

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI
POWTOON BERBASIS PENDEKATAN
KONTEKSTUAL PADA PEMBELAJARAN KELILING
DAN LUAS SEGITIGA UNTUK SISWA KELAS IV SD**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

2022

SKRIPSI

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



Pembimbing I,

Drs. I Gusti Ngurah Japa, M.Pd.

NIP. 195712311985031015

Pembimbing II,

Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198912232015042002

Skripsi oleh Ni Kadek Candra Permata Sari telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 27 Juni 2022.

Dosen Penguji

Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198303022006041001

(Ketua)

Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198605212015041001

(Anggota)

Drs. I Gusti Ngurah Japa, M.Pd.

NIP. 195712311985031015

(Anggota)

Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198912232015042002

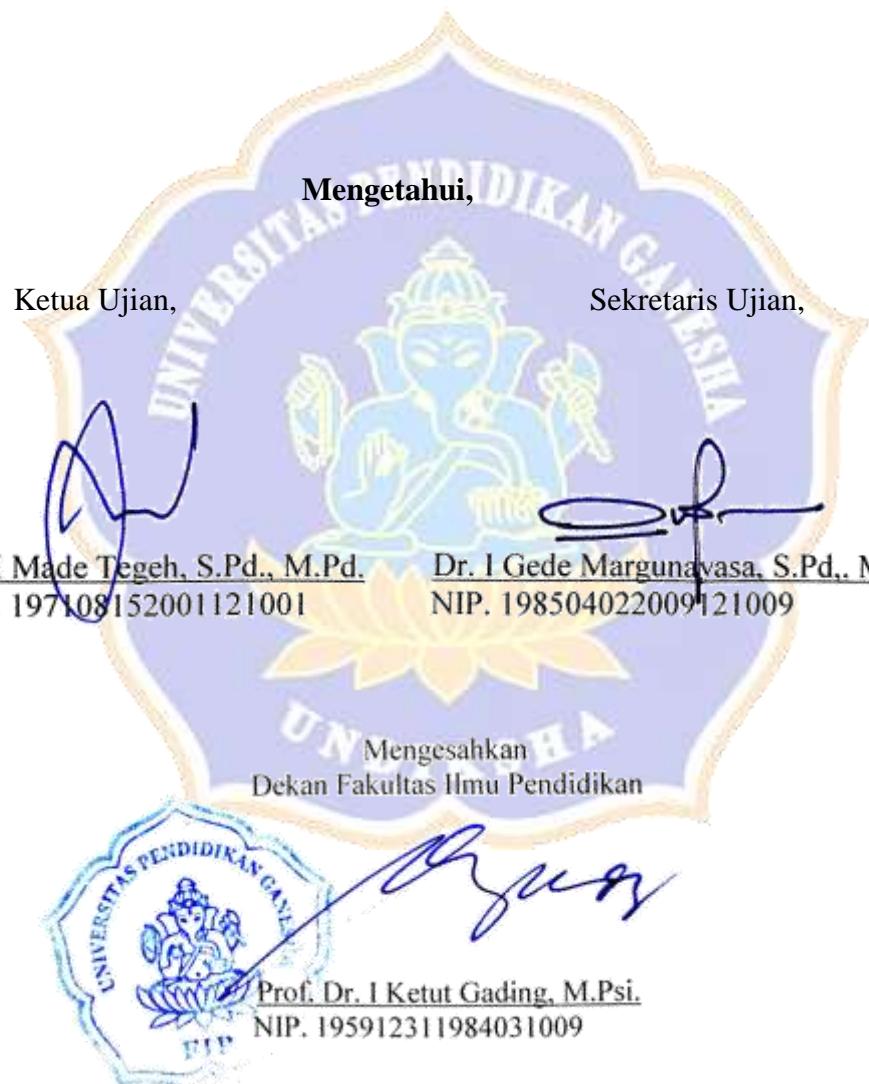
(Anggota)

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

Pada:

