



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 01. Surat Observasi



KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Alamat: Jl. Udayana (Kampus Tengah Undiksha) Singaraja-Bali Telp. (0362) 31372 Kode Pos 81116

Nomor : 247/UN48.10.1/LT/2020
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Ijin Observasi dan Penelitian Pengembangan

Kepada
 Yth. Kepala Sekolah SD Negeri 4 Kampung Baru
 Jl. Pulau Bali, Kampung Baru, Singaraja

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir/Skripsi, mahasiswa S1 Prodi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha perlu mendapatkan data langsung dengan melakukan Observasi dan Penelitian Pengembangan di instansi/lembaga di bawah pimpinan Bapak/Ibu.

Adapun data yang diharapkan diperoleh mahasiswa meliputi data-data yang terkait tentang media pembelajaran yang akan dikembangkan mahasiswa di SD Negeri 4 Kampung Baru

Sehubungan dengan itu, kami mohon dapatlah kiranya mahasiswa yang namanya tercantum di bawah ini diijinkan untuk melakukan observasi di instansi/lembaga di bawah pimpinan Bapak/Ibu. Adapun nama mahasiswa yang dimaksud adalah sebagai berikut:

No.	NIM	NAMA MAHASISWA
1.	1611021014	Wisnu Ady Prasetya

Atas kerjasama yang baik dan ijin yang diberikan kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 21 Januari 2020
 Wakil Dekan I


 Dy. I Made Tegeh, S.Pd, M.Pd.
 NIP. 197108152001121001

Lampiran 02. Rencana Pelaksana Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

TEMATIK TERPADU

Sekolah : SD Negeri 4 Kampung Baru

Kelas/Semester : IV/2 (dua)

Muatan Materi : Matematika

Alokasi Waktu : 1 kali pertemuan (3x35 menit)

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga.	3.9.1 Mengklasifikasikan contoh segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan. 3.9.2 Menjelaskan pengertian bangun datar dan macam-macam bangun datar.

	3.9.3 Menentukan luas dan keliling persegi. 3.9.4 Menentukan luas dan keliling persegi panjang. 3.9.5 Menentukan luas dan keliling segitiga.
4.8 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga.	4.8.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas dan keliling bangun datar.

C. Tujuan Pembelajaran

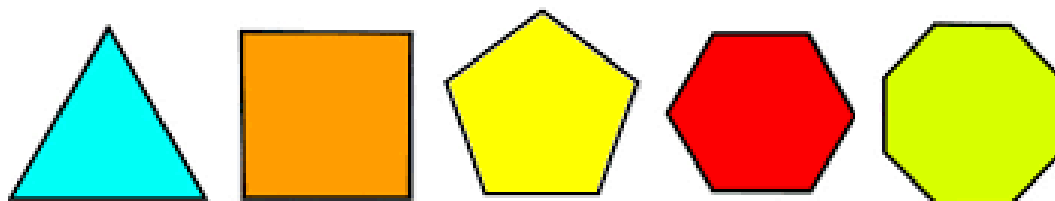
1. Dengan menonton video animasi GETAR “Gemar Bangun Datar”, siswa mampu mengklasifikasikan contoh segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan dengan tepat dan benar.
2. Dengan menonton video animasi GETAR “Gemar Bangun Datar”, siswa mampu menjelaskan pengertian bangun datar dan macam-macam bangun datar dengan benar.
3. Dengan menonton video animasi GETAR “Gemar Bangun Datar”, siswa mampu menentukan luas dan keliling persegi dengan benar.
4. Dengan menonton video animasi GETAR “Gemar Bangun Datar”, siswa mampu menentukan luas dan keliling persegi panjang dengan benar.
5. Dengan menonton video animasi GETAR “Gemar Bangun Datar”, siswa mampu menentukan luas dan keliling segitiga dengan benar.
6. Melalui diskusi kelompok, siswa dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas dan keliling bangun datar dengan benar.

D. Materi Pembelajaran

1. Contoh segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan

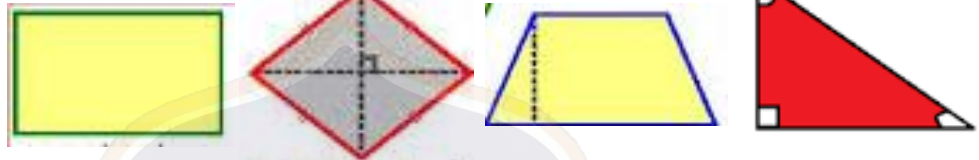
a. Segi banyak beraturan

Contoh bangun segi banyak beraturan, yaitu Segitiga sama sisi, Persegi, Segi lima, Segi enam, Segi delapan.



b. Segi banyak tidak beraturan

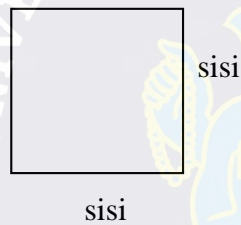
Contoh bangun segi banyak tidak beraturan Persegi panjang, belah ketupat, trapezium, segitiga siku siku, layang-layang.



2. Luas bangun datar

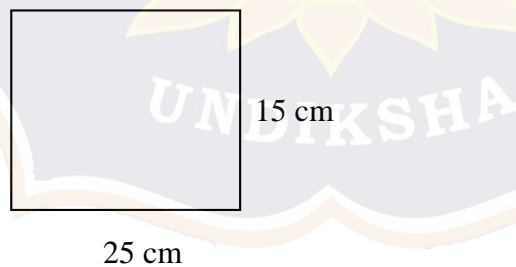
a. Luas persegi

Suatu persegi memiliki Luas (L) = sisi x sisi



Contoh:

Tentukan luas bangun datar berikut!

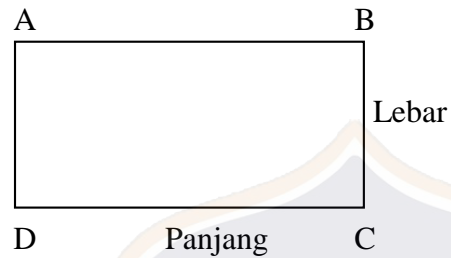


Jawab:

$$\begin{aligned} L &= s \times s \\ &= 25 \times 15 \\ &= 375 \text{ cm} \end{aligned}$$

Jadi, luas bangun datar tersebut adalah 375 cm

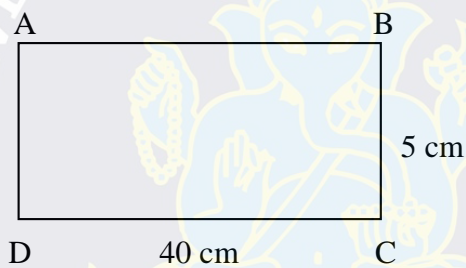
b. Luas persegi panjang



Luas persegi panjang (L) = $p \times l$

Contoh:

Tentukan keliling persegi panjang ABCD di bawahini!



Jawab:

$$p = 40 \text{ cm}$$

$$l = 5 \text{ cm}$$

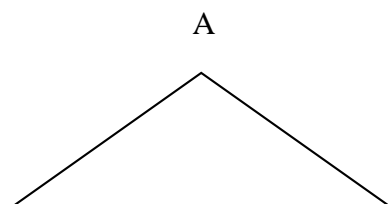
$$L = p \times l$$

$$= 40 \times 5$$

$$= 200 \text{ cm}$$

Jadi, luas persegi panjang ABCD adalah 200 cm

c. Luas segitiga



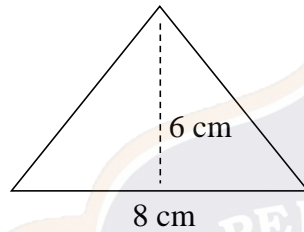
B

C

Luas segitiga (L) = $\frac{1}{2} \times a \times t$

Contoh;

Hitunglah luas segitiga di bawah ini!



Jawab:

$$L = \frac{1}{2} \times a \times t$$

$$L = \frac{1}{2} \times 8 \times 6$$

$$L = \frac{1}{2} \times 48$$

$$L = 24 \text{ cm}$$

3. Keliling bangun datar

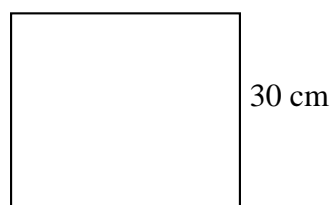
a. Keliling Persegi

Suatu persegi memiliki keliling (K) = 4 x sisi



Contoh:

Tentukan keliling bangun datar berikut!



