dua diagonal yang saling berpotongan tegak lurus
 - d. Memiliki satu titik pusat
5. Rumus luas dan keliling persegi panjang adalah
 - a. $L = s \times s$ dan $K = 4 \times s$
 - b. $L = p \times l$ dan $K = 2 \times p \times l$
 - c. $L = p + l$ dan $K = 2 \times (p \times l)$
 - d. $L = p \times l$ dan $K = 2 \times (p + l)$
6. Rumus mencari keliling persegi panjang adalah
 - a. $2 \times p$
 - b. $2 \times l$
 - c. $2 (p + l)$
 - d. $2 (p \times l)$
7. Rumus mencari luas segitiga sama sisi adalah
 - a. $\frac{1}{2} \times a \times t$
 - b. $\frac{1}{3} \times a \times t$
 - c. $\frac{1}{4} \times a \times t$
 - d. $\frac{1}{5} \times a \times t$
8. Sebuah persegi memiliki panjang sisi 12 cm. Keliling persegi tersebut adalah

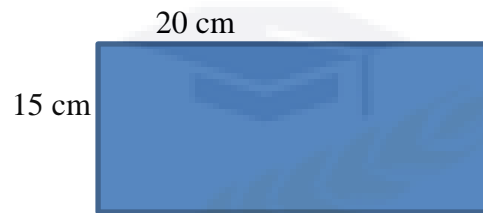
- a. 24 cm
b. 36 cm
c. 48 cm
d. 72 cm
9. Sebuah segitiga memiliki panjang sisi alas 3 cm, tinggi sisi 4 cm maka berapa luas segitiga tersebut
a. 5 cm
b. 4 cm
c. 2 cm
d. 6 cm
10. Sebuah persegi panjang memiliki 12 cm dan lebar 6 cm. Berapakah keliling persegi panjang tersebut?
a. 36
b. 48
c. 60
d. 72
11. Laras memiliki sebuah buku persegi panjang. Panjang buku tersebut 20 cm dan lebarnya 11 cm. Keliling buku milik laras adalah
a. 84 cm
b. 73 cm
c. 62 cm
d. 51 cm
12. Sebuah kain dengan ukuran panjang 150 cm dan lebarnya 75 cm. Keliling kain tersebut adalah
a. 450
b. 475
c. 500
d. 510
13. Sebuah persegi memiliki panjang sisi 5 cm dan lebarnya 4 cm. Tentukan luas dari persegi panjang tersebut
a. 50 cm
b. 30 cm
c. 20 cm
d. 40 cm
14. Perhatikan gambar segitiga berikut



segitiga diatas memiliki panjang sisi alas 6 cm dan tinggi 9 cm maka berapa luas segitiga diatas?

- a. 30 cm
- b. 34 cm
- c. 40 cm
- d. 27 cm

15.



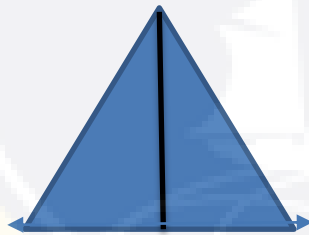
Perhatikan gambar diatas. Berapakah keliling persegi panjang berikut!

- a. 65 cm
- b. 50 cm
- c. 70 cm
- d. 45 cm

16. Sebuah segitiga dengan panjang sisi alas 5 cm tinggi sisi 8 cm. Berapakah keliling peregi tersebut....

- a. 21 cm
- b. 32 cm
- c. 41 cm
- d. 20 cm

17.



Perhatikan gambar segitiga diatas, Jika panjang sisi alas 8 cm dan tinggi 10, maka berapaka luas segitiga tersebut

- a. 25 cm
- b. 30 cm
- c. 35 cm
- d. 40 cm

18. persegi panjang dengan ukuran 12 cm dan lebar 4 cm tentukan keliling persegi panjang tersebut?

