PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR KELAS IV SDN 04 KOTO BARU KABUPATEN DHARMASRAYA

Ratnawati[1], Yulia Darniyanti[2], Neri Setiani[3],
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia.
mbakratna84@gmail.com , yuliadarniyanti1010@gmail.com ,
nerisetiani2001@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of creative and innovative learning media so that students find it difficult to understand the material presented by educators, efforts to overcome this problem are the need to develop animated video learning media that can attract students' attention because of attractive images and colors. This type of research is Research and Development (R&D) research using the ADDIE model which consists of several stages (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The test subjects were class IV students at SDN 04 Koto Baru. Data collection instruments use validity instruments, practicality instruments, and effectiveness instruments. The assessment instrument was validated by three validators namely content/material, media and language, then the practicality sheet was determined by the practitioner. The effectiveness of animated videos is determined from the learning outcomes of class IV students at SDN 04 Koto Baru using animated videos. The results of the validation carried out by three validators obtained an average validity value of 85% with a very valid category in the sense that the animated video for learning Mathematics is suitable for use by students. The results of the practicality value of the educator's response questionnaire obtained an average of 89.99% in the very practical category. The results of the practicality value of the student response questionnaire obtained an average of 90.56% in the very practical category, so that the teacher and student response questionnaire obtained an average of 90.27% in the sense that it was easy for students to use and time efficient. The results of the effectiveness value of 10 students who took part in learning using the media developed on the Flat Shape material stated that 90% complete was categorized as very effective so that it was easy to use and very efficient in terms of time.

Keywords: ADDIE, Animated videos, Media.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi kurangnya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga peserta didik sulit untuk memahami materi yang disampaikan oleh pendidik, upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu perlunya mengembangkan media pembelajaran video animasi yang bisa menasik perhatian peserta didik karna gambar dan warna yang menarik. Jenis penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahap (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Subjek uji coba adalah peserta didik kelas IV SDN 04 Koto Baru. Instrumen pengumpulan data menggunakan instrumen validitas, instrumen praktikalitas, dan instrumen efektivitas. Instrumen penilaian di validasi oleh tiga

validator yaitu isi/materi, media dan bahasa, kemudian lembar praktikalitas ditentukan oleh praktisi. Efektivitas video animasi ditentukan dari hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 04 Koto Baru menggunakan video animasi. Hasil validasi yang dilakukan oleh tiga validator diperoleh nilai validitas rata-rata 85% dengan kategori sangat valid dalam artian video animasi pembelajaran Matematika layak digunakan oleh peserta didik. Hasil nilai praktikalitas dari angket respon pendidik memperoleh rata-rata 89,99% dengan kategori sangat praktis. Hasil nilai praktikalitas dari angket respon peserta didik memperoleh rata-rata 90,56% dengan kategori sangat praktis, sehingga angket respon pendidik dan peserta didik memperoleh rata-rata 90,27% dalam artian mudah digunakan oleh peserta didik dan waktunya efisien. Hasil nilai efektifitas dari 10 peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan pada materi Bangun Datar dinyatakan 90% tuntas dikategorikan sangat efektif sehingga mudah digunakan dan dari segi waktu sangat efisien.

Kata Kunci ADDIE, Video Animasi, Media.

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Maka pendidikan merupakan hal yang sangat penting. Dengan demikian dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, pemerintas senantiasa memperbaiki dan memperbaharui perkembangan pendidikan, dan salah satunya dengan memperbaharui kurikulum. Undang-Undang No. 20 Tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (9) kurikulum adalah seperangkat alat terencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Kurikulum selalu mengalami perubahan pada setiap periode, bahkan banyak yang berpendapat bahwa penyesuaian program kurikulum ini dikaitkan dengan pergantian dan penyesuian dengan pemerintahan. Perubahan-perubahan tersebut dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Perubahan dan penyempurnaan pada sector pendidikan sangat terlihat jelas pada pengembangan atau pembaharuan kurikulum pendidikan. Merdeka belajar yang ditawarkan Kemendikbud adalah proses