30 cm

Jawab:

Panjang sisi = 30 cm

$$\begin{aligned} K &= 4 \times s \\ &= 4 \times 30 \\ &= 120 \text{ cm} \end{aligned}$$

Jadi, keliling bangun datar tersebut adalah 120 cm

b. Keliling Persegi panjang



Keliling persegi panjang (K) = AB + BC + CD + AD

$$= 2 \times (AB + BC); \text{ karena } AB = DC \text{ dan } AD =$$

BC

$$= 2 \times (\text{panjang} + \text{lebar})$$

Keterangan:

- Keliling dapat ditulis dengan symbol K
- Ruas garis AB dinamakan panjang
- Ruas Garis BC dinamakan lebar

Contoh:

Tentukan keliling persegi panjang ABCD di bawahini!



D 10 cm C

Jawab:

$$AB = DC = 10 \text{ cm}$$

$$AD = BC = 3 \text{ cm}$$

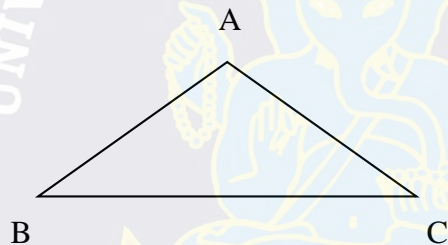
$$K = 2 \times (\text{panjang} + \text{lebar})$$

$$= 2 \times (10 + 3)$$

$$= 2 \times (13) = 26 \text{ cm}$$

Jadi, keliling persegi panjang ABCD adalah 26 cm

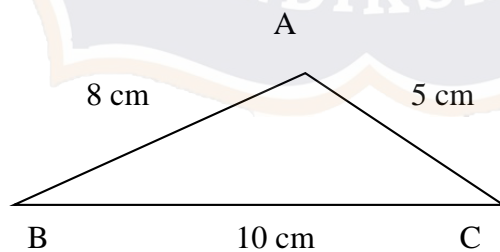
c. Keliling Segitiga



$$\text{Keliling segitiga (K)} = AB + BC + AC$$

Contoh;

Hitunglah keliling segitiga di bawah ini!



Jawab:

$$K = AB + BC + AC$$

$$K = 8 + 10 + 5$$

$$K = 23 \text{ cm}$$

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan Pembelajaran : Saintifik
2. Metode Pembelajaran : Tanya jawab, diskusi kelompok, penugasan

F. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas di buka dengan salam dan menanyakan kehadiran siswa. 2. Siswa dan guru berdoa untuk memulai pembelajaran dengan dipimpin oleh seorang siswa. 3. Siswa ditugaskan untuk memeriksa kebersihan diri dan kebersihan lingkungan. <i>(Kegiatan ini menunjukkan Penguatan Pendidikan Karakter: Cinta Lingkungan)</i> 4. Siswa bersama guru menyanyikan lagu Halo-Halo Bandung. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. <i>(Kegiatan ini menunjukkan Penguatan Pendidikan Karakter yaitu Semangat Kebangsaan)</i> 5. Guru memberikan apersepsi terkait dengan materi yang akan dipelajari dengan menunjukkan benda yang ada di sekitarnya. 6. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tema, subtema, pembelajaran, tujuan pembelajaran, inti kegiatan dan penilaian yang akan dilaksanakan pada hari ini. 7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan cakupan materi yang dipelajari. 	10menit
Kegiatan inti	Mengamati	80 menit

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa membaca buku materi tentang bangun datar. <i>(Kegiatan ini menunjukkan GLS : membaca)</i> • Beberapa siswa menjelaskan pengertian bangun datar dari materi yang telah dibacanya. <i>(Kegiatan ini menunjukkan kompetensi abad 21:kreatif)</i> • Siswa mengamati video animasi tentang bangun datar, bangun segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan, macam-macam bangun datar, dan rumus yang digunakan untuk menghitung luas dan keliling tiap jenis bangun datar. <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dan guru bertanya jawab tentang tentang bangun datar pada video animasi yang telah ditontonnya. <i>(Kegiatan ini menunjukkan kompetensi abad 21:kritis)</i> <p>Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan beberapa soal kepada siswa untuk mencari luas dan keliling bangun datar Contoh: Hitunglah luas meja belajar kalian • Guru meminta siswa untuk mengerjakan soal tersebut menggunakan rumus luas persegi panjang. <i>(Kegiatan ini menunjukkan kompetensi abad 21:kreatif)</i> <p>Menalar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberikan lembar kerja untuk dikerjakan secara berkelompok. • Siswa mengerjakan tugas yang telah diberikan bersama kelompoknya. <i>(Kegiatan ini menunjukkan PPK : kerja keras, kompetensi abad 21 : kreatif)</i> <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perwakilan kelompok menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas. Sementara kelompok lain memberikan tanggapan. <i>(Kegiatan ini menunjukkan kompetensi abad 21 : komunikatif)</i> 	

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> Sebagai penghargaan, guru dan siswa memberikan tepuk tangan pada setiap kelompok yang tampil. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru secara mandiri sebagai evaluasi pembelajaran. Setelah itu dikoreksi oleh guru. Guru memberikan motivasi dan penguatan bagi siswa yang belum aktif dalam pembelajaran di kelas. Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran yang telah berlangsung. Guru menginformasikan aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa. Guru meninggalkan kelas dengan mengucapkan salam 	15Menit

G. Penilaian

1. Sikap

Format Penilaian Sikap Spiritual dan Sosial (Jurnal)

No	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

2. Pengetahuan

Muatan	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
--------	-----------	------------------	------------------

Matematika	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan pengertian bangun datar dan macam-macam bangun datar. • Menentukan luas dan keliling persegi • Menentukan luas dan keliling persegi panjang • Menentukan luas dan keliling segitiga 	Tes tertulis	Soal isian
------------	--	--------------	------------

3. Keterampilan

Mengelompokkan bangun segi banyak dapat dinilai dengan menggunakan rubrik:

No	Aspek	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Perlu Bimbingan (2)
1	Kebenaran dalam menentukan keliling bangun datar	Benar semua	Benar sebagian	Benar 1 bangun datar
2	Kerapian	Sangat rapi	Cukup rapi	Kurang rapi
3	Bekerja sama dalam menyelesaikan LKS	Bekerja sama yang baik	Hanya sebagian anggota yang bekerja	Tidak ada kerjasama

H. Media/Alat, Bahan dan Sumber Belajar

Media/Alat : Media konkret (saputangan, buku, penggaris segitiga), LKS, video animasi bangun datar.

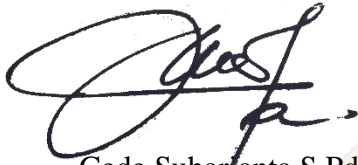
Sumber Belajar : Nuharini, Dewi. 2016. *Mari Belajar Matematika Pendidikan Matematika Untuk SD/MI Kelas IV*. Solo: CV. Usaha Makmur (hal.99-110)

Lampiran-Lampiran :

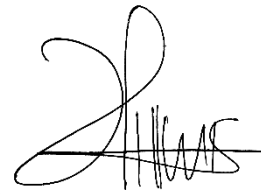
1. LKS kelompok
2. LKS individu
3. Kunci Jawaban
4. Penilaian
5. Format penilaian (sikap & keterampilan)

Mengetahui,
Guru Kelas IV


Singaraja, 14 September 2020
Mahasiswa




Gede Suharfanta, S.Pd
NIP. -



Wisnu Ady Prasetya
NIM 1611021014



Mengetahui,
Kepala Sekolah SD N 4 Kampung Baru



Drs. I Made Arsana, M.Pd
NIP. 19620103198201 1 010

Lampiran 03. Daftar Nama Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Kampung Baru