Hari: Senin

Tanggal: 27 Juni 2022



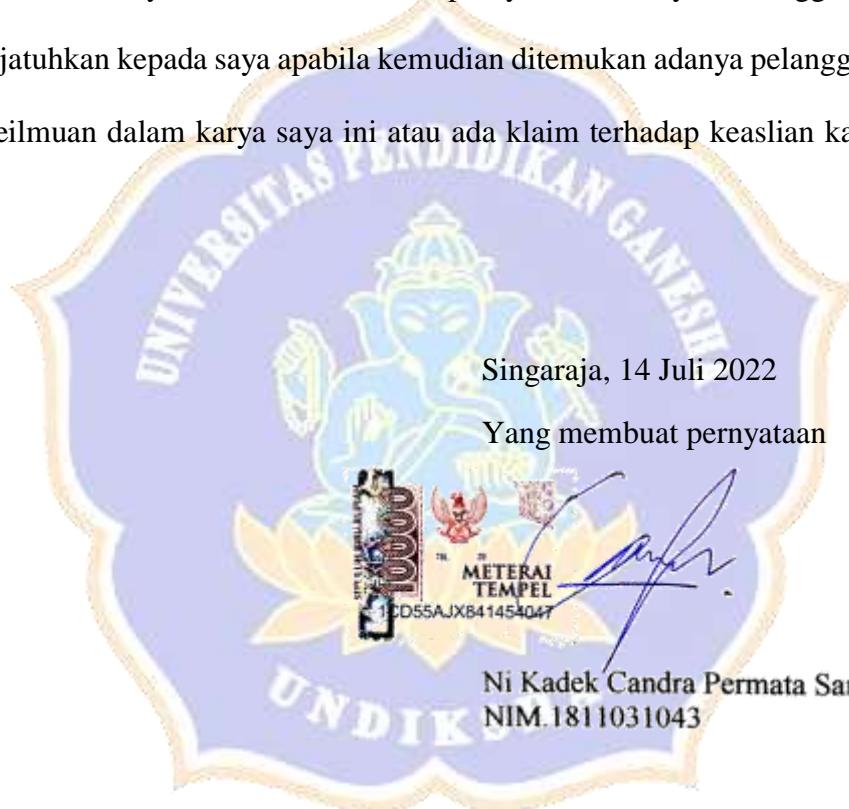
PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Powtoon Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Pembelajaran Keliling dan Luas Segitiga Untuk Siswa Kelas IV SD” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri serta saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 14 Juli 2022

Yang membuat pernyataan

Ni Kadek Candra Permata Sari
NIM.1811031043



PRAKATA

Puja dan puji syukur saya panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa/Sang Hyang Widhi Wasa karena atas berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Video Animasi Powtoon Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Pembelajaran Keliling dan Luas Segitiga Untuk Siswa Kelas IV SD”** ini dapat diselesaikan tepat waktu. Skripsi ini disusun guna untuk memenuhi persyaratan untuk mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha. Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis mendapat bantuan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. I Ketut Gading, M.Psi selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha atas arahan dan kebijaksanaan yang telah diberikan.
2. Drs. Made Suarjana, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha atas arahan dan kebijaksanaan yang telah diberikan.
3. Dr. Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas arahan dan kebijaksanaan yang telah diberikan.
4. Drs. I Gusti Ngurah Japa, M.Pd. selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan, bimbingan, dan petunjuk yang sangat bermanfaat sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan tepat waktu.

5. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan, bimbingan, dan petunjuk yang sangat bermanfaat sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan tepat waktu.
6. Ni Waya Rati, S.Pd.,M.Pd dan Bapak Drs. I Made Suarjana, M.Pd. yang telah bersedia membantu menjadi *Judges* dalam penelitian ini.
7. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd., I Made Hendra Sukmayasa, S.Pd., M.Pd., Drs. I Gusti Ngurah Japa, M.Pd. dan Drs. I Made Suarjana, M.Pd. karena telah bersedia menilai media video animasi *powtoon* berbasis pendekatan kontekstual pada pembelajaran keliling dan luas segitiga.
8. Kepala Sekolah SD Negeri 1 Tegalbadeng Barat yang telah berkenan memberikan ijin untuk mengadakan penelitian di sekolah yang dipimpin.
9. I Kade Erdwi Yogi Pranata, S.Pd. selaku guru kelas IV SD Negeri 1 Tegalbadeng Barat yang telah bersedia menilai media video animasi *powtoon* pada pembelajaran keliling dan luas segitiga.
10. Kedua orang tuaku tercinta I Made Suliarta dan Ni Ketut Astini, serta keluargaku yang tak henti-hentinya selalu memberikan doa, dukungan, semangat, dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
11. Serta rekan-rekan mahasiswa Universita Pendidikan Ganesha yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu atas semua dukungannya serta peran dalam menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna dalam penyusunan skripsi ini. Kritik dan saran yang membangun sangat

diharapkan untuk memperbaiki ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Singaraja, Juni 2022

Penulis



DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL

LOGO

HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PENGESAHAN DAN PANITIA UJIAN.....	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Hasil Penelitian	7
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
1.8 Pentingnya Pengembangan	9
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	10
1.10 Definisi Istilah.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12

2.1 Kajian Teori.....	12
2.1.1 Pendekatan Kontekstual	12
2.1.2 <i>Powtoon</i>	15
2.1.3 Perencanaan Media.....	18
2.1.4 Pengertian Matematika.....	20
2.1.5 Pembelajaran Matematika SD	21
2.1.6 Keliling dan Luas Segitiga	22
2.2 Kajian Hasil yang Relevan	25
2.3 Kerangka Berfikir.....	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	29
3.1 Metode Penelitian Pengembangan	29
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan	30
3.2.1 Tahap analisis (<i>Analyze</i>).....	30
3.2.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	32
3.2.3 Tahap pengembangan (<i>Development</i>)	32
3.2.4 Tahap implementasi (<i>Implementation</i>).....	33
3.2.5 Tahap evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	33
3.3 Uji Coba Produk.....	33
3.3.1 Desai Uji Coba	34
3.3.2 Subjek dan Objek Uji Coba.....	34
3.3.3 Jenis Data	35
3.4 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	36
3.4.1 Metode Pengumpulan Data.....	35
3.4.2 Instrumen Pengumpulan Data	36
3.4.3 Uji Validitas Instrumen	39
3.5 Metode dan Teknik Analisis Data.....	41
3.5.1 Analisis Deskriptif Kualitatif	41
3.5.2 Analisis Deskriptif Kuantitatif	42