pembelajaran yang sederhana, kurukulum merdeka belajar akan menciptakan pembelajaran aktif, hal ini meliputi; 1) Rencana Pelaksanaan Pembeljaran satu lembar artinya dibuat secara sederhana dan tidak rumit seperti sebelumnya, 2) sistem zonasi terhadap penerimaan peserta didik baru yang fleksibel dan pengimplementasiannya, 3) Ujian Nasional digantikan dengan asesmen kompetensi minimum dan survei karakter, 4) Ujian Sekolah Berstandar Nasional dialihkan menjadi asesmen berkelanjutan seperti portofolio (tugas kelompok, karya tulis, pratikum, dan lain-lain). Program ini bukanlah pengganti dari program yang sudah berjalan, namun untuk memberikan perbaikan sistem yang sudah berjalan. Pembelajaran yang menarik akan membuat peserta didik antusias dan bersemangat. Namun jika melihat perannya sebagai pusat informasi, tentunya berbagai perkembangan yang telah terjadi membuat pendidik bukan hanya merupakan sumber tunggal dalam memberikan informasi bagi para peserta didik.

Matematika merupakan salah satu ilmu yang substansial dan berguna untuk semua bidang kehidupan masyarakat. Matematika adalah pelajaran yang telah diajarkan dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi yang memberikan kontribusi terhadap pencapaian tujuan pendidikan nasional dan mendidik masyarakat Indonesia yang produktif, kreatif, dan inovatif. Matematika merupakan ilmu pasti dalam pembelajaran. Selain itu matematika tentunya pembelajaran yang sangat membosankan bagi peserta didik jika tidak diimbangi dengan media-media yang menarik seperti video animasi agar lebih menarik perhatian peserta didik.

Idealnya, pembelajaran matematika adalah suatu hal yang sangat mengangkan terutama di sekolah dasar. Maka dari itu pendidik harus pandai menarik perhatian peserta didik dengan memilih media pembelajaran yang kreatif. Pembelajaran matematika dimulai dengan sesuatu yang konkret sesuai dengan karakteristik siswa SD, kemudian dilanjutkan dengan sesuatu yang semi konkret, semi abstrak sampai pada objek kajian matematika yang abstrak. Oleh karena itu, siswa diharapkan mampu membayangkan objek kajian matematika yang abstrak tersebut melalui benda-benda konkret yang pernah mereka kenal

sebelumnya melalui pengalaman sehari-harinya. Agar pembelajaran matematika terasa lebih menyenangkan maka pendidik harus mengembangkan sebuah media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembalajaran secara efektif. Maka dari itu seiring berkembangnya zaman peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk video animasi. Video animasi merupakan gabungan dari media audio visual yang bergerak. Media video animasi yang dipergunakan dalam pembelajaran memiliki fungsi untuk menarik perhatian peserta didik dalam belajar. Media video animasi dapat dibuat dari beberapa apkilasi yang ada pada smartphone, seperti capcut, powtoon, zepeto, dan lain-lain. Namun permasalahan yang penulis temui di sekolah dasar yaitu dalam pembelajaran saat ini kurangnya menggunakan media pembelajaran, sehingga peserta didik sulit memahami materi yang akan di ajarkan oleh pendidik yang mana terpokus pada bahan ajar.

Berdasarkan obresvasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SDN 04 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya tentang materi pembelajaran Matematika khususnya kelas IV yang dilaksanakan pada tanggal 21 Februari 2023, peneliti menemukan bahwa materi pembelajaran Matematika sulit dipahami. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di kelas IV SD Negeri 04 Koto Baru masalah yang sering terjadi adalah peserta didik sering merasa pembelajaran membosankan dan kurang menarik dengan hanya menggunakan buku paket. Permasalahan pada pembelajaran Matematika tersebut kurangnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga peserta didik sulit untuk memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Media pembelajaran yang digunakan hanya terpaku pada buku saja dan ini menyebabkan peserta didik menjadi bosan saat belajar, mengantuk dan tidak tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Dari uraian maka

dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Setelah memahami masalah yang dihadapi peserta didik, peneliti mengambil solusi yaitu mengembangkan media pembelajaran video animasi berdasarkan kebutuhan peserta didik. Sehingga dalam proses pembelajaran dapat memudahkan dan memaksimalkan untuk proses pembelajaran terutama Matematika. Oleh karena itu manfaat yang di dapat dengan adanya media pembelajaran Video Animasi ini pendidik dapat menyampaikan materi pembelajaran dan dapat menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik di dalam media pembelajaran tersebut.

Kajian Literatur

1. Pengertian Media Pembelajaran

Definisi Media Pembelajaran (Ahmad Zaki, 2020) menyebutkan bahwa “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”.Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber secara tertsruktur agar terciptanya lingkungan belajar yang kondusif yang mana proses belajar lebih efisien dan efektif (Moto, 2019). Selanjutnya (Ahmad Zaki, 2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini adalah media audiovisual.