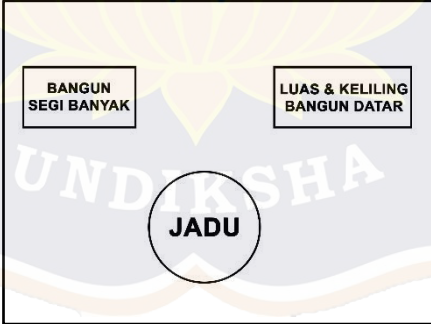
No urut	Nama Siswa
1	Desak Pt Friska Kemala P
2	Evelynn Princie
3	Gede Adi Artta
4	Gede Adi Pradnya Museva
5	Gede Andri Kayana Wisata
6	Gede Natha Prawira
7	Gede Okta Adi Wiguna
8	Gede Pedro Nurjaya
9	Gede Teguh Januarta
10	Hana Marsha Kurnia
11	I Gede Aditya Adnyana
12	I Komang Andre Pramana
13	I Made Febrian Tri Marta
14	I Made Satya Dwi Novandika
15	Kadek Amelia Putri
16	Kadek Anggraeni Mulya Putri
17	Cindy Wahyu Viandini
18	Corry Resmawan
19	Kadek Denis Ariadiptha

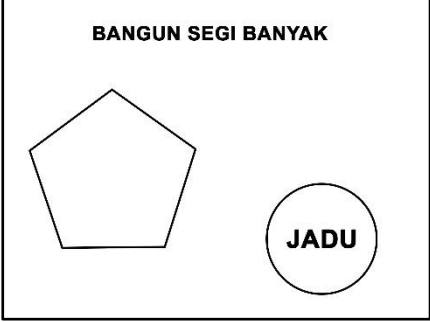

20	Kadek Nesya Jelita Dewi P
21	Kadek Ogi Wira Pranata
22	Kadek Oka Candra Dinata
23	Kadek Rava Geotama
24	Ketut Caturani Karunia Putri
25	Ketut Difa Adyaksa
26	Ketut Yogi Astrawan Gangga
27	Komang Reva Anindya Gayatri
28	Komang Trisna Widya Ayu A

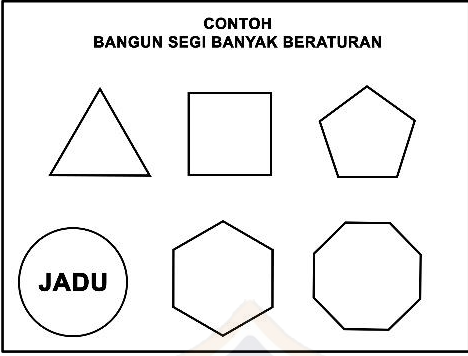
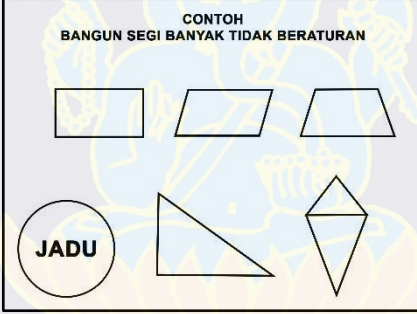


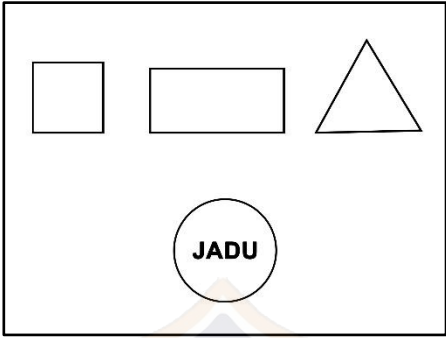
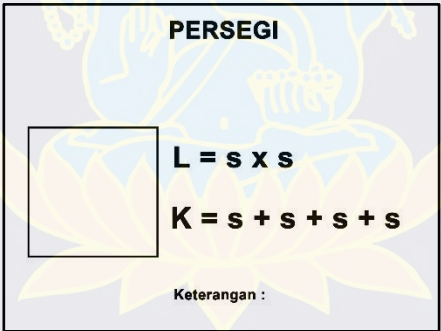
Lampiran 04. Dokumentasi Observasi




Lampiran 05. Storyboard

NO	VISUAL	AUDIO
1		<p><i>Harvest moon</i> <i>Back to nature</i></p>
<p><i>Scene ini merupakan tampilan awal video Gemar Bangun Datar</i> Background : Hutan Warna Teks : Putih dan Biru</p>		
2		<p>Musik Instrumen</p>
<p><i>Scene ini menampilkan materi yang dibahas</i> Background : Hutan Warna Teks : Hitam Shape : Kuning</p>		

3	<p style="text-align: center;">BANGUN SEGI BANYAK</p> 	Musik Instrumen
<p><i>Scene ini menampilkan penjelasan materi Bangun segi banyak</i> <i>Background : Abu-abu</i> Warna Teks : Hitam <i>Shape : Biru</i></p>		
4		Musik Instrumen
<p><i>Scene ini menampilkan materi jenis bangun segi banyak</i> <i>Background : Abu-abu</i> Warna Teks : Kuning <i>Shape : Hitam</i></p>		

5	<p style="text-align: center;">CONTOH BANGUN SEGI BANYAK BERATURAN</p> 	Musik Instrumen
<p><i>Scene</i> ini menampilkan contoh bangun segi banyak beraturan Background : Hutan Warna Teks : Hitam Shape : Merah, Hijau, Kuning, Ungu, Orange</p>		
6	<p style="text-align: center;">CONTOH BANGUN SEGI BANYAK TIDAK BERATURAN</p> 	Musik Instrumen
<p><i>Scene</i> ini menampilkan contoh bangun segi banyak tidak beraturan Background : Hutan Warna Teks : Hitam Shape : Merah, Kuning, Orange, Hijau, Ungu</p>		

7		Musik Instrumen
<p><i>Scene</i> ini menampilkan materi jenis Bangun Datar Background : Taman Warna Teks : Hitam dan Putih Shape : Kuning, Merah, Biru</p>		
8		Musik Instrumen
<p><i>Scene</i> ini menampilkan materi Persegi Background : Biru Warna Teks : Putih dan Kuning Shape : Putih</p>		

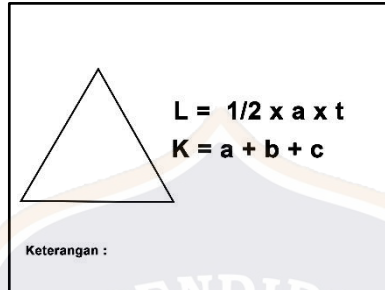
9	<p style="text-align: center;">CONTOH PERMASALAHAN BANGUN PERSEGI DALAM KEHIDUPAN SEHARI HARI</p> <div style="text-align: center;">  <p>JADU</p> </div>	Musik Instrumen
<p><i>Scene</i> ini menampilkan Contoh Permasalahan bangun Persegi dalam kehidupan sehari-hari <i>Background</i> : Taman <i>Shape</i> : Putih</p>		
10	<p style="text-align: center;">PERSEGI PANJANG</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>L = p x l K = 2 x (p + l)</p> <p><small>Keterangan :</small></p>	Musik Instrumen
<p><i>Scene</i> ini menampilkan materi Persegi Panjang <i>Background</i> : Coklat <i>Warna Teks</i> : Putih <i>Shape</i> : Kuning</p>		
11	<p style="text-align: center;">CONTOH PERMASALAHAN BANGUN PERSEGI PANJANG DALAM KEHIDUPAN SEHARI HARI</p> <div style="text-align: center;">  <p>JADU</p> </div>	Musik Instrumen

Scene ini menampilkan Contoh Permasalahan bangun Persegi Panjang dalam kehidupan sehari-hari

Background : Halaman rumah

Shape : Putih

12



Musik Instrumen

Scene ini menampilkan materi Segitiga

Background : Hijau

Warna Teks : Kuning dan Putih

Shape : Putih

13



Musik Instrumen

Scene ini menampilkan Contoh Permasalahan bangun Segitiga dalam kehidupan sehari-hari

