

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN
ANIMASI BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING*
PADA MATERI KONSEP KELILING DAN LUAS
LINGKARAN MATA PELAJARAN MATEMATIKA
KELAS VI DI SD NEGERI 2 BATUBULAN KANGIN**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
TAHUN 2022**

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN
ANIMASI BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING*
PADA MATERI KONSEP KELILING DAN LUAS
LINGKARAN MATA PELAJARAN MATEMATIKA
KELAS VI DI SD NEGERI 2 BATUBULAN KANGIN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

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



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

TAHUN 2022

SKRIPSI

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



Skripsi oleh Riza Krisnayanti ini telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada tanggal 11 Juli 2022

Dewan penguji,



Dr. I.B Gede Surya Abadi, SE., M.Pd. (Anggota)
NIP. 19780831 201012 1 002

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

Pada:

Hari :

Tanggal :



PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi Konsep Keliling dan Luas Lingkaran Mata Pelajaran Matematika Kelas VI di SD Negeri 2 Batubulan Kangin” berserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya menanggung resiko/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.

Denpasar, Juli 2022

Yang membuat pernyataan,


Riza Krisnayanti
NIM 1811031109

PRAKATA

Puji syukur dipanjangkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat-Nya, dapat terselesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi Konsep keliling dan Luas Lingkaran Mata Pelajaran Matematika Kelas VI di SD Negeri 2 Batubulan Kangin” sebagai salah satu prasyarat memperoleh gelar sarjana pada bidang Pendidikan khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang ditempuh di Universitas Pendidikan Ganesha dengan baik dan tepat pada waktunya.

Penyusunan tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini, diucapkan terima kasih kepada pihak- pihak yang terkait:

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., Rektor Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Prof. Dr. I Ketut Gading, M.Psi, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan.
3. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd., Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan.
4. Drs.I Made Suarjana, M.Pd, Ketua Jurusan Pendidikan Dasar.
5. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd, Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
6. Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd, Ketua UPPBM Undiksha Denpasar.
7. Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For., pembimbing I yang dengan tulus hati membimbing dan memberikan arahan, kritik serta saran sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
8. Dr.I.B Gede Surya Abadi, S.E., M.Pd, pembimbing II yang dengan tulus hati membimbing dan memberikan arahan, kritik serta saran sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
9. Dr. Mg. Rini Kristiantari, M.Pd., pembimbing akademik atas masukan serta saran yang telah diberikan selama mengikuti perkuliahan di Kampus UPPBM Undiksha Denpasar.

10. Bapak dan Ibu Dosen di lingkungan kampus UPPBM Undiksha Denpasar, atas segala ilmu yang telah diberikan selama menempuh pendidikan di kampus UPPBM Undiksha Denpasar.
11. Bapak dan Ibu staf Pegawai di lingkungan kampus UPPBM Undiksha Denpasar, atas segala bantuan serta kemudahan yang telah diberikan dalam segala hal yang berkaitan dengan administrasi, baik selama proses perkuliahan maupun proses penyusunan proposal dan skripsi.
12. Kepala Sekolah SD Negeri 2 Batubulan Kangin, atas segala batuan serta kemudahan yang diberikan selama proses penelitian yang dilaksanakan.
13. Kedua Orang Tua I Gede Sidra dan Ni Putu Sunasih yang saya banggakan dan serta saudara-saudara Ni Kadek Silvia Indiani, I Nyoman Surya Yudistira, dan Ni Ketut Kesya Paramita, atas kesempatan dan dukungan yang diberikan untuk dapat mengenyam pendidikan di tingkat perguruan tinggi.
14. Kakak I Ketut Agus Tri Bumi yang sudah bersedia meminjamkan laptopnya selama saya menyusun skripsi dan juga menemani saya selama operasi dirumah sakit selama 2 minggu. Teman saya I Wayan Diantara Putra yang sudah banyak membantu ketika saya dalam kesulitan.

Semoga Ida Sang hyang Widhi Wasa, Tuhan Yang Maha Esa memberikan karunia atas budi baik dari semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Hal tersebut semata karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki, oleh karena itu sangat diharapkan saran serta kritikan yang bersifat membangun untuk menyempurnakan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Denpasar, Juli 2022

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN DEWAN PENGUJI.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA	v
ABSTRAK	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Pembatasan Masalah	3
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	4
1.7 Spesifikasi Produk.....	5
1.8 Pentingnya Pengembangan	6
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	6
1.10 Definisi Istilah.....	7
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Kajian Teori.....	9
2.1.1 Penelitian Pengembangan.....	9
2.1.2 Video Pembelajaran Animasi Berbasis Problem Based Learning	9
2.1.3 Pembelajaran Matematika di Kelas VI.....	11
2.1.4 Materi Konsep Keliling dan Luas Lingkaran	11
2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	16
2.3 Kerangka Berpikir	19
 BAB III METODE PENELITIAN	21
3.1 Model Pengembangan	21