2. Pengertian Video Animasi

Video berasal dari bahasa latin yaitu dari kata vidi atau visum yang artinya melihat atau mempunyai penglihatan. Menurut Agnew & Kallerman dalam Munir (2014) mendefinisikan video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar dan memberikan ilusi, gambaran serta fantasi pada gambar bergerak. Sedangkan menurut (Purwati, 2015)

mengungkapkan video merupakan media penyampai pesan yang bersifat fakta maupun fiktif, inforamatife, edukatif maupun instruksional. Adapun seorang ahli mengatakan bahwa video merupakan rekaman gambar dan suara dalam kaset pita video ke dalam pita magnetik yang dapat memberikan gambaran nyata, dan mampu memanipulasi waktu dan tempat (Pendidikan et al., 2020). Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan yang mampu menghidupkan suatu gambar (Pendidikan et al., 2020). Secara umum, media animasi merupakan pergerakan tampilan sebuah objek atau gambar sehingga dapat berubah posisi pada tenggang waktu (timeline) tertentu sehingga mampu menciptakan ilusi gambar gerak. Pada dasarnya animasi merupukan objek agar lebih tampak dinamis.

3. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika hendaknyan disesuaikan dengan konsep atau pokok bahasan dan perkembangan peserta didik. Selain itu proses pembelajaran matematika harus memperhatikan interaksi yang edukatif antara peserta didik dan pendidik untuk membangun pemahaman, mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang telah dirumuskan dalam tujuan pendidikan. Hal ini sesuai dengan pendapat Nickson yang mengatakan pembelajaran matematika adalah membangun pemahaman. Proses membangun pemahaman lebih penting dari pada hasil belajar sebab pemahaman akan bermakna kepada materi yang dipelajari (Suryaningrum, 2017). Hamalik (2003:57) yang menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Dimyati dan Mudjiono (2006:297) pembelajaran adalah kegiatan pendidik secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat peserta didik belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini yang digunakan untuk jenis penelitian adalah *Research and Develepment*

(R&D) model ADDIE ini mempunya 5 bagian yang saling berhubungan dengan yang lainnya yaitu: *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini data kuantitatif dan kualitatif. Instrumen yang digunakan yaitu validitas, praktikalitas dan efektifitas. Teknik pengumpulan data yang digunakan angket, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis yag digunakan menggunakan analisis validitas, praktikalitas dan efektivitas.

C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian mengenai pengembangan video animasi pada mata pelajaran matematika materi bangun datar kelas IV yang telah dikembangkan, maka diperoleh hasil penelitian dan penjelasan pada tahap.

Tahap Analisis (*Analyze*)

Analisis Kebutuhan ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan peserta didik dalam proses pembelajaran Matematika materi bangun datar kelas IV SD Negeri 04 Koto Baru agar peserta didik lebih mudah untuk mengetahui apa saja yang dipelajari dalam proses pembelajaran dan perlunya suatu kreativitas yang digunakan pendidik untuk membantu peserta didik memahami materi yang diajarkan dengan menggunakan media video animasi.

Analisis Peserta Didik Pada hasil penelitian, peserta didik sudah bisa memahami materi sifat-sifat bangun datar karena sudah adanya video animasi yang menarik perhatian peserta didik sehingga mereka semangat mengikuti pembelajaran. Berdasarkan pengisian angket dengan peserta didik kelas IV, peserta didik membutuhkan video animasi yang kreatif dan menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik dapat memahami materi sifat-sifat bangun datar. Peserta didik kelas IV berada pada tahap operasional konkret. Menurut Piaget peserta didik pada tahap operasional konkret sudah mampu untuk berpikir logis, akan tetapi hanya pada benda-benda yang bersifat konkret.