Background : Taman

Shape : Putih

Lampiran 06. Naskah Video

No	Visual	Audio
1	<p><i>BG : White</i></p> <p>Logo Undiksha</p> <p><i>Caption:</i> Prodi Teknologi Pendidikan</p>	
2	<p><i>Fade in</i></p> <p><i>Follow Left</i></p> <p><i>Dip To White</i></p>	
3	<p><i>BG : HUTAN</i></p> <p><i>Follow</i></p> <p><i>LS</i></p> <p>JADU BERLARI</p> <p><i>CAPTION :</i></p> <p>GETAR “GEMAR BANGUN DATAR”</p> <p><i>Dip To White</i></p>	<p>Musik Latar : <i>Harvsest Moon Back To nature</i></p>
4	<p>BG :HUTAN</p> <p><i>Dissolve</i></p> <p><i>Caption : BANGUN DATAR</i></p>	<p>Musik latar</p> <p>Jadu : halo teman2 namku jadu, hari ini kita akan belajar matematika tentang bangun datar. Tahukah kalian apa itu bangun datar?</p>

		Bangun datar adalah suatu bangun 2 dimensi berupa bidang datar yang dibatasi oleh garis lurus ataupun garis lengkung
	<i>Dissolve</i>	
5	BG: PINGGIR SUNGAI Jadu diatas batang pohon <i>Dissolve</i>	Musik latar Jadu : Hari ini Kita akan membahas 2 materi tentang bangun datar. Yang pertama bangun segi banyak. Yang kedua luas dan keliling bangun datar.
6	BG : Hutan LS Jadu diatas batang pohon	Jadu : Yang pertama kita akan membahas tentang bangun segi banyak. Mari kita bahas Bersama sama
7	BG: White LS <i>Caption</i> Keterangan : Merah : Sisi Hitam : Sudut <i>Dissolve</i> <i>Caption :</i>	Jadu : Bangun Segi banyak adalah sebuah bangun datar tertutup yang seluruh sisinya dibatasi oleh garis. Bangun segi banyak memiliki jumlah sudut dan sisi yang sama banyak. Jadu : Bangun segi banyak dapat dibedakan menjadi 2 yaitu bangun segi banyak beraturan dan bangun segi banyak tidak beraturan.

	<p>Bangun segi banyak beraturan,</p> <p>Bangun segi banyak tidak beraturan</p>	
8	<p>BG : Gunung</p> <p>LS</p> <p><i>Caption</i> Contoh bangun segi banyak beraturan</p> <p>Segitiga sama sisi Persegi Segi lima Segi Enam Segi Delapan</p> <p><i>Dissolve</i></p> <p><i>Caption</i> Contoh bangun segi banyak tidak beraturan</p> <p>Persegi Panjang Belah Ketupat Trapesium Segitiga siku-siku Layang-layang</p>	<p>Jadu : Terdapat beberapa contoh bangun segi banyak beraturan. Yang pertama segitiga sama sisi, yang kedua persegi, yang ketiga segi lima, yang keempat segi enam, yang kelima segi delapan.</p> <p>Jadu: Sedangkan contoh bangun segi banyak tidak beraturan adalah yang pertama persegi panjang, yang kedua belah ketupat, yang ketiga trapesium, yang keempat segitiga siku-siku, yang kelima layang-layang.</p>
9	<p>BG : Taman</p>	

	<p><i>Caption</i></p> <p>1, 5 , 6 , 7 , 9 merupakan contoh dari bangun segi banyak beraturan</p> <p><i>Caption</i></p> <p>sedangkan 2, 3 , 4, dan 8 merupakan contoh dari bangun segi banyak tidak beraturan</p>	<p>Jadu : Sekarang kita akan mengukur kemampuan kalian tentang bangun segi banyak beraturan dan tidak beraturan. Berdasarkan gambar dibelakang, kelompokkanlah mana benda yang termasuk segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan</p> <p>Jadu : Berdasarkan gambar dibelakang, angka 1, 5 , 6 , 7 , 9 merupakan contoh dari bangun segi banyak beraturan sedangkan 2, 3 , 4, dan 8 merupakan contoh dari bangun segibanya tidak beraturan</p>
10	<p>BG : Hutan</p> <p>LS</p> <p><i>Caption</i></p> <p>Persegi, Persegi Panjang, Segitiga</p> <p><i>Dissolve</i></p> <p>LS</p> <p><i>Dip to Black</i></p>	<p>Jadu : Teman teman, tadi kita sudah membahas materi tentang bangun segi banyak. Nah sekarang kita akan melanjutkan ke materi selanjutnya yaitu luas dan keliling bangun datar. Disini kita akan membahas 3 jenis bangun datar yaitu persegi, persegi Panjang, dan segitiga</p> <p>Jadu : Pertama tama kita akan membahas tentang persegi, selamat mendengarkan</p>
11	<p>BG : Blue</p> <p><i>Caption: PERSEGI</i></p>	<p>Persegi merupakan bangun datar yang memiliki 4 sisi yang sama panjang</p> <p>Berdasarkan hal itu, untuk mengukur luas persegi kita dapat</p>

	<p><i>Caption :</i></p> $L = s \times s$ $K = s + s + s + s$	<p>menggunakan rumus sisi x sisi. Sedangkan untuk mengukur keliling persegi kita dapat menggunakan rumus $s + s + s +$</p>
12	<p>BG : Kebun</p> <p>LS</p> <p>Jadu Intro</p> <p><i>Dissolve</i></p> <p>LS</p> <p>Budi menanam bunga</p> <p>BG : Kebun</p> <p><i>Dip to Black</i></p>	<p>Jadu: Teman Teman, sekarang kita akan melihat contoh permasalahan luas dan keliling bangun persegi dalam kehidupan sehari-hari. Perhatikan baik baik ya!!</p> <p>Jadu: Suatu hari budi menanam bunga sebidang tanah miliknya yang berbentuk persegi. Budi menanam 9 bunga di lahannya yang mana 1 bunga menghabiskan 20 cm. berapakah luas dan keliling tanah budi?</p> <p>Jadu : Berdasarkan permasalahan tadi, diketahui budi memiliki lahan berbentuk persegi. Kemudian dia menanam 9 bunga dilahannya dengan masing masing bunga menghabiskan 20 cm. mari kita pecahkan masalah ini.</p> <p>Pertama kita umpamakan lahan bdi merupakan persegi abcd dan untuk mengetahui Panjang masing masing sisinya kita dapat menjumlahkan Panjang masing masing bunga yang ditanam Budi dalam 1 garis, sehingga $20 \text{ cm} + 20 \text{ cm} + 20 \text{ cm}$ adalah 60 cm. jadi Panjang sisi AB adalah 20 cm. Karena sifat dari persegi yang keseluruhan sisinya sama Panjang</p>

	<p><i>Caption</i></p> <p>Luas = s x s, Luas = 60 cm x 60 cm Luas = 3600 cm</p> <p><i>Caption</i></p> <p>Keliling = sisi+ sisi + sisi + sisi Keliling = 60 +60+60+60 Keliling = 240 cm,</p>	<p>maka sisi AD, DC, dan BC adalah 60 cm jadi jika dirumuskan akan menjadi. Luas = s x s, Luas = 60 cm x 60 cm Luas = 3600 cm. jadi luas tanah budi adalah 3600 cm atau sama dengan 36 m.</p> <p>Kemudian untuk mengukur keliling dari tanah budi, pertama kita ketaahui Panjang masing masing sisi adalah 60 cm, kemudia jika dirumuskan akan menjadi... Keliling = sisi+ sisi + sisi + sisi , Keliling = 60 +60+60+60 Keliling = 240 cm, jadi keliling tanah Budi adalah 240 cm atau sama dengan 2,4 m</p>
13	<p>BG : Hutan</p> <p>LS</p> <p>Jadu</p> <p><i>Dip to Black</i></p>	<p>Jadu : Bagaimana teman-teman, apakah kalian sudah mengerti tentang persegi? Yang kedua kita akan membahas tentang persegi Panjang, selamat mendengarkan</p>
14	<p>BG : COKLAT</p> <p>Bangun Persegi Panjang</p> <p><i>Caption</i></p> <p>$L = p \times l$ $K = 2 \times (p + l)$</p>	<p>Persegi panjang merupakan bangun datar yang memilii 2 sisi panjang yang sama dan 2 sisi lebar yang sama. Berdasarkan hal itu untuk mengukur luas persegi panjang kita dapat menggunakan rumus luas = p x l.</p> <p>Sedangkan untuk mengukur keliling persegi panjang kita dapat menggunakan rumus keliling = 2 x (p + l)</p>
15	<p>BG : Halaman Rumah</p> <p>LS</p>	<p>Teman Teman, sekarang kita akan melihat contoh permasalahan luas dan keliling bangun persegi Panjang</p>

