

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI
PEMBELAJARAN DENGAN PENDEKATAN
KONTEKSTUAL PADA MATERI OPERASI HITUNG
BILANGAN CACAH KELAS III SD UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA**

SKRIPSI



**Diajukan Kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Matematika**

**Oleh
Ni'matul Arofah
NIM 1613011050**

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN MATEMATIKA
JURUSAN MATEMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

2022

SKRIPSI

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

Menyetujui

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Prof. Drs. Sariyasa, M.Sc., Ph.D
NIP. 19640615 198902 1 001



Prof. Dr. Gusti Ngurah Pujawan, M.Kes
NIP. 19601231 198601 1 003

Skripsi oleh Ni'matul Arofah ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 28...November 2022

Dewan Penguji,



Prof. Drs. Sariyasa, M.Sc., Ph.D
NIP. 19640615 198902 1 001

(Ketua)



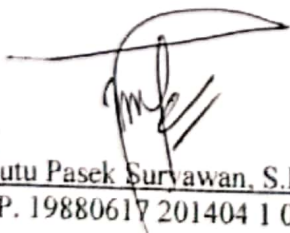
Prof. Dr. I Gusti Ngurah Pujawan, M.Kes
NIP. 19601231 198601 1 003

(Anggota)



Prof. Dr. I Nengah Suparta, M.Si.
NIP. 19650711 199003 1 003

(Anggota)



I Putu Pasek Suryawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19880617 201404 1 001

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Pendidikan Ganesha
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada:

Hari : RABU
Tanggal : 28 Desember 2022

Mengetahui,

Ketua Ujian,



Dr. I Wayan Sukra Warpala, S.Pd., M.Sc.
NIP. 19671013 199403 1 001

Sekretaris Ujian,



I Putu Pasek Suryawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19880617 201404 1 001

Mengesahkan
Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam



Prof. Dr. I Nengah Suparta, M.Si.
NIP. 19650711 199003 1 003

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Video Animasi Pembelajaran dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah Kelas III SD untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/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, November 2022

Yang membuat pernyataan,



Nimatul Arofah
NIM 1613011050

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmatnya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Video Animasi Pembelajaran dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah Kelas III SD untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa”**. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam proses menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan baik berupa pesan moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

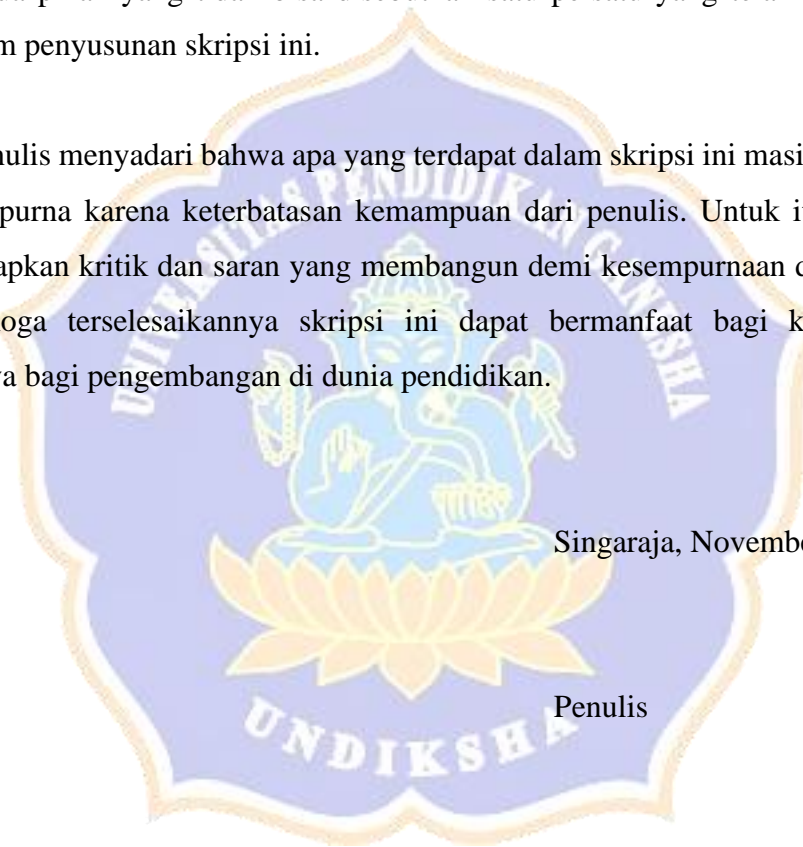
1. Prof. Drs. Sariyasa, M.Sc., P.D selaku pembimbing akademik sekaligus pembimbing 1 yang telah meluangkan waktu di tengah kesibukan untuk memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, kritik, dan saran kepada penulis selama menjalankan studi di S1 Pendidikan Matematika.
2. Prof. Dr. I Gusti Ngurah Pujawan, M.Kes selaku pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan secara intens, arahan, petunjuk, dan begitu banyak motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi dan juga media pembelajaran berupa video animasi dengan pendekatan kontekstual yang merupakan produk dari penelitian pengembangan ini.
3. Bapak I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd. dan Bapak I Gede Partha Sindu, M.Pd selaku validator khususnya ahli media yang telah membantu memberikan validasi dari media yang penulis kembangkan.
4. Bapak I Gusti Nyoman Yudi Hartawan, S.Si., M.Sc. dan Ibu Putu Kartika Dewi, S.Pd., M.Sc. selaku validator khususnya ahli materi yang telah membantu memberikan validasi dari media yang penulis kembangkan.
5. Kepala Sekolah, Guru-guru dan Semua Staf SD N 4 Dauh Puri Kaja yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di Sekolah tersebut.
6. Keluarga tercinta, Bapak Abdurrachim, Ibu Idayati, serta kedua adik, Wardah dan Naira Aprilia Putri yang selalu memberikan *support* dan juga doa kepada penulis agar tetap semangat dan kuat dalam menyelesaikan pendidikan.

