

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTUN ANIMASI
2D BERORIENTASI *KONTEKSTUAL LEARNING* PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA MATERI OPERASI HITUNG SISWA
KELAS II SD NO. 2 BONGKASA**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

**Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Oleh

Komang Sugitra

NIM 1811031318

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

2022

SKRIPSI INI DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN
MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI GELAR SARJANA
PENDIDIKAN



(Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For)
NIP. 19630616 198803 1 003

(Dra. Ni Nyoman Ganing, M.Hum)
NIP. 19594221 198603 2 001

Skripsi oleh Komang Sugitra ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada Kamis, 24 Maret 2022

Dewan Penguji,



Dra. Ni Wayan Suniasih, S.Pd., M.Pd.
NIP 19590830 198503 2 001

(Ketua)



I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd.
NIP 19900805 201504 2 001

(Anggota)



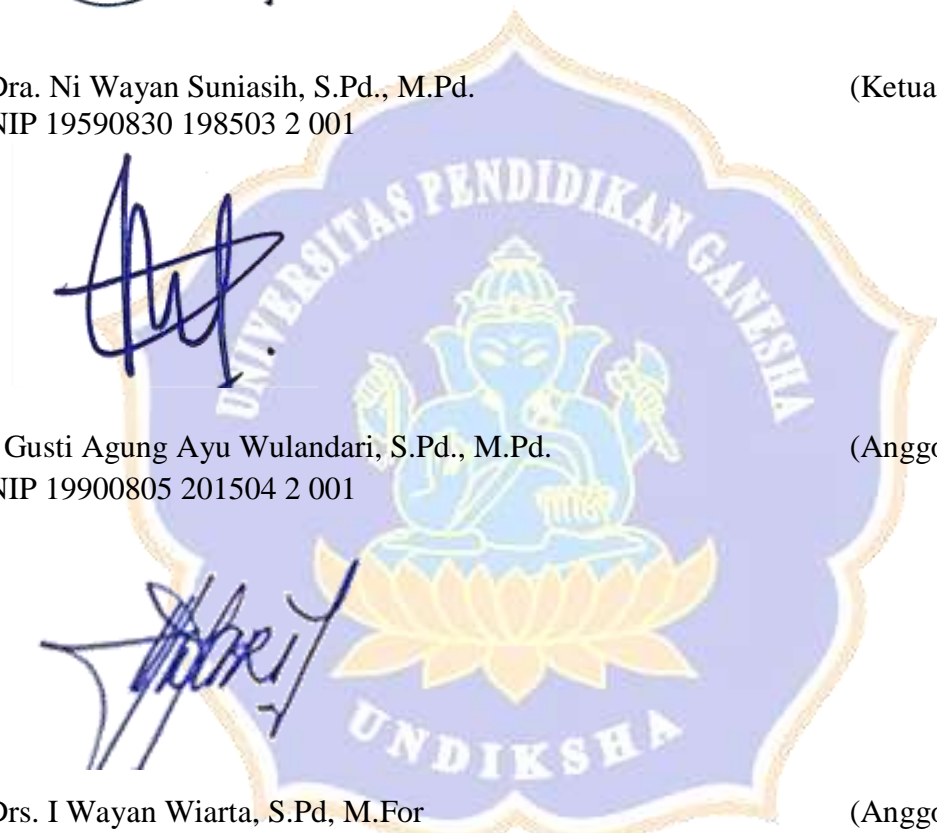
Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd, M.For
NIP 19630616 198803 1 003

(Anggota)



Dra Ni Nyoman Ganing, M.Hum
NIP 19594221 198603 2 001

(Anggota)



Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan


Pada:

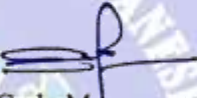
Hari : *Senin*
Tanggal : *20 Juni 2022*

Mengetahui

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,


Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19710815 200112 1 001


Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19850402 200912 1 009

Mengesahkan:
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan,


Prof. Dr. I Ketut Gading, M.Psi.
NIP. 19591231 198403 1 009

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Animasi 2d Berorientasi Kontekstual Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Siswa Kelas II Sd No. 2 Bongkasa” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Denpasar, 16 Februari 2022

Yang membuat pernyataan,



Komang Sugitra



PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Ida Sang Hyang Widhi Wasa yang telah memberikan berkat dan rahmat-Nya, sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Animasi 2d Berorientasi Kontekstual Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Siswa Kelas II Sd No. 2 Bongkasa” dapat diselesaikan oleh penulis. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha, Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Dasar, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Pada proses penyusunan skripsi ini tertentu banyak mendapat bimbingan, dorongan arahan dan saran dari berbagai pihak. Untuk ini, diucapkan terima kasih yang tulus kepada berbagai pihak sebagai berikut.