3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan	22
3.3 Uji Coba Produk.....	24
3.3.1 Desain uji coba.....	24
3.3.2 Subjek uji coba.....	25
3.3.3 Jenis data	26
3.4 Metode dan Instrumen Pengumpulan data.....	26
3.4.1 Metode Pengumpulan Data.....	26
3.4.2 Instrumen Pengumpulan data	27
3.5 Metode dan Teknik Analisis Data.....	30
3.5.1 Analisis deskriptif kualitatif	30
3.5.2 Analisis deskriptif kuantitatif	30
3.6 Jadwal dan Waktu Penelitian	32
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	42
4.1 Hasil Penelitian	42
4.1.1 Penyajian Data Uji Coba	42
4.1.2 Hasil Analisis Data.....	59
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	65
4.2.1 Rancang Bangun Pengembangan Video Animasi.....	66
4.4.2 Hasil <i>Review</i> Kelayakan Pengembangan Video Animasi	68
4.3 Implikasi Penelitian	71
 BAB V PENUTUP	73
5.1 Rangkuman.....	73
5.2 Simpulan.....	76
5.3 Saran.....	78
5.3.1 Kepada Guru	78
5.3.2 Kepada Kepala sekolah	78
5.3.3 Kepada Penelitian Lain	78
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran.....	23
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	27
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran.....	28
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran.....	29
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Respon Siswa	29
Tabel 3.6 Kategori Penilaian Skala 5	31
Tabel 3.7 Koversi Tingkat Pencapaian Dengan Skala 5	32
Tabel 3.8 Jadwal Kegiatan Penelitian	32
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran.....	45
Tabel 4.2 Hasil Evaluasi Ahli Isi Mata Pelajaran	50
Tabel 4.3 Masukan, Saran dan Komentar dari Ahli Isi Pembelajaran	52
Tabel 4.4 Hasil Evaluasi Ahli Isi Desain Pembelajaran	52
Tabel 4.5 Masukan, Saran dan Komentar dari Ahli Desain Pembelajaran	53
Tabel 4.6 Hasil Evaluasi dari Ahli Media Pembelajaran	54
Tabel 4.7 Masukan, Saran dan Komentar dari Ahli Media Pembelajaran	55
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Uji Perorangan	56
Tabel 4.9 Masukan, Saran dan komentar Uji Coba Perseorangan	57
Tabel 4.10 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	57
Tabel 4.11 Masukan, Saran dan komentar Uji Coba Perseorangan	59
Tabel 4.12 Persentase Hasil Validitas Pengembangan Video Animasi	59
Tabel 4.13 Perbaikan Produk Pengembangan Ahli Isi.....	62
Tabel 4.14 Revisi berdasarkan masukan dari Ahli Desain Pembelajaran.....	63
Tabel 4.15 Revisi Video Animasi berdasarkan Masukan, Komentar dan Saran dari Ahli Media	63
Tabel 4.16 Masukan, Komentar dan Saran Uji Coba Perorangan	64
Tabel 4.17 Masukan, Komentar, dan Saran Uji Coba Kelompok Kecil	65
Tabel 4.18 Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Konsep Phi	13
Gambar 2.2 Konsep keliling lingkaran	14
Gambar 2.3 Konsep luas lingkaran	15
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE	22
Gambar 4.1 Wawancara bersama guru kelas VI.....	44
Gambar 4.2 Flowchart.....	46
Gambar 4.3 Storyboard video animasi.....	48
Gambar 4.4 Hasil revisi ahli uji materi	62
Gambar 4.5 Hasil revisi ahli media.....	64



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Matriks Penelitian Yang Relevan	82
Lampiran 2. Surat Pengantar Observasi.....	95
Lampiran 3. Surat Keterangan Sekolah	96
Lampiran 4. Surat Pengantar Validasi Ahli Materi Pembelajaran	97
Lampiran 5. Surat Pengantar Validasi Ahli Desain dan Media Pembelajaran	98
Lampiran 7. Hasil Uji Validasi Ahli Materi atau Isi Pembelajaran	99
Lampiran 8. Hasil Uji Validasi Ahli Desain Pembelajaran	102
Lampiran 9. Hasil Uji Validasi Ahli Media Pembelajaran	105
Lampiran 10. Hasil Uji Perorangan	108
Lampiran 11. Hasil Uji Kelompok Kecil	114
Lampiran 12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	120
Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian.....	128