- a. 30 cm
- b. 32 cm

- c. 35 cm
- d. 37 cm

19. Persegi dengan ukuran sisi 8 cm, tentukan luas persegi....

- a. 60
- b. 62
- c. 65
- d. 64

20.



Jika panjang sisi persegi diatas adalah 12 cm dan lebar 5 cm, maka berapakah luas persegi panjang berikut!

- a. 60 cm
- b. 55 cm
- c. 50 cm
- d. 45 cm

UNIVERSITAS
BOSOWA



Lampiran 8. Soal Posttest

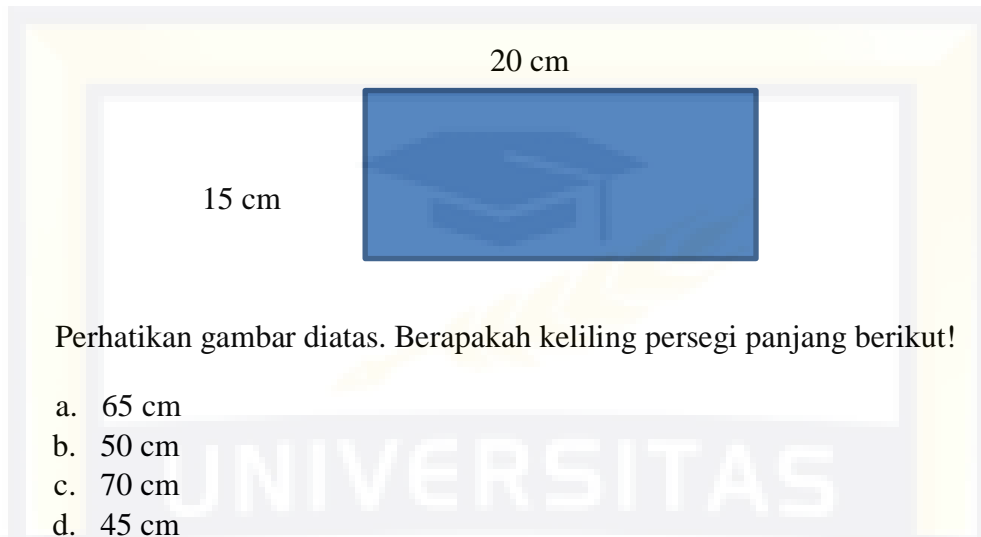
SOAL PILIHAN GANDA

1. Bangun datar segi empat yaitu bangun datar yang memiliki titik sudut. Berapakah titik sudut segi empat?....
 - a. 5 titik sudut
 - b. 4 titik sudut
 - c. 3 titik sudut
 - d. 2 titik sudut
2. Yang termasuk sifat-sifat persegi adalah
 - a. Memiliki satu titik pusat
 - b. Memiliki dua diagonal yang saling berpotongan tegak lurus
 - c. Memiliki dua sudut siku-siku
 - d. Memiliki dua sisi yang sama panjang
3. Dibawah ini yang termasuk ciri-ciri persegi panjang kecuali
 - a. Keempat sudutnya siku-siku
 - b. Keempat sisinya sama panjang
 - c. Mempunyai 2 simetri lipat
 - d. Mempunyai 2 simetri putar
4. Rumus mencari keliling persegi panjang yaitu
 - a. $2(p+l)$
 - b. $2 \times (p \times l)$
 - c. $2 \times l$
 - d. $2 \times p$
5. Yang termasuk sifat-sifat persegi panjang, kecuali
 - a. Memiliki 4 sisi yang sama panjang
 - b. Memiliki dua diagonal yang saling berpotongan tegak lurus
 - c. Mempunyai 4 sudut siku-siku
 - d. Memiliki satu titik pusat
6. Rumus luas dan keliling persegi panjang adalah
 - a. $L = s \times s$ dan $K = 4 \times s$
 - b. $L = p \times l$ dan $K = 2 \times p \times l$
 - c. $L = p + l$ dan $K = 2 \times (p \times l)$
 - d. $L = p \times l$ dan $K = 2 \times (p + l)$
7. Rumus mencari luas segitiga sama sisi adalah
 - a. $\frac{1}{4} \times a \times t$