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
4.1 Hasil Penelitian	44
4.1.1 Hasil Rancang Bangun Media.....	45
4.1.2 Hasil Validitas Media Video Animasi <i>Powtoon</i>	53
4.1.3 Hasil Analisis Respon Guru dan Respon Siswa.....	55
4.1.4 Revisi Produk	56
4.2 Pembahasan dan Hasil Penelitian	56
4.3 Implikasi Penelitian.....	61
BAB V PENUTUP.....	62
5.1 Rangkuman	62
5.2 Simpulan	64
5.3 Saran.....	65
DAFTAR RUJUKAN	67
LAMPIRAN	72



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Perbedaan Pendekatan Kontekstual dengan pendekatan Konvensional.....	14
Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi	36
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media.....	37
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Validasi Respon Praktisi.....	38
Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Validasi Respon Siswa.....	39
Tabel 3.5 Tabluasi Silang.....	40
Tabel 3.6 Kriteria Koefisien Validitas Isi	41
Tabel 3.7 Penilaian Skala Lima	42
Tabel 4.1 KD, Indikator, dan Tujuan Ppembelajaran Matematika Kelas IV	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Tampilan <i>Web Browser: Google</i>	18
Gambar 2.2 Tampilan Pada <i>Website Powtoon</i> Untuk Memulai Interaksi ...	19
Gambar 2.3 Tampilan Untuk Pilihan Tema Sebelum ke Lembar Kerja	19
Gambar 2.4 Tampilan Fitur-fitur Pada Lembar Kerja	20
Gambar 2.5 Tampilan Video Animasi Yang Telah Dibuat.....	20
Gambar 2.6 Jenis-jenis Segitiga Berdasarkan Sisinya	23
Gambar 2.7 Jenis-jenis Segitiga Berdasarkan Sudutnya.....	23
Gambar 2.8 Gambar Segitiga ABC.....	23
Gambar 2.9 Konsep Luas Segitiga.....	24
Gambar 3.1 Pendekatan <i>ADDIE</i>	30
Gambar 3.2 Desain Uji Coba Produk.....	34
Gambar 4.1 Tampilan Judul	50
Gambar 4.2 Tampilan Identitas.....	50
Gambar 4.3 Tampilan Menyapa Siswa	50
Gambar 4.4 Tampilan Kompetensi Dasar	50
Gambar 4.5 Tampilan Indikator	50
Gambar 4.6 Tampilan Tujuan Pembelajaran	50
Gambar 4.7 Tampilan Pengertian Segitiga	51
Gambar 4.8 Tampilan Jenis-jenis Segitiga.....	51
Gambar 4.9 Tampilan Menentukan Rumus Keliling Segitiga	51
Gambar 4.10 Tampilan Contoh Soal Segitiga.....	51
Gambar 4.11 Tampilan Menentukan Segitiga	52
Gambar 4.12 Tampilan Menentukan Rumus Luas Segitiga	52
Gambar 4.13 Tampilan Contoh Soal Luas Segitiga	52
Gambar 4.14 Tampilan Latihan Soal	53
Gambar 4.15 Tampilan Mengakhiri Pembelajaran	53

Gambar 4.16 Tampilan Identitas Dosen Pembimbing 53



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 01. Surat Keterangan Observasi Awal.....	73
Lampiran 02. Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian	74
Lampiran 03. Surat Keterangan Melaksanakan Uji Produk.....	75
Lampiran 04. Surat Pengantar Uji Judges.....	76
Lampiran 05. Surat Keterangan Uji Judges	78
Lampiran 06. Surat Pengantar Uji Produk	80
Lampiran 07. Surat Keterangan Uji Produk.....	86
Lampiran 08. Hasil wawancara.....	92
Lampiran 09. Kisi-kisi Instrumen Validitas.....	94
Lampiran 10. Lembar Hasil Uji Judges Instrumen	98
Lampiran 11. Hasil Uji Validitas Isi	122
Lampiran 12. <i>Storyboard</i>	126
Lampiran 13. Lembar Hasil Uji Validitas Produk	146
Lampiran 14. Pedoman Konversi Skala Lima	173
Lampiran 15. Hasil Uji Validitas Media Ahli Materi	174
Lampiran 16. Hasil Uji Validitas Media Ahli Media.....	176
Lampiran 17. Hasil Analisis Uji Validitas Media Ahli Materi	178
Lampiran 18. Hasil Analisis Uji Validitas Media Ahli Media.....	180
Lampiran 19. Hasil Uji Validitas Media Respon Praktisi.....	182
Lampiran 20. Hasil Analisis Uji Validitas Media Respon Praktisi.....	184
Lampiran 21. Hasil Uji Validitas Media Respon Siswa	186
Lampiran 22. Hasil Analisis Uji Validitas Media Respon Siswa	188
Lampiran 23. Revisi Produk	190
Lampiran 24. Dokumentasi.....	192