	<p>Jadu</p> <p><i>Dissolve</i></p> <p>LS</p> <p>Carlos</p>	<p>dalam kehidupan sehari-hari. Perhatikan baik baik ya!!</p> <p>Suatu hari Carlos dibuatkan kolam renang baru oleh ayahnya. Kolam renang itu berbentuk persegi Panjang dengan Panjang 40 m dan lebar 20 m. Carlos melihat Kolam renang tersebut dikelilingi jalan setapak selebar 1 m. bantulah Carlos untuk menghitung luas jalan setapak tersebut dan keliling kolam Carlos?</p>
16	<p>BG : Kolam</p> <p><i>Caption</i></p> <p>Luas = Panjang x Lebar Luas = 40 m x 20 m Luas = 800 m</p> <p><i>Caption</i></p> <p>$p = 40 \text{ m} + 2 \text{ m} = 42 \text{ m}$ $l = 20 \text{ m} + 2 \text{ m} = 22 \text{ m}$</p> <p><i>Caption</i></p> <p>Luas = Panjang x Lebar Luas = 42 m x 22 m</p>	<p>Berdasarkan permasalahan tadi, diketahui Panjang kolam renang carlos adalah 40 m dan lebar 20 m serta lebar jalan setapak 1 m.</p> <p>jika kita umpamakan maka kolam renang merupakan persegi Panjang kecil dengan Panjang 40 m dan lebar 20 m dan terdapat persegi Panjang besar dengan selisih lebar 1 m dengan persegi Panjang kecil.</p> <p>Pertama tama mari kita hitung luas dari kolam dengan rumus Luas = Panjang x Lebar , Luas = 40 m x 20 m = 800 m, jadi luar kolam adalah 800 m.</p> <p>Setelah itu kita sudah mengetahui luas kolam atau persegi Panjang kecil adalah 800 m, selanjutnya kita hitung luas persegi Panjang besar dengan menambahkan masing masing 2 meter panjng dan lebar persegi Panjang kecil. Maka didapatkan. Luas = Panjang x Lebar, 42 m x 22 m = 924 m, jadi luas persegi Panjang besar adalah 924 m. setelah kita mengetahui kedua luas persegi Panjang itu.</p>

	<p>Luas = 924 m</p> <p><i>Caption</i></p> <p>LJS = LPPB – LPPK LJS = 924 m – 800 m LJS = 124 m</p> <p><i>Caption</i></p> <p>$K = 2 (p+1)$ $K = 2 (40 + 20)$ $K = 2 (60)$ $K = 120 \text{ m}$</p>	<p>Untuk mengetahui luas jalan setapak, kita dapat mengurangi luas persegi Panjang besar dengan persegi Panjang kecil. Jika dirumuskan maka, Luas Persegi Panjang Besar – Luas Persegi Panjang Kecil = 924 m – 800 m = 124 m, jadi luas jalan setapak di kolam carlos adalah 124 m.</p> <p>Kemudian, untuk keliling kolam carlos, sebelumnya kita sudah mengetahui Panjang dan lebar kolam, yaitu 40 m dan 20 m. kemudian kita dapat menggunakan rumus. Keliling = $2 (p+1)$, keliling = $2 (40 + 20)$, keliling = $2 (60) = 120 \text{ m}$, jadi keliling kolam adlaah 120 m</p>
17	<p>BG: Hutan</p> <p>LS</p> <p>Jadu</p> <p><i>Dip to Black</i></p>	<p>Jadu : Bagaimana teman-teman, apakah kalian sudah mengerti tentang persegi Panjang? Yang ketiga kita akan membahas tentang Segitiga, selamat mendengarkan</p>
18	<p>BG : Green</p> <p><i>Caption</i></p> <p>Segitiga</p> <p>BANGUN SEGITUGA</p> <p><i>CAPTION</i></p>	<p>Segitiga merupakan bangun datar yang memiliki 3 sisi dengan 3 sudut yang menjadi cirikhasnya.</p>

	<p>Jenis segitiga berdasarkan sudutnya</p> <p>BANGUN SAMA KAKI SEGITIGA</p> <p>BANGUN SAMA SISI SEGITIGA</p> <p>BANGUN SEMBARANG SEGITIGA</p> <p><i>Caption</i></p> <p>Jenis segitiga berdasarkan sudutnya</p> <p>BANGUN SEGITIGA SIKU-SIKU</p> <p>BANGUN LANCIP SEGITUGA</p> <p>BANGUN TUMPUL SEGITUGA</p> <p><i>Caption</i></p> <p>$L = \frac{1}{2} \times a \times t$ $K = a + b + c$</p>	<p>Berdasarkan sisinya , segitiga dibagi menjadi 3 yaitu segitiga sama kaki dengan 2 sisi yang sama panjang. Segitiga sama sisi dengan 3 sisi yang sama panjang, dan segitiga sembarang dengan tiga sisi yang tidak sama panjang.</p> <p>Berdasarkan sudutnya, segitiga dibagi menjadi segitiga siku-siku yang salah satu sudut 90derajat, segitiga lancip yang salah satu sudutnya kurang dari 90derajat, dan segitiga tumpul yang salah satu sudutnya lebih dari 90derajat.</p> <p>Untuk mengukur luas segitiga kita dapat menggunakan rumus luas = $\frac{1}{2} \times A \times t$. Sedangkan untuk keliling kita gunakan rumus keliling = sisi a + sisi b + sisi c.</p>
19	<p>BG : Taman</p> <p>LS</p> <p>Jadu</p>	<p>Jadu :Teman Teman, sekarang kita akan melihat contoh permasalahan luas dan keliling bangun Segitiga dalam kehidupan sehari-hari. Perhatikan baik baik ya!!</p>

	<p>LS Andi</p> <p><i>Dissolve</i></p> <p>Keliling = $a + b + c$ Keliling = $17 + 16 + 17$ Keliling = 56 m</p> <p>PLR = $K \times JP$ PLR = $50 \text{ m} \times 3$ PLR = 150 m</p>	<p>Suatu hari Andi sedang berolahraga di taman, saat itu andi berlari disekeliling taman berbentuk segitiga sama kaki yang nanjang sisinya adalah 20 m dan 16 m. Andi berlari mengelilingi taman tersebut sebanyak 3 kali, berapakah Panjang lintasan lari yang dilakukan andi? Dan berapakah luas taman tersebut?</p> <p>Berdasarkan permasalahan tadi, Pertama – tama kita umpamakan sisi sisi taman merupakan sisi a, sisi b, dan sisi c dengan panjang sisi b adalah 16 m dan sisi a 17 m. karena bentuk taman adalah sgeitiga sama kaki maka Panjang sisi b sama dengan sisi a yaitu 17 m , kemudian Andi berlari mengelilingi taman sebanyak 3 kali putaran.</p> <p>Untuk mengetahui Panjang lintasan andi kita harus mengihtung keliling dari taman terlebih dahulu, jika dirumuskan menjadi, Keliling = $a + b + c$, Keliling = $17 + 16 + 17$, Keliling = 50 m. jadi diketahui keliling taman adalah 50 m. kemudian untuk mengetahui Panjang lintasan, kita dapat menggunakan rumus, Keliling x jumlah putaran lari, maka $50 \text{ m} \times 3 = 150 \text{ m}$. jadi panjang lintasan lari Andi adalah 150 m.</p> <p>kemudian untuk luas taman, kita umpamakan taman merupakan segitiga ABC.sebelumnya kita sudah mengetahui Panjang sisi a atau sisi AB adalah 17 m dan sisi b atau BC adalah 16 m.. untuk mnecari luas taman kita perlu ketahui tinggi segitiga tersebut yang dapat kita umpamakan merupakan sisi AC. Untuk mengetshui</p>
--	--	---