- b. $\frac{1}{3} \times a \times t$
c. $\frac{1}{2} \times a \times t$
d. $\frac{1}{5} \times a \times t$
8. Sebuah persegi memiliki panjang sisi 12 cm dan lebar 6 cm. berapakah keliling persegi panjang tersebut?
- a. 48 cm
b. 60 cm
c. 36 cm
d. 72 cm
9. Persegi panjang dengan ukuran panjang 12 cm dan lebar 4 cm. Tentukan keliling persegi panjang tersebut!
- a. 37 cm
b. 35 cm
c. 30 cm
d. 32 cm
10. Sebuah persegi memiliki panjang sisi 5 cm dan lebarnya 4 cm. tentukan luas dari persegi tersebut
- a. 40 cm
b. 50 cm
c. 30 cm
d. 20 cm
11. Laras memiliki sebuah buku persegi panjang. Panjang buku tersebut 20 cm dan lebarnya 11 cm. Keliling buku milik laras adalah
- a. 73 cm
b. 84 cm
c. 51 cm
d. 62 cm
12. Sebuah kain dengan ukuran panjang 150 cm dan lebarnya 75 cm. Keliling kain tersebut adalah
- a. 475
b. 510
c. 500
d. 450
13. Sebuah persegi memiliki panjang sisi 5cm dan lebarnya 4 cm. Tentukan luas dari persegi panjang tersebut
- a. 50 cm
b. 30 cm

- c. 20 cm
- d. 40 cm

14. Perhatikan gambar segitiga berikut



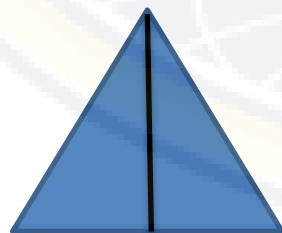
15. Sebuah segitiga memiliki panjang sisi alas 3 cm dan tinggi sisi 4 cm, maka berapa luas segitiga tersebut!

- a. 4cm
- b. 5cm
- c. 2 cm
- d. 6 cm

16. Sebuah persegi panjang mempunyai ukuran panjang 15 cm dan lebar 10 cm. berapakah luas persegi panjang tersebut

- a. 140 cm
- b. 155 cm
- c. 150 cm
- d. 145 cm

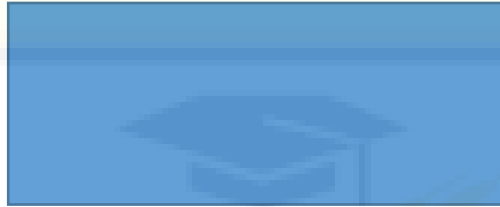
17.



Perhatikan gambar segitiga diatas, Jika panjang sisi alas 8 cm dan tinggi 10, maka berapaka luas segitiga tersebut

- a. 35 cm
- b. 40 cm
- c. 25 cm
- d. 30 cm

18.



Jika panjang persegi panjang diatas adalah 12 cm dan lebar 5 cm, maka berapakan luas persegi panjang diatas?....

- a. 45 cm
 - b. 55 cm
 - c. 50 cm
 - d. 60 cm
19. Persegi dengan ukuran sisi 8 cm. Tentukan luas persegi
- a. 64 cm
 - b. 65 cm
 - c. 60 cm
 - d. 62 cm
20. Sebuah segitiga dengan panjan sisi alas 5 cm dan tinggi sisi 8 cm, berapakah keliling persegi tersebut
- a. 41 cm
 - b. 21 cm
 - c. 20 cm
 - d. 32 cm