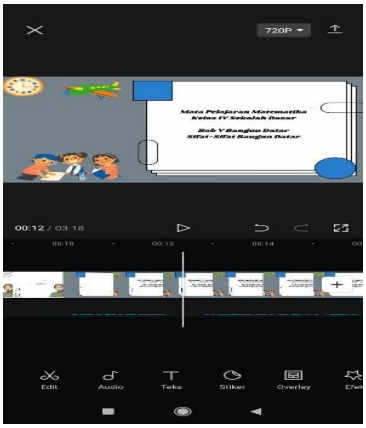
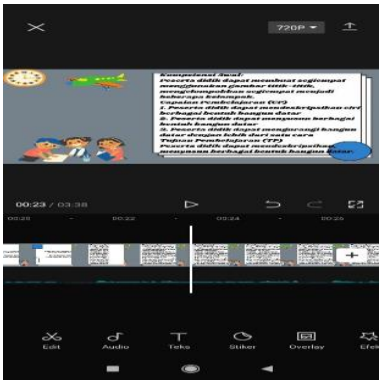
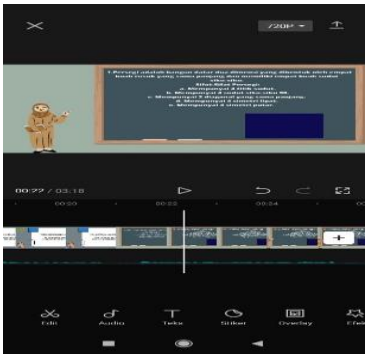
Analisis Materi pada penelitian ini di fokuskan khusus pada materi bangun datar BAB V pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD Negeri 04 Koto Baru. Analisis materi dilakukan dengan cara

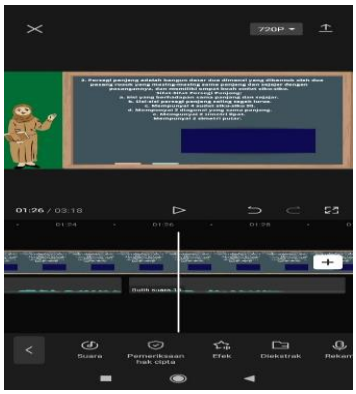
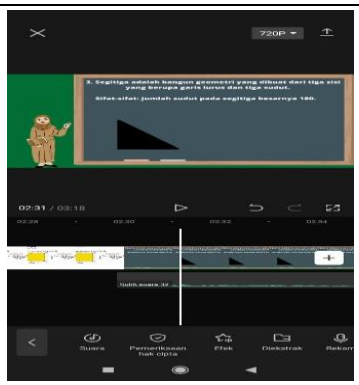
mengidentifikasi pemilihan materi yang akan disampaikan dalam penelitian dan disusun secara sistematis agar peserta didik memahami konsep sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum merdeka, kurikulum merdeka memberikan kebebasan pada pendidik untuk mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Tahap Perancangan (*Design*)

Hasil tahap rancangan yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

Tabel 1. **Kerangka Video Animasi Pembelajaran Matematika**

	Pembuatan Cover 1. Nama 2. Judul video animasi “Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar” 3. Judul video animasi “Bab V Bangun Datar, Sifat-sifat bangun datar” 4. Aplikasi: CapCut dan Canva 5. Sumber bahan: background dan gambar animasi
	Pembuatan kompetensi awal, capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelaran (TP).
	Pembuatan materi pertama. Judul pengertian persegi dan sifat-sifatnya.

	Pembuatan materi kedua. Judul pengertian persegi panjang dan sifat-sifatnya.
	Pembuatan materi ketiga. Judul pengertian segitiga dan sifat-sifatnya.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Tujuan dari tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media video animasi dalam pembelajaran Matematika yang valid, praktis, dan efektif sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kesesuaian hasil produk media video animasi ini yaitu dengan melihat penulisan isi sesuai dengan kompetensi awal, CP, TP yang dilengkapi dengan isi materi. Video animasi ini dikembangkan dikelas IV karena permasalahan pembelajaran pada pembelajaran Matematika yang terdapat di kelas IV dengan jumlah siswa 10 Orang. Penelitian ini juga melakukan uji validitas kepafa ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Tabel 2. Data Hasil Validitas Produk

No.	**Validitas/ Aspek**	**V1**	**V2**	**V3**	**Jumlah**	**Max**	**Persentase (%)**	**Kategori**
1.	Media	18	16	16	**46**	**60**	**83,3**	**Sangat Valid**
2.	Materi	33	35	36	**104**	**120**	**86,6**	**Sangat Valid**
3.	Bahasa	24	27	26	**77**	**90**	**85,6**	**Sangat**

								Valid
	Jumlah	**75**	**78**	**78**	**227**	**-**		
	Maksimum	**90**	**90**	**90**	**-**	**270**	**-**	
	Persentase (%)	**83,3**	**86,6**	**86,6**	**-**	**-**	**85**	
	Kategori	**Sangat Valid**	**Sangat Valid**	**Sangat Valid**				