	$AC^2 = AB^2 - BC^2$ $AC = \sqrt{17^2 - 8^2}$ $AC = \sqrt{289^2 - 64^2}$ $AC = \sqrt{225}$ $AC = 15$ $\text{Luas} = \frac{1}{2} \times a \times t$ $\text{Luas} = \frac{1}{2} \times 16 \text{ m} \times 15 \text{ m}$ $\text{Luas} = \frac{1}{2} \times 240 \text{ m}$ $\text{Luas} = 120 \text{ m}$	<p>tinggi segitiga kita dapat menggunakan rumus pythagoras, yaitu.</p> $AC^2 = AB^2 - BC^2$ $AC = \sqrt{17^2 - 8^2}$ $AC = \sqrt{289^2 - 64^2}$ $AC = \sqrt{225}$ $AC = 15$ <p>Jadi sekarang kita sdah mengetahui tinggi segitiga adalah 12 m. untuk menghitung luas taman kita dapat menggunakan rumus $\text{Luas} = \frac{1}{2} \times a \times t$. $\text{Luas} = \frac{1}{2} \times 16 \times 15$ $\text{Luas} = \frac{1}{2} \times 240$, $\text{Luas} = 120$, jadi luas taman adalah 120 m</p>
20	<p><i>Dip to white</i></p> <p>Jadu pamit</p>	<p>Musik Latar</p> <p>Bagaimana teman2, apakah kalian sudah paham dengan bangun datar? Jika belum paham pelajari kembali ya teman-teman! Sampai jumpa!!!!!!!!!!!!</p>

Lampiran 07. Surat Pengantar Ahli isi Pembelajaran



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
 Alamat: Jln. Udayana (Gedung FIP Kampus Tengah Undiksha) Singaraja 81116
 Telp. (0362) 31372, E-mail: pu@undiksha.ac.id, Situs Web: <http://pu.undiksha.ac.id/>

Nomor : 1313/UN48.10.1/LT/2020
 Lampiran : 1 gabung
 Perihal : Permohonan uji ahli isi pembelajaran

Kepada
 Yth Drs . I Made Suarjana, M.Pd
 Staf Dosen di Lingkungan FIP
 di Singaraja

Dengan hormat, sehubungan dengan tahap uji coba produk dalam penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV Semester Genap Di SD Negeri 4 Kampung Baru Tahun Pelajaran 2019/2020". Saya telah memilih Bapak sebagai uji ahli isi media pembelajaran. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan Bapak untuk me-review serta memberikan penilaian terhadap produk yang sedang saya kembangkan. Untuk kepentingan tersebut saya telah menyediakan instrumen uji coba untuk ahli isi media pembelajaran (terlampir).

Demikian surat permohonan ini disampaikan, atas kesediaan dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Peneliti,



Wisnu Ady Prasteva
 NIM 1611021006

Singaraja, 01 September 2020
 Pembimbing I,



Drs. Ignatius I Wayan Suwatra, M.Pd.
 NIP. 19560423 198303 1 002

Mengetahui,
 Koordinator Prodi Teknologi Pendidikan



Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 19720420 200112 1 001



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Alamat: Jln. Udayana (Gedung FIP Kampus Tengah Undiksha) Singaraja 81116
 Telp. (0362) 31372, E-mail: undiksha@undiksha.ac.id, Situs Web: <http://p.undiksha.ac.id/>

Nomor : 1313/UN48.10.1/LT/2020
 Lampiran : 1 gabung
 Perihal : Permohonan uji ahli isi pembelajaran

Kepada
 Yth. Gede Suharianta, S.Pd
 Ahli Bidang Studi Mata Pelajaran
 di Singaraja

Dengan hormat, sehubungan dengan tahap uji coba produk dalam penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV Semester Genap Di SD Negeri 4 Kampung Baru Tahun Pelajaran 2019/2020". Saya telah memilih Bapak sebagai uji ahli isi media pembelajaran. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan Bapak untuk *me-review* serta memberikan penilaian terhadap produk yang sedang saya kembangkan. Untuk kepentingan tersebut saya telah menyediakan instrumen uji coba untuk ahli isi media pembelajaran (terlampir).

Demikian surat permohonan ini disampaikan, atas kesediaan dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Peneliti,

Singaraja, 01 September 2020
 Pembimbing I,

Wisnu Ady Prasetya
 NIM 1611021006

Drs. Ignatius I Wayan Suwatra, M.Pd.
 NIP. 19560423 198303 1 002

Mengetahui,
 Koordinator Prodi Teknologi Pendidikan

Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 19720420 200112 1 001

Lampiran 08. Surat Pengantar Ahli Desain Pembelajaran



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
 Alamat: Jln. Udayana (Gedung FIP Kampus Tengah Undiksha) Singaraja 81116
 Telp. (0362) 31372, E-mail: ipundiksha@undiksha.ac.id, Situs Web: <http://ip.undiksha.ac.id/>

Nomor : 1313/UN48.10.1/LT/2020
 Lampiran : 1 gabung
 Perihal : Permohonan Uji Ahli Desain Pembelajaran


Kepada
 Yth. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd
 Staf Dosen di Lingkungan FIP
 di Singaraja

Dengan hormat, sehubungan dengan tahap uji coba produk dalam penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV Semester Genap Di SD Negeri 4 Kampung Baru Tahun Pelajaran 2019/2020". Saya telah memilih Bapak sebagai uji ahli desain pembelajaran. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan Bapak untuk *me-review* serta memberikan penilaian terhadap produk yang sedang saya kembangkan. Untuk kepentingan tersebut saya telah menyediakan instrumen uji coba untuk ahli desain pembelajaran (terlampir).

Demikian surat permohonan ini disampaikan, atas kesediaan dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Singaraja, 01 September 2020
 Pembimbing I,

Peneliti,


Wisnu Ady Prasetya
 NIM 1611021006


Drs. Ignatius I Wayan Suwatra, M.Pd.
 NIP. 19560423 198303 1 002

Mengetahui,
 Koordinator Prodi Teknologi Pendidikan


Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 19720420 200112 1 001

Lampiran 09. Surat Pengantar Ahli Media Pembelajaran

	<p>UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN Alamat: Jln. Udayana (Gedung FIP Kampus Tengah Undiksha) Singaraja 81116 Telp. (0362) 31372, E-mail: puandiksha@undiksha.ac.id, Situs Web: http://ip.undiksha.ac.id/</p>
<p>Nomor : 1313/UN48.10.1/LT/2020 Lampiran : 1 gabung Perihal : Permohonan uji ahli media pembelajaran</p>	
<p>Kepada Yth. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd Staf Dosen di Lingkungan FIP di Singaraja</p>	
<p>Dengan hormat, sehubungan dengan tahap uji coba produk dalam penelitian pengembangan yang berjudul Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV Semester Genap Di SD Negeri 4 Kampung Baru Tahun Pelajaran 2019/2020". Saya telah memilih Bapak sebagai uji ahli media pembelajaran. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan Bapak untuk me-review serta memberikan penilaian terhadap produk yang sedang saya kembangkan. Untuk kepentingan tersebut saya telah menyediakan instrumen uji coba untuk ahli desain pembelajaran (terlampir).</p> <p>Demikian surat permohonan ini disampaikan, atas kesediaan dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.</p>	
<p>Peneliti,  <u>Wisnu Ady Prasetya</u> NIM 1611021006</p>	<p>Singaraja, 01 September 2020 Pembimbing I,  <u>Drs. Ignatius I Wayan Suwatra, M.Pd.</u> NIP. 19560423 198303 1 002</p>
<p>Mengetahui, Koordinator Prodi Teknologi Pendidikan  <u>Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.</u> NIP. 19720420 200112 1 001</p>	

Lampiran 10. Hasil Kuesioner Uji Ahli Isi Pembelajaran Dosen

Instrumen Uji Ahli Isi Pembelajaran

Petunjuk Pengisian :


1. Lembar instrument ini untuk diisi oleh ahli isi pembelajaran
2. Berikanlah penilaian anda dengan memberi tanda centang (√) pada skor yang menurut anda paling sesuai.
3. Terdapat 5 skor dengan keterangan sebagai berikut:
 - 5 = sangat baik
 - 4 = baik
 - 3 = cukup
 - 2 = tidak baik
 - 1 = sanga tidak baik
4. Berikan saran dan komentar anda terkait media yang dikembangkan oleh peneliti pada kolom yang disediakan

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Pembelajaran						
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					√
2	Kesesuaian materi dengan Indikator					√
3	Kesesuaian materi dengan Tujuan pembelajaran					√
B. Aspek Isi						
1	Keluasan isi/uraian materi				√	
2	Kejelasan contoh yang disertakan					√
3	Kemenarikan isi materi dalam memotivasi siswa				√	
4	Kesinambungan materi/konten yang tersaji					√
5	Kedalaman isi materi yang dijelaskan			√		
6	Kejelasan Bahasa yang digunakan					√

Komentar dan saran.