Lampiran 9. Nilai Tertinggi dan Terendah Pretest

Nilai Terendah Pretest

Moh. Noah Nur Prasanna
Kelas IV. B

40

Soal Pretest

SOAL PILIHAN GANDA

- Yang termasuk sifat-sifat persegi adalah
 - Memiliki dua pasang sisi yang sejajar dan sama panjang
 - Memiliki tiga diagonal yang sama panjang ✓
 - Memiliki simetri lipat dan simetri putar ✓
 - Ketiga sisinya sama panjang
- Dibawah ini yang termasuk ciri-ciri persegi panjang, kecuali
 - Keempat sudutnya siku-siku
 - Keempat sisinya sama panjang ✓
 - Mempunyai 2 simetri lipat
 - Mempunyai 2 simetri putar
- Bangun datar segi empat yaitu bangun datar yang memiliki titik sudut. Berapakah titik sudut segi empat ?
 - 4 titik sudut ✓
 - 3 titik sudut
 - 5 titik sudut
 - 2 titik sudut
- Yang termasuk sifat-sifat persegi, kecuali
 - Memiliki 4 sisi yang sama panjang
 - Mempunyai 4 sudut siku-siku
 - Memiliki dua diagonal yang saling berpotongan tegak lurus
 - Memiliki satu titik pusat ✓
- Rumus luas dan keliling persegi panjang adalah
 - $L = s \times s$ dan $K = 4 \times s$
 - $L = p \times l$ dan $K = 2 \times p \times l$
 - $L = p + l$ dan $K = 2 \times (p \times l)$ ✗
 - $L = p \times l$ dan $K = 2 \times (p + l)$
- Rumus mencari keliling persegi panjang adalah
 - $2 \times p$
 - $2 \times l$
 - $2(p + l)$
 - $2(p \times l)$ ✗
- Rumus mencari luas segitiga sama sisi adalah
 - $\frac{1}{2} \times a \times t$ ✓
 - $\frac{1}{3} \times a \times t$
 - $\frac{1}{4} \times a \times t$
 - $\frac{1}{5} \times a \times t$
- Sebuah persegi memiliki panjang sisi 12 cm. Keliling persegi tersebut adalah
 - 24 cm
 - 36 cm
 - 48 cm ✓
 - 72 cm

Nilai Tertinggi pretest

Nama : Zafira Iaiqa Arif
Kelas : IV. B

65

Soal Pretest

SOAL PILIHAN GANDA

- Yang termasuk sifat-sifat persegi adalah
 - Memiliki dua pasang sisi yang sejajar dan sama panjang
 - Memiliki tiga diagonal yang sama panjang
 - Memiliki simetri lipat dan simetri putar
 - Ketiga sisinya sama panjang
- Dibawah ini yang termasuk ciri-ciri persegi panjang, kecuali
 - Keempat sudutnya siku-siku
 - Keempat sisinya sama panjang
 - Mempunyai 2 simetri lipat
 - Mempunyai 2 simetri putar
- Bangun datar segi empat yaitu bangun datar yang memiliki titik sudut. Berapakah titik sudut segi empat ?
 - 4 titik sudut
 - 3 titik sudut
 - 5 titik sudut
 - 2 titik sudut
- Yang termasuk sifat-sifat persegi, kecuali
 - Memiliki 4 sisi yang sama panjang
 - Mempunyai 4 sudut siku-siku
 - Memiliki dua diagonal yang saling berpotongan tegak lurus
 - Memiliki satu titik pusat
- Rumus luas dan keliling persegi panjang adalah
 - $L = s \times s$ dan $K = 4 \times s$
 - $L = p \times l$ dan $K = 2 \times p \times l$
 - $L = p + l$ dan $K = 2 \times (p + l)$
 - $L = p \times l$ dan $K = 2 \times (p + l)$
- Rumus mencari keliling persegi panjang adalah
 - $2 \times p$
 - $2 \times l$
 - $2(p + l)$
 - $2(p \times l)$
- Rumus mencari luas segitiga sama sisi adalah
 - $\frac{1}{2} \times a \times t$
 - $\frac{1}{3} \times a \times t$
 - $\frac{1}{4} \times a \times t$
 - $\frac{1}{5} \times a \times t$
- Sebuah persegi memiliki panjang sisi 12 cm. Keliling persegi tersebut adalah
 - 24 cm
 - 36 cm
 - 48 cm
 - 72 cm