7. Teman suka duka dan penguat selama ini walaupun tempat kuliah dan jurusan berbeda, Yuniar Kartika Dwi Bagtya.
8. Teman sekaligus keluarga di Singaraja selama 4 tahun yang juga berjuang menyelesaikan skripsi, yang memberikan saran dan saling menguatkan.
9. Bisektris'16 yang telah menemani perjalanan penulis kurang lebih selama 4 tahun menjalani perkuliahan
10. Teman-teman yang membantu dalam *Dubbing* dalam video animasi yang menjadi proyek dalam tugas akhir ini.
11. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa apa yang terdapat dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan kemampuan dari penulis. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan dari skripsi ini. Semoga terselesaikannya skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua khususnya bagi pengembangan di dunia pendidikan.

Singaraja, November 2022

Penulis



DAFTAR ISI

PRAKATA	i
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
1.4.1 Nama Produk.....	8
1.4.2 Konten Produk.....	8
1.5 Manfaat Penelitian	9
1.5.1 Manfaat Teoritis	9
1.5.2 Manfaat Praktis	9
1.6 Keterbatasan Penelitian.....	10
1.7 Penjelasan Istilah.....	10
1.7.1 Video Animasi.....	11
1.7.2 Pendekatan Kontekstual	11
1.7.3 Kemampuan Kognitif Siswa	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
2.1 Kajian Teori	12
2.1.1 Media Pembelajaran Video Animasi.....	12
2.1.2 Pendekatan Kontekstual	16
2.1.3 Media Pembelajaran Video Animasi Pendekatan Kontekstual.....	19
2.1.4 Kemampuan Kognitif Siswa	20
2.2 Penelitian Yang Relevan	22

2.3 Kerangka Berpikir.....	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
3.1 Jenis Penelitian.....	28
3.2 Prosedur Penelitian.....	28
3.3 Instrumen Penelitian.....	32
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.5 Teknik Analisis Data.....	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Hasil Penelitian	37
4.1.1 Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	37
4.1.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	38
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	41
4.1.3.1 Video 1 (Beajar Nama dan Lambang Bilangan, Mengurutkan, Nilai Posisi Bilangan, dan Penjumlahan Susun).....	42
4.1.3.2 Video 2 (penjumlahan tanpa teknis menyimpan, pengurangan tanpa dan menggunakan teknis meminjam).....	47
4.1.3.3 Video 3 (perkalian susun)	54
4.1.3.4 Video 4 (Pembagian).....	56
4.1.4 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	60
4.1.4.1 Validitas Media Pembelajaran	60
4.1.4.2 Kepraktisan Media Pembelajaran	63
4.1.4.3 Keefektifan Media Pembelajaran.....	65
4.2 Pembahasan.....	66
4.2.1 Rancangan Pengembangan Video Animasi Kontekstual pada Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah.....	66
4.2.2 Kriteria Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Video Animasi Pembelajaran dengan Pendekatan Kontekstual dalam Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah.	67
BAB V.....	71
5.1 Simpulan	71
5.2 Saran.....	72