Dalam menjelaskan materi diperlukan bantuan gambar-gambar sehingga menarik bagi siswa.

Singaraja, 05 September 2020
Ahli isi pembelajaran


Drs. I Made Suarjana, M.Pd
NIP 196012311986031022



Lampiran 11. Hasil Uji Ahli Isi Pembelajaran Guru

Instrumen Uji Ahli Isi Pembelajaran

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar instrumen ini untuk diisi oleh ahli isi pembelajaran
2. Berikanlah penilaian anda dengan memberi tanda centang (√) pada skor yang menurut anda paling sesuai.
3. Terdapat 5 skor dengan keterangan sebagai berikut:
 - 5 = sangat baik
 - 4 = baik
 - 3 = cukup
 - 2 = tidak baik
 - 1 = sangat tidak baik
4. Berikan saran dan komentar anda terkait media yang dikembangkan oleh peneliti pada kolom yang disediakan

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Pembelajaran						
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					√
2	Kesesuaian materi dengan Indikator					√
3	Kesesuaian materi dengan Tujuan pembelajaran					√
B. Aspek Isi						
1	Keluasan isi/uraian materi				√	
2	Kejelasan contoh yang disertakan					√
3	Kemampuan isi materi dalam memotivasi siswa					√
4	Kesinambungan materi/konten yang tersaji					√
5	Kedalaman isi materi yang dijelaskan				√	
6	Kejelasan Bahasa yang digunakan					√

Komentar dan saran.

Media yang digunakan sudah bagus.

.....

.....

Singaraja, 05 September 2020
Ahli isi pembelajaran



GEGE WHARIANTA, S.Pd,Gr
NIP -



Lampiran 12. Hasil Kuesioner Uji Ahli Desain Pembelajaran

Instrumen Uji Ahli Desain Pembelajaran

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar instrumen ini untuk diisi oleh ahli desain pembelajaran
2. Berikanlah penilaian anda dengan memberi tanda centang (√) pada skor yang menurut anda paling sesuai.
3. Terdapat 5 skor dengan keterangan sebagai berikut:
 - 5 = sangat baik
 - 4 = baik
 - 3 = cukup
 - 2 = tidak baik
 - 1 = sangat tidak baik
4. Berikan saran dan komentar anda terkait media yang dikembangkan oleh peneliti pada kolom yang disediakan

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Tampilan						
1	Kemnarikan pemilihan warna dalam Video Animasi Pembelajaran					√
2	Kesesuaian warna yang digunakan					√
B. Aspek Media						
1	Tampilan Media Menarik					√
2	Media mudah dibawa dan digunakan					√
3	Media Animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa					√
4	Kesesuaian judul dengan isi materi					√
5	Media animasi meningkatkan perhatian siswa dikelas					√
6	Kejelasan Teks yang digunakan					√

Komentar dan saran.

1. Media sangat bagus
2. Tambahkan tujuan pembelajaran
3. Pada bagian ini agar atur posisi feedback sehingga audien bisa mencocokkan antara gambar anak-anak yang bermain dengan feedback



Singaraja, 27 September 2020

Valiator


Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 13. Hasil Kuesioner Uji Ahli Media Pembelajaran

Instrumen Uji Ahli Media Pembelajaran

Petunjuk Pengisian:


1. Lembar instrument ini untuk diisi oleh ahli media pembelajaran
2. Berikanlah penilaian anda dengan memberi tanda centang (√) pada skor yang menurut anda paling sesuai.
3. Terdapat 5 skor dengan keterangan sebagai berikut:
 - 5 = sangat baik
 - 4 = baik
 - 3 = cukup
 - 2 = tidak baik
 - 1 = sangat tidak baik
4. Berikan saran dan komentar anda terkait media yang dikembangkan oleh peneliti pada kolom yang disediakan

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Pembelajaran						
1	Kesesuaian materi video dengan topik pelajaran					√
2	Memberikan motivasi belajar					√
3	Terdapat contoh yang disertakan untuk mempermudah dalam memahami materi				√	
B. Aspek Tampilan						
1	Kesesuaian animasi dengan materi pelajaran				√	
2	Ketepatan animasi dengan suara narator				√	
3	Kemenarikan gambar yang dibuat					√
4	Kejelasan gambar yang dibuat					√
5	Ketepatan penulisan			√		
6	Kualitas suara presenter					√
7	Kualitas suara musik					√
8	Kreativitas dalam menyampaikan pesan				√	
9	Kreativitas dalam pembuatan video				√	
C. Aspek Kurikulum						
1	Kefamiliaran media sehingga mudah untuk digunakan					√

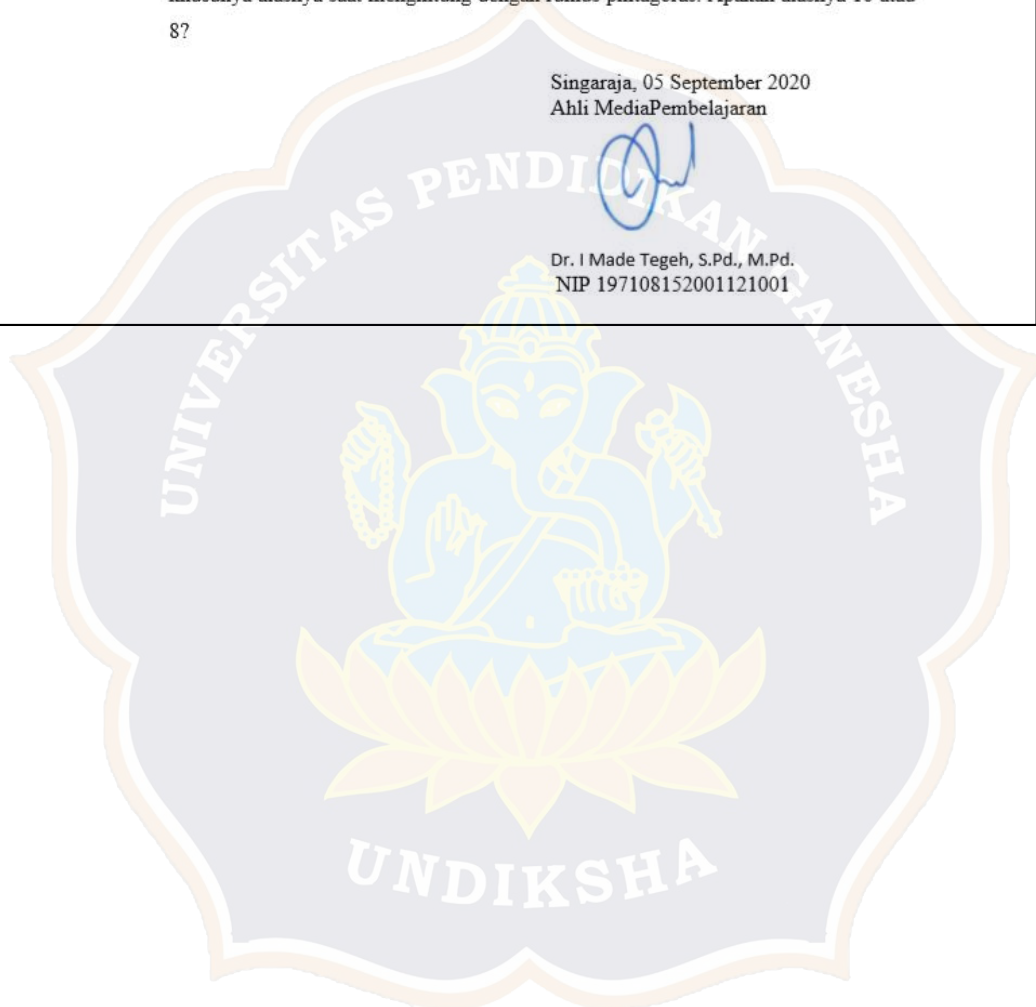
Komentar dan saran.