Lampiran 10. Nilai Terendah dan Tertinggi Posttest

Nilai Terendah

1

NAMA : AHMAT HARIS
Kelas : IV. B

80

Soal Posttest

SOAL PILIHAN GANDA

- Bangun datar segi empat yaitu bangun datar yang memiliki titik sudut. Berapakah titik sudut segi empat?....
 - 5 titik sudut
 - 4 titik sudut
 - 3 titik sudut
 - 2 titik sudut
- Yang termasuk sifat-sifat persegi adalah
 - Memiliki satu titik pusat
 - Memiliki dua diagonal yang saling berpotongan tegak lurus
 - Memiliki dua sudut siku-siku
 - Memiliki dua sisi yang sama panjang
- Dibawah ini yang termasuk ciri-ciri persegi panjang kecuali
 - Keempat sudutnya siku-siku
 - Keempat sisinya sama panjang
 - Mempunyai 2 simetri lipat
 - Mempunyai 2 simetri putar
- Rumus mencari keliling persegi panjang yaitu
 - $2(p+l)$
 - $2 \times (p \times l)$
 - $2 \times l$
 - $2 \times p$
- Yang termasuk sifat-sifat persegi panjang, kecuali
 - Memiliki 4 sisi yang sama panjang
 - Memiliki dua diagonal yang saling berpotongan tegak lurus
 - Mempunyai 4 sudut siku-siku
 - Memiliki satu titik pusat
- Rumus luas dan keliling persegi panjang adalah
 - $L = s \times s$ dan $K = 4 \times s$
 - $L = p \times l$ dan $K = 2 \times p \times l$
 - $L = p + l$ dan $K = 2 \times (p \times l)$
 - $L = p \times l$ dan $K = 2 \times (p + l)$
- Rumus mencari luas segitiga sama sisi adalah
 - $\frac{1}{4} \times a \times t$
 - $\frac{1}{3} \times a \times t$
 - $\frac{1}{2} \times a \times t$
 - $\frac{1}{5} \times a \times t$

Nilai Tertinggi

Nama : Nur Afika
Kelas : IV-B

95

Soal Posttest

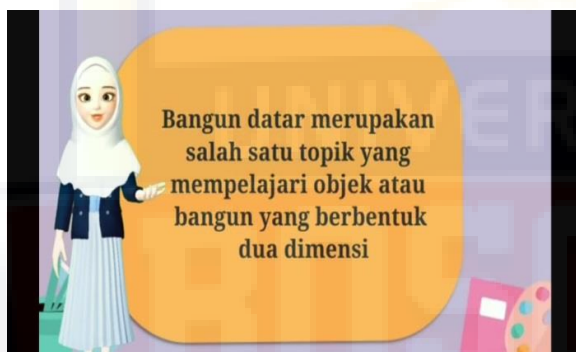
SOAL PILIHAN GANDA

- Bangun datar segi empat yaitu bangun datar yang memiliki titik sudut. Berapakah titik sudut segi empat?....
 - 5 titik sudut
 - 4 titik sudut
 - 3 titik sudut
 - 2 titik sudut
- Yang termasuk sifat-sifat persegi adalah
 - Memiliki satu titik pusat
 - Memiliki dua diagonal yang saling berpotongan tegak lurus
 - Memiliki dua sudut siku-siku
 - Memiliki dua sisi yang sama panjang
- Dibawah ini yang termasuk ciri-ciri persegi panjang kecuali
 - Keempat sudutnya siku-siku
 - Keempat sisinya sama panjang
 - Mempunyai 2 simetri lipat
 - Mempunyai 2 simetri putar
- Rumus mencari keliling persegi panjang yaitu
 - $2(p+l)$
 - $2 \times (p \times l)$
 - $2 \times l$
 - $2 \times p$
- Yang termasuk sifat-sifat persegi panjang, kecuali
 - Memiliki 4 sisi yang sama panjang
 - Memiliki dua diagonal yang saling berpotongan tegak lurus
 - Mempunyai 4 sudut siku-siku
 - Memiliki satu titik pusat
- Rumus luas dan keliling persegi panjang adalah
 - $L = s \times s$ dan $K = 4 \times s$
 - $L = p \times l$ dan $K = 2 \times p \times l$
 - $L = p + l$ dan $K = 2 \times (p \times l)$
 - $L = p \times l$ dan $K = 2 \times (p + l)$
- Rumus mencari luas segitiga sama sisi adalah
 - $\frac{1}{4} \times a \times t$
 - $\frac{1}{3} \times a \times t$
 - $\frac{1}{2} \times a \times t$
 - $\frac{1}{5} \times a \times t$