Berdasarkan tabel 2. bahwa hasil validasi yang dilakukan oleh tiga orang validator dengan rata-rata 85% dikategorikan sangat valid. Sehingga media pembelajaran video animasi layak digunakan di SDN 04 Koto Baru.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah video animasi pembelajaran Matematika di validasi oleh validator, mka video animasi pembelajaran Matematika dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji coba ini akan dijadikan acuan untuk merevisi kembali video animasi pembelajaran Matematika yang dikembangkan. Uji coba video animasi pembelajaran Matematika ini di uji cobakan dengan subjek siswa kelas IV di UPT SDN 04 Koto Baru pada tanggal 29 Mei-2 Juni 2023.

Tabel 3. Data Hasil Praktikalitas Media Video Animasi Oleh Pendidik

No.	**Praktisi**	**Keterangan**	**Penilaian**	**Kategori**
1.	Yusuf, S.Pd	Guru Kelas IV	88,57%	Sangat Praktis
2.	Mawardi, S.Pd	Guru Kelas II	91,42%	Sangat Praktis
	Rata-rata		**89,99%**	**Sangat Praktis**

Berdasarkan tabel 3. dapat dilihat analisis data penilaian kepraktisan media video animasi oleh praktisi 1 dengan hasil 88,57% dan praktisi 2 dengan hasil 91,42% memperoleh rata-rata 89,99% dengan kategori sangat praktis.

Tabel 4. Data Hasil Praktikalitas Media Video Animasi Oleh Peserta Didik

No.	**Nama**	**Penilain**	**Kategori**
1.	Raffi Fahrizki	88,57%	Sangat Praktis
2.	Irfan Bu'ulolo	91,42%	Sangat Praktis

3.	Herlina Putri	91,42%	Sangat Praktis
4.	Agan Alfaro	88,57%	Sangat Praktis
5.	Fiki Taufiqqurafman	88,57%	Sangat Praktis
6.	Megi Mulya	91,42%	Sangat Praktis
7.	Givano Andandansadiva	91,42%	Sangat Praktis
8.	Rangga Saputra	94,28%	Sangat Praktis
9.	Tezqia Putri	88,57%	Sangat Praktis
10.	Abdul Hamid	91,42%	Sangat Praktis
	Rata-rata	**90,56%**	**Sangat Praktis**

Berdasarkan tabel 4. dapat dilihat analisis data penilaian kepraktisan media video animasi oleh peserta didik kelas IV dengan jumlah 10 orang dengan rata-rata 90,56% dikategorikan sangat praktis.

Tabel 5. Data Hasil Efektivitas

No.	Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persentase %
1.	Peserta Didik yang Tuntas	9 Orang	90%
2.	Peserta Didik yang tidak tuntas	1 Orang	10%

Dari tabel 5. dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik telah mencapai KKM 70 yaitu: ketuntasan hasil belajar peserta didik berjumlah 9 orang dengan persentase 90% dikategorikan sangat efektif, sehingga video animasi pembelajaran Matematika dapat diterapkan dalam proses pembelajaran Sekolah Dasar.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan ini adalah tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Tahap evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui data hasil penilaian yang telah diperoleh dari tim validator (para ahli) melalui analisis kevalidan media video animasi. Analisis kepraktisan media video animasi dapat dilihat dari lembar angket respon pendidik dan peserta didik dan analisis efektifitas dapat dilihat pada lembar tes hasil belajar peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan media video animasi pada kelas IV di SDN 04 Koto Baru.

Pembahasan

Berdasarkan data yang didapat dari pengembangan media video animasi, maka didapatkan media video animasi dengan kategori sangat

valid, sangat praktis dan sangat efektif. Kelayakan materi dapat dikatakan valid jika diperoleh data berupa saran dan perbaikan, dan berupa skor yang di peroleh dari nilai media untuk menemukan kriteria kelayakan video animasi yang di kembangkan, Kompetensi Awal, CP, TP serta kesesuaian materi menggunakan Ejaan Bahasa Indonesia. Aspek ini juga dimuat pada video animasi pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar yang dikembangkan saat ini adalah kelayakan isi materi, kelayakan media, dan komponen bahasa Indonesia berdasarkan data yang diberikan oleh validator, 18 pertanyaan masing-masing validator guna memvalidasi video animasi pembelajaran Matematika materi Bangun Datar.