1. Judul "Gemar Bangun datar", sebaiknya pakai huruf kapital semua agar jelas atau huruf d diganti D pada kata datar.
2. Perlu ditambah tujuan pembelajaran.
3. Satuan luas adalah persegi. $60 \text{ cm} \times 60 \text{ cm} = 3600 \text{ cm}^2$, bukan cm.
4. Satuan keliling kolam jangan pakai persegi.
5. Definisi segitiga lancip? Cari sumbernya, apakah sudah benar?
6. Coba cek cara menghitung tinggi setigiga samakaki? Cermati segitiga siku-siku, khususnya alasnya saat menghitung dengan rumus phitagoras. Apakah alasnya 16 atau 8?

Singaraja, 05 September 2020
Ahli MediaPembelajaran



Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP 197108152001121001



Lampiran 14. Hasil Uji Coba Perorangan

Nama: Si Gede PradiPa Mas DiPutra
 kelas: V

Lembar penilaian instrumen Uji Perorangan

No	Aspek/Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
A	Tampilan					
	1. Kemerarikan gambar dalam video pembelajaran					✓
	2. Kejelasan gambar dalam video pembelajaran				✓	
	3. Dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran				✓	
	4. Ketepatan teks yang digunakan				✓	
	5. Kesesuaian warna yang digunakan					✓
	6. Ketepatan animasi yang digunakan					✓
B	Suara					
	1. Kesesuaian narasi denagn animasi					✓
	2. Kesesuaian musik yang digunakan					✓
	3. Kejelasan bahasa yang digunakan				✓	

Saran dan Komentar.

Gambar nya Bagus dan Menarik

UNDIKSHA
 Singaraja,

Putra
 Si Gede PradiPa Mas DiPutra

Lampiran 15. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Nama: Luh Pitu desi Swariasih
Kelas: V

Lembar penilaian instrumen Uji Kelompok Kecil

No	Aspek/Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
A	Tampilan					
	1. Kemenarikan gambar dalam video pembelajaran					✓
	2. Kejelasan gambar dalam video pembelajaran					✓
	3. Dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran				✓	
	4. Ketepatan teks yang digunakan					✓
	5. Kesesuaian warna yang digunakan				✓	
	6. Ketepatan animasi yang digunakan					✓
B	Suara					
	1. Kesesuaian narasi dengan animasi				✓	
	2. Kesesuaian musik yang digunakan					✓
	3. Kejelasan bahasa yang digunakan					✓

Saran dan Komentar.

Saya senang belajar dengan video animasi

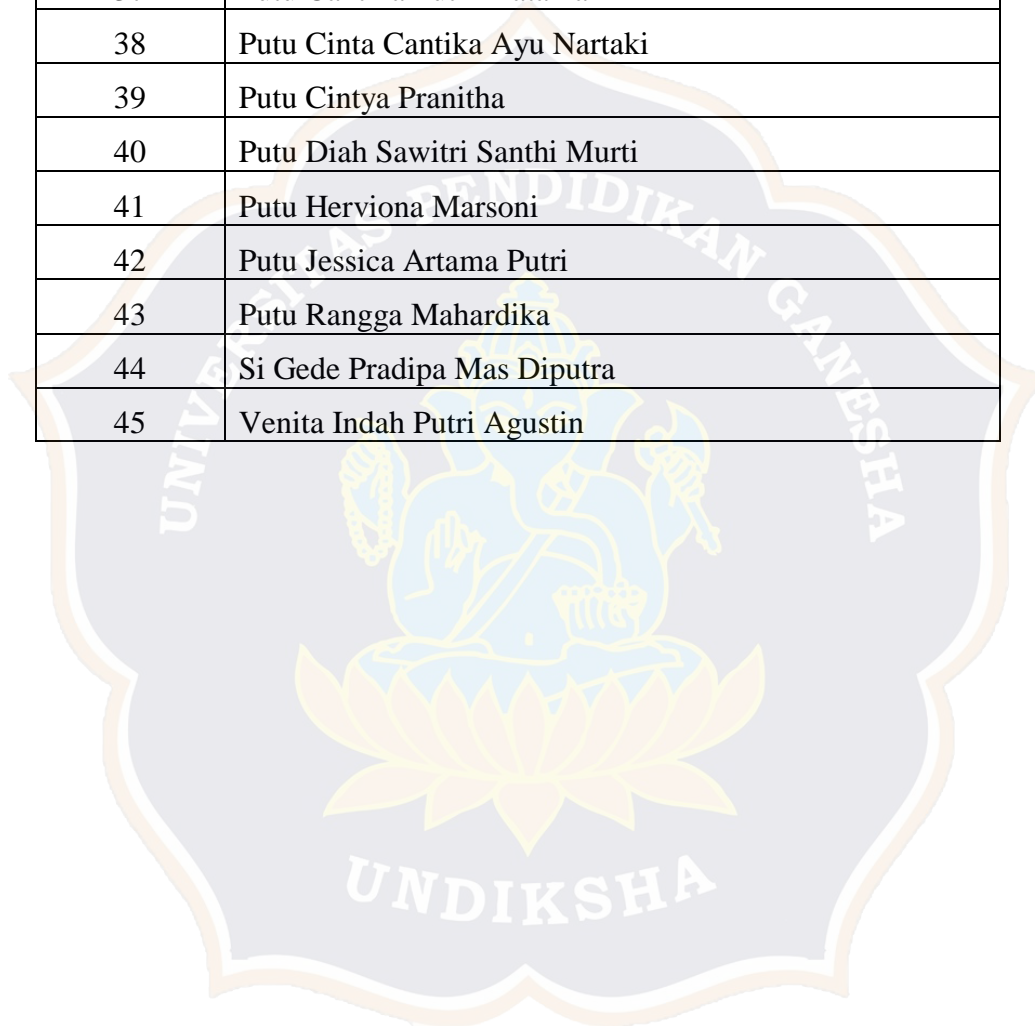
Singaraja,

[Signature]
Luh Pitu Desi Swariasih

Lampiran 16. Daftar Nama Siswa Kelas V SD Negeri 4 Kampung Baru

No Urut	Nama Siswa
1	Carlin Cwantika P.O
2	Delicia Anggia Putri
3	A.A.Dwi Purnama Sari
4	Gede Radetya Dharma Wibawa
5	Gede Rizky Widya Putra K
6	Gede Yodya Adichandra
7	I Gede Gerry Budiarta
8	I Kadek Ervan Dwi Febrian
9	I Putu Eka Wredana
10	I Putu Satrya Jaya Puspa Negara
11	Ida Ayu Chintyarini Pidada
12	Ida Ayu Wiardina Kumala
13	K. Yosa Dinata Prasetya
14	Kadek Angga Dwi Lesmana
15	Kadek Calvin Cristian
16	Kadek Mia Aulia Kusumadewi
17	Kadek Rena Dwi Priyanka
18	Ketut Brian Masya Wiguna
19	Ketut Dilla Aprisa Yanti
20	Ketut Kartika Paramita
21	Ketut Ngurah Bayu Krishna Yasa
22	Komang Bunga Damayanti
23	Komang Diah Widiarini
24	Komang Sri Mulya Indah P
25	Komang Trinita Maharani
26	Lakeisha Elayne Chandra
27	Luh Ayu Sinta Prishayanti
28	Luh Putu Desi Swariasih
29	Luh Yessy Tantika Dewi
30	Made Bagus Aditya Anugrah

31	Made Bobby Candra Wijaya
32	Ni Made Gangga Raspa Devi
33	Ni Putu Ayu Febriana P.H
34	Ni Putu Feby Chandra Aristha D
35	Nyoman Tiara Oktavia W
36	Putu Ambarani
37	Putu Cantika Putri Pratama
38	Putu Cinta Cantika Ayu Nartaki
39	Putu Cintya Pranitha
40	Putu Diah Sawitri