Lampiran 11. Daftar Hadir Siswa

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1	Ahmad Haris	L
2	Andika Al Isra	L
3	Aqila Tiara Aprilia	P
4	Aqila Zahra Raslim	P
5	Baso Muh Fitra Nur Amin	L
6	Belarisya Cantika Putri	P
7	Muh. Al Rifqi Pratama	L
8	Muh. Aqil Iz Rayyan	L
9	Muh. Idul Fitrah Kaharuddin	L
10	Muh. Noah Nur Pratama	L
11	Muhammad Arya Duta	L
12	Muhammad Fadli S.	L
13	Muhammad Faiz Ashari	L
14	Mutmainnah Tajuddin	P
15	Nabila Wulandari	P
16	Neymar Alkhafi Mustakim	L
17	Nisrina Hilya Tunnisa	P
18	Nur Afika	P
19	Nur Alliyah Fatimaq	P
20	Nur Asyifa	P
21	Nur Az'Sahra	P
22	Nur Wahdania Safitri	P
23	Nurul Aini	P
24	Rahmat	L
25	Razaz Jazari	L
26	Rendi	L
27	Sitti Khadijah	P
28	St. Nur Fadillah	P
29	Suprianti Dwi Mauliding	P
30	Yusra Airin Nasir	L
31	Zafira Laiqa Arif	P
32	Zahira Huriyah Faisal	P

Lampiran 12. Media Pembelajaran



Lampiran 13. Analisis Hasil Pretest

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai Pretest
1	Ahmad Haris	L	55
2	Andika Al Isra	L	65
3	Aqila Tiara Aprilia	P	65
4	Aqila Zahra Raslim	P	55
5	Baso Muh Fitra Nur Amin	L	50
6	Belarisya Cantika Putri	P	60
7	Muh. Al Rifqi Pratama	L	60
8	Muh. Aqil Iz Rayyan	L	45
9	Muh. Idul Fitrah Kaharuddin	L	45
10	Muh. Noah Nur Pratama	L	40
11	Muhammad Arya Duta	L	60
12	Muhammad Fadli S.	L	65
13	Muhammad Faiz Ashari	L	55
14	Mutmainnah Tajuddin	P	60
15	Nabila Wulandari	P	60
16	Neymar Alkhafi Mustakim	L	65
17	Nisrina Hilya Tunnisa	P	65
18	Nur Afika	P	65
19	Nur Alliyah Fatimaq	P	45
20	Nur Asyifa	P	55
21	Nur Az'Sahra	P	60
22	Nur Wahdania Safitri	P	60
23	Nurul Aini	P	65
24	Rahmat	L	55
25	Razaz Jazari	L	50
26	Rendi	L	65
27	Sitti Khadijah	P	60
28	St. Nur Fadillah	P	65
29	Suprianti Dwi Mauliding	P	40
30	Yusra Airin Nasir	L	45
31	Zafira Laiqa Arif	P	65
32	Zahira Huriyah Faisal	P	60
Jumlah			1825
Rata-Rata			57,03