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd, Rektor Universitas Pendidikan Ganesha atas segala kebijakan yang telah diterapkan di Undiksha.
2. Prof Dr. I Ketut Gading, M.Psi, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas berbagai kebijakannya sehingga studi ini dapat terselesaikan.
3. Drs. I Made Suarjana, M.Pd, Ketua Jurusan Pendidikan Dasar atas segala berbagai kebijakannya sehingga studi ini dapat terselesaikan.
4. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd selaku koordinator program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas bimbingan, fasilitas, dan motivasi yang telah diberikan sehingga studi ini dapat terselesaikan sesuai rencana.
5. Prof. Anak Agung Gede Agung, M.Pd., ketua UPPBM PGSD dan PGPAUD Kampus II Denpasar yang telah memberikan pengarah dan bimbingan selama menjalani studi di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
6. Dra. Ni Wayan Suniasih, S.Pd., M.Pd., Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi selama perkuliahan menjalani studi di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

7. Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For., Pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi dalam penyelesaian skripsi.
8. Dra Ni Nyoman Ganing, M.Hum., Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi yang sangat bermanfaat selama penyelesaian skripsi.
9. Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd ahli isi materi muatan Matematika yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran dan motivasi dalam penyelesaian skripsi.
10. Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd sebagai ahli media dan desain pembelajaran yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran dan motivasi dalam penyelesaian skripsi.
11. Staf dan dosen di lingkungan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah bersedia membantu dalam memberikan data.
12. Si Luh Made Mundawati, S.Pd Kepala SD No. 2 Bongkasa yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah yang dipimpin.
13. I Made Rai Dhiatmika, A.Ma Guru Kelas II di SD No. 2 Bongkasa atas bantuan dan kerjasamanya dalam penelitian.
14. Siswa/i kelas II di SD No. 2 Bongkasa atas bantuan, saran dan kerja sama dalam melaksanakan penelitian.
15. Keluarga tercinta yaitu bapak I Ketut Gotra dan ibu Alm Ni Ketut Suparmi, orang tua yang hebat yang senantiasa pantang menyerah memberikan doa, bantuan materi, kasih sayang, dan dukungan setiap langkah perjalanan penulis dalam mengemban ilmu sehingga bisa sampai saat ini dan mengetahui segala suka dan duka selama menyelesaikan skripsi.
16. Kepada kakak saya tercinta Ni Luh Santiari dan Kadek Sri Setiawati, S.Pd., M.Pd., Gr yang telah mendukung dalam doa dan memberikan semangat serta menjadi dosen pembimbing pribadi selama menyelesaikan skripsi ini. Kepada keluarga besar yang selalu mendukung dan memberikan doa selama menjalani studi dan menyelesaikan skripsi ini.
17. Kepada rekan-rekan yang selalu mendukung, Dewa Mardiangga dan Lisa Putri yang membantu dalam menyelesaikan produk penelitian dan selalu

siap direpotkan selama menyelesaikan skripsi ini. I Gusti Ayu Putu Diah Widiyasari, A.Md,M yang selalu memberikan semangat. Ayu suantiani yang menjadi partner penyusunan skripsi ini, rekan-rekan yang tidak bisa sebutkan satu persatu yang sudah mendukung selama menjalani studi, membantu proses menyelesaikan skripsi ini.

18. *Last but not least, I wanna thank me, for believing in me, for doing all this hard work , for having no days off, for never quitting, for just being me at all times.*

Disadari bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna maka kritik dan saran yang sifatnya membangun untuk penyempurnaan skripsi ini sangat diharapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat dalam dunia pendidikan.

Badung, 15 Februari 2022

Penulis



DAFTAR ISI

ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah Penelitian.....	7
1.3 Pembatasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah.....	9
1.5 Tujuan Pengembangan.....	9
1.6 Manfaat Hasil Penelitian.....	9
1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	10



1.8	Pentingnya Pengembangan.....	11
1.9	Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan	12
1.10	Definisi Istilah.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA		16
2.1	Kajian Teori.....	16
2.1.1	Penelitian Pengembang	16
2.1.2	Pembelajaran Matematika.....	18
2.1.3	Karakteristik Siswa SD	21
2.1.4	Media Pembelajaran	23
2.1.5	Media Pembelajaran Kartun Animasi.....	28
2.1.6	Pendekatan Pembelajaran <i>Kontekstual Learning</i>	32
2.1.7	Materi Operasi Hitung.....	39
2.2	Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan	40
2.3	Kerangka Berpikir	44
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		46
3.1	Model Penelitian Pengembangan.....	46
3.2	PROSEDUR PENELITIAN PENGEMBANGAN	47
3.2.1	Tahap Analisis (<i>Analyze</i>).....	47
3.2.2	Tahap Desain (<i>Design</i>).....	48
3.2.3	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	50
3.2.4	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	50
3.2.5	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	51