DAFTAR PUSTAKA 73
LAMPIRAN-LAMPIRAN..... 1



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tahapan Kegiatan dan Luaran yang Diharapkan	31
Tabel 3. 2 Konversi Validitas Media Pembelajaran oleh Ahli Media dan Materi	34
Tabel 3. 3 Konversi Kepraktisan Media Pembelajaran oleh Guru dan Siswa	35
Tabel 3. 4 Kriteria Skor Berdasarkan KKM di SD N 4 Dauh Puri Kaja	35
Tabel 3. 5 Kategori Uji Keefektifan.....	36
Tabel 4. 1 Storyboard Video Animasi.....	39
Tabel 4. 2 Hasil Uji Validitas oleh Ahli Media	61
Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas Materi oleh Ahli Materi	62
Tabel 4. 4 Hasil Uji Kepraktisan oleh Guru Mata Pelajaran.....	63
Tabel 4. 5 Hasil Uji Kepraktisan oleh Siswa SD N 4 Dauh Puri Kaja	64
Tabel 4. 6 Hasil Uji Keefektifan Media Pembelajaran	65



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Tampilan Awal Video 1	42
Gambar 4. 2 Tampilan Materi Pertama Mengurutkan Barang dari yang Termurah	43
Gambar 4. 3 Tampilan Materi tentang Nilai Angka pada Bilangan yang Menunjukkan Harga Penghapus	44
Gambar 4. 4 Tampilan Materi tentang Nilai Angka pada Bilangan yang Menunjukkan Harga Pulpen	44
Gambar 4. 5 Tampilan Materi Penjumlahan Total barang yang dibeli Andi Tanpa Sistem Menyimpan	45
Gambar 4. 6 Soal Latihan dari Materi Video 1	46
Gambar 4. 7 Tampilan Akhir Video	46
Gambar 4. 8 Tampilan Awal Video 2	47
Gambar 4. 9 Materi Penjumlahan Tanpa Menyimpan pada 2 Barang yang Dibeli Andi	48
Gambar 4. 10 Materi Penjumlahan Tanpa Menyimpan pada Sisa Barang yang Dibeli Andi	48
Gambar 4. 11 Tampilan Materi Penjumlahan Menggunakan Sistem Menyimpan pada 2 Barang yang Dibeli Rosa	49
Gambar 4. 12 Tampilan Materi Penjumlahan Menggunakan Sistem Menyimpan pada Sisa Barang yang Dibeli Rosa.....	50
Gambar 4. 13 Penjelasan Mengenai Alasan Harus Dilakukannya Teknik Menyimpan.....	51
Gambar 4. 14 Tampilan Materi Pengurangan Tanpa Teknik Meminjam pada Uang yang Dibayar Rosa dengan Total Barang yang Dibelinya	51
Gambar 4. 15 Tampilan Materi Pengurangan dengan Teknik Meminjam pada Uang yang dibayar Andi dengan barang yang dibeli	52
Gambar 4. 16 Penjelasan Alasan Bisa Dilakukannya Teknik Meminjam	53
Gambar 4. 17 Soal Latihan dari Materi Video 2.....	54

Gambar 4. 18 Tampilan Awal Video 3	54
Gambar 4. 19 Tampilan Materi Perkalian pada Total Barang yang dibeli Andi ..	55
Gambar 4. 20 Soal Latihan dari Materi Video 3	56
Gambar 4. 21 Tampilan Awal Video 4	57
Gambar 4. 22 Tampilan Materi Pembagian dengan Pengurangan Berulang pada Susu Kotak yang Dibeli Rosa.....	58
Gambar 4. 23 Tampilan Materi Pembagian dengan Pengurangan Berulang pada Sisa Jumlah Susu Kotak yang akan didapatnya	58
Gambar 4. 24 Tampilan Kesimpulan dari Hasil Pengurangan Berulang	59



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Silabus Kelas III SD Tema 1
- Lampiran 2. Konsep Video Animasi
- Lampiran 3. *Storyboard* Video Animasi
- Lampiran 4. Hasil Validasi Ahli Media
- Lampiran 5. Hasil Validasi Ahli Materi
- Lampiran 6. Rekap Hasil Angket Guru
- Lampiran 7. Rekap Hasil Angket Siswa
- Lampiran 8. Rekap Hasil Tes Akhir Siswa
- Lampiran 9. Surat Keterangan Melakukan Penelitian
- Lampiran 10. Dokumentasi