Lampiran 14. Data Nilai Posttest

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai Posttest
1	Ahmad Haris	L	80
2	Andika Al Isra	L	85
3	Aqila Tiara Aprilia	P	85
4	Aqila Zahra Raslim	P	90
5	Baso Muh Fitra Nur Amin	L	85
6	Belarisya Cantika Putri	P	80
7	Muh. Al Rifqi Pratama	L	80
8	Muh. Aqil Iz Rayyan	L	80
9	Muh. Idul Fitrah Kaharuddin	L	80
10	Muh. Noah Nur Pratama	L	80
11	Muhammad Arya Duta	L	80
12	Muhammad Fadli S.	L	85
13	Muhammad Faiz Ashari	L	85
14	Mutmainnah Tajuddin	P	80
15	Nabila Wulandari	P	80
16	Neymar Alkhafi Mustakim	L	90
17	Nisrina Hilya Tunnisa	P	95
18	Nur Afika	P	95
19	Nur Alliyah Fatimaq	P	80
20	Nur Asyifa	P	85
21	Nur Az'Sahra	P	80
22	Nur Wahdania Safitri	P	80
23	Nurul Aini	P	85
24	Rahmat	L	85
25	Razaz Jazari	L	80
26	Rendi	L	80
27	Sitti Khadijah	P	80
28	St. Nur Fadillah	P	85
29	Suprianti Dwi Mauliding	P	80
30	Yusra Airin Nasir	L	80
31	Zafira Laiqa Arif	P	95
32	Zahira Huriyah Faisal	P	90
Jumlah			2680
Rata-Rata			83,75

Lampiran 15 . Analisis Data

a. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		32
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	4,32725140
Most Extreme Differences	Absolute	,147
	Positive	,147
	Negative	-,112
Test Statistic		,147
Asymp. Sig. (2-tailed)		,076 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

b. Uji Homogenitas

ANOVA

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar matematika	Based on Mean	8,602	1	62	,005
	Based on Median	2,967	1	62	,090
	Based on Median and with adjusted df	2,967	1	59,984	,090
	Based on trimmed mean	7,608	1	62	,008

hasil belajar matematika

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	11422,266	1	11422,266	258,180	,000
Within Groups	2742,969	62	44,241		
Total	14165,234	63			

c. Uji Hipotesis

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	sebelum diberikan perlakuan	57,0313	32	8,01806	1,41741
	setelah diberikan perlakuan	83,7500	32	4,91869	,86951

Paired Samples Test

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	sebelum diberikan perlakuan - setelah diberikan perlakuan	-26,71875	7,14023	1,26223	-29,29308	-24,14442	-21,168	31	,000

Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian

pretest







Posttest





Lampiran 17. Nilai Distribusi t Table

TABEL II
NILAI-NILAI DALAM DISTRIBUSI t

α untuk uji dua pihak (<i>two tail test</i>)						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
α untuk uji satu pihak (<i>one tail test</i>)						
dk	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,486	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,165
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,178	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,132	2,623	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,743	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,740	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
25	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

RIWAYAT HIDUP



Kezia Randa Kadang, lahir di Rantepao pada tanggal 17 Desember 2001 merupakan anak kedua dari empat bersaudara. Ayahnya bernama Robert Parea dan Ibunya bernama Yanti. Penulis memulai pendidikannya di SDN 3 Rantepao dan tamat pada tahun 2006 dan tamat pada tahun 2012 Selanjutnya pada tahun yang sama ia melanjutkan pendidikannya ke SMP Negeri 2 Toraja Utara dan tamat pada tahun 2015. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikannya ke SMA Negeri 2 Toraja Utara dan tamat pada tahun 2018. Setelah itu pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikannya ke Universitas Bosowa dan memilih Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dan tamat pada tahun 2023.

Selama mengenyam pendidikan penulis melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di UPT SPF SD Inpres Lanraki I Kota Makassar dan dilanjutkan dengan Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang berlokasi di Desa Labuku, Kabupaten Enrekang Sulawesi Selatan.