Praktikalitas Video Animasi Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar. Praktikalitas merupakan tingkat ketercapaian perangkat pembelajaran yang dinyatakan praktis apabila pendidik dan peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam proses belajar mengajar. Praktikalitas Video Animasi pembelajaran matematika materi bangun datar terlihat dari angket penilaian pendidik bahwa video animasi pembelajaran matematika materi bangun datar dinyatakan praktis setelah dilihat dari aspek kemudahan dan manfaatnya. Pendidik diminta untuk mengisi angket, berdasarka pengisian angket dapat diketahui hasil praktikalitas menurut wali kelas IV dan wali kelas II didapatkan hasil rata-rata 89,99% dikategorikan sangat praktis dan layak digunakan untuk proses pembelajaran.

Efektifitas Video Animasi Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar. Menguraikan keefektifan pembelajaran diukur dengan tingkat pencapaian belajar dari hasil belajar siswa kelas IV SDN 04 Koto Baru diketahui bahwa dari 10 peserta didik, sebanyak 9 orang dinyatakan tuntas (mencapai KKM 70) dan 1 orang peserta didik yang dinyatakan belum tuntas (tidak mencapai KKM 70) dengan persentase 90% dikategorikan efektif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media video animasi pembelajaran Matematika materi Bangun Datar dikelas IV UPT SDN 04 Koto Baru dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Validasi Media Video Animasi

pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar yang dinilai oleh tim validator ahli yang berjumlah tiga orang, menunjukan bahwa media video animasi pembelajaran Matematika bangun datar memperoleh rata-rata 85% dikategorikan sangat valid. Sehingga media pembelajaran video animasi layak digunakan di SDN 04 Koto Baru. 2) Praktikalitas yang dinilai dari hasil analisis angket praktikalitas respon pendidik menunjukkan bahwa media video pembelajaran Matematika materi Bangun Datar memperoleh persentase 89,99% pada kategori sangat praktis. Hasil analisis angket praktikalitas respon peserta didik memproleh rata-rata 90,56% pada kaegori sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa hasil analisis dari angket praktikalitas respon pendidik dan peserta didik memperoleh rata-rata 90,27% pada kategori sangat praktis yang berarti media video animasi mudah digunakan oleh peserta didik dan waktunya efisien. 3) Efektifitas media video animasi pembelajaran Matematika materi bangun datar yang di dapat dari tes akhir peserta didik memperoleh 90% pada kategori sangat efektif yang berarti media video animasi dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Zaki, D. Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *7*(2), 809–820. https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618

Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, *3*(1), 20–28. https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060

Pendidikan, J., Sipil, T., & Online, T. (2020). *3 1,2,3*. *9*(1).

Suryaningrum, C. W. (2017). Menanamkan Konsep Bentuk Geometri (Bangun Datar). *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ipteks*, *3*(1), 1–8.

Abdul wahid. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar. *Istiqra*, *5*(meningkatkan presgtasi).

Cbl, P. P. (2020). Model Penelitian Pengembangan. *Chemistry Education Review (CER)*, *3*(2), 185.

Fitria, No. (2020). *pengembangan pop up book materi bangun datar kelas IV sekolah adsar Islam terpadu ibnu qoyyim*.

Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian*

Keislaman, *4*(2), 129–150. http://www.aftanalisis.com

Jediut, M., Sennen, E., Ameli, C. V., Pgsd, P., Santu, U., Ruteng, P., Jend, J., & Yani, A. (2021). *Manfaat Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sd Selama Pandemi Covid-19 Motivation Of Elementary School Students DURING THE COVID-19 Pandemic) Pendahuluan Kegiatan Pembelajaran Di Kelas Melibatkan Beberapa Pola Interaksi ,*. *2*(2), 1–5.

Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, *13*(1), 116–152. https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26

Mie, E., Kuliah, M., & Dan, K. (2018). *ADDIE SEBAGAI MODEL PENGEMBANGAN MEDIA INSTRUKSIONAL*. *15*(2), 277–286.

Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). *Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik*. *1*(4), 412–420.

Najamuddin, N., & Ashari, M. A. (2021). Pengembangan Permainan Gobak Sodor Dalam Meningkatkan Motorik Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Porkes*, *4*(2), 134–139. https://doi.org/10.29408/porkes.v4i2.4850