3.3	UJI COBA PRODUK	51
3.3.1	Desain Uji Coba.....	51
3.3.2	Subjek Uji Coba.....	51
3.3.3	Jenis data.....	53
3.3.4	Metode dan Instrumen Pengumpulan Data.....	53
3.3.5	Metode dan Teknik Analisis Data.....	59
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		65
4.1	Hasil Penelitian.....	65
4.1.2	Penyajian Data Uji Coba.....	65
4.1.2	Hasil Analisis Data	89
4.1.3	Revisi Produk.....	91
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian.....	96
4.3	Implikasi Penelitian.....	103
BAB V PENUTUP.....		105
5.1	Rangkuman.....	105
5.2	Simpulan.....	107
5.3	Saran.....	108
DAFTAR RUJUKAN.....		110
LAMPIRAN.....		119
RIWAYAT HIDUP		
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kompetensi Dasar dan Indikator Kelas II SD No. 2 Bongkasa	48
Tabel 3. 2 Desain Kisi-kisi Materi, Soal dan Media Kartun Animasi	49
Tabel 3. 3 Metode dan Instrumen Pengumpulan data.....	54
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Media Kartun Animasi Ahli Materi.....	55
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Validasi Media Kartun Animasi Ahli Media	56
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media Kartun Animasi Ahli Desain Pembelajaran	57
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Instrument Uji Coba Pada Siswa.....	58
Tabel 3. 8 Kategori Penilaian Skala Likert	60
Tabel 3. 9 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5.....	61
Tabel 4. 1 Analisis KD Dan Indikator Pembelajaran	67
Tabel 4. 2 Storyboard Video kartun animasi Muatan Matematika	69
Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Ahli Isi Materi.....	77
Tabel 4. 4 Komentar dan Saran Ahli Isi Materi.....	78
Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Ahli Desain Pembelajaran	79
Tabel 4. 6 Komentar dan Saran Ahli Desain Pembelajaran.....	80
Tabel 4. 7 Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran	81
Tabel 4. 8 Komentar dan Saran Ahli Media Pembelajaran.....	82
Tabel 4. 9 Hasil Uji Coba Perorangan	83
Tabel 4. 10 Komentar Subjek Uji Coba Perorangan	84
Tabel 4. 11 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	85
Tabel 4. 12 Komentar Subjek Uji Coba Kelompok Kecil	88
Tabel 4. 13 Persentase Hasil Validitas Pengembangan Video Animasi	89
Tabel 4. 14 Perbaikan Produk Pengembangan Ahli Isi Materi.....	91
Tabel 4. 15 Perbaikan Produk Pengembangan Ahli Desain Pembelajaran.....	93
Tabel 4. 16 Perbaikan Produk Pengembangan Ahli Media Pembelajaran.....	94
Tabel 4. 17 Komentar dan Saran Uji Coba Perorangan	95
Tabel 4. 18 Komentar dan Saran Uji Coba Kelompok Kecil.....	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	46
Gambar 3. 1 Tahapan Model <i>ADDIE</i>	47
Gambar 4. 1 Fasilitas Belajar di SD No. 2 Bongkasa	68
Gambar 4. 2 <i>Flowchart</i> Video Kartun Animasi.....	69
Gambar 4. 3 Pembuatan Template	73
Gambar 4. 4 Penambahan Animasi, Dubbing, Soundtrack.....	74
Gambar 4. 5 Pengeditan Video Animasi.....	75
Gambar 4. 6 Akses Link Video Animasi	76
Gambar 4. 7 Sifat-sifat operasi hitung bilangan cacah	92
Gambar 4. 8 Indikator, Tujuan dan KD	93
Gambar 4. 9 Pengubahan warna background.....	95
Gambar 4. 10 Tahap mengembangkan video animasi	99



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pengumpulan Data	120
Lampiran 2 Surat Selesai Penelitian	121
Lampiran 3 Hasil Wawancara.....	122
Lampiran 4 Surat Validasi Ahli Desain dan Media Pembelajaran	123
Lampiran 5 Hasil Validasi Media Pembelajaran	124
Lampiran 6 Hasil Validasi Desain Pembelajaran.....	128
Lampiran 7 Surat Validasi Ahli isi Materi.....	132
Lampiran 8 Hasil Validasi dari Ahli Isi Materi	133
Lampiran 9 Silabus	137
Lampiran 10 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	140
Lampiran 11 Daftar Hadir Uji Coba Perorangan.....	151
Lampiran 12 Hasil Uji Coba Perorangan.....	152
Lampiran 13 Daftar Hadir Uji CobaKelompok Kecil.....	158
Lampiran 14 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	159
Lampiran 15 Wawancara Guru Kelas V.....	106
Lampiran 16 Uji Coba Perorangan.....	107
Lampiran 17 Uji Coba Kelompok Kecil.....	108
Lampiran 18 Fasilitas Sekolah.....	109
Lampiran 19 Waktu Penelitian.....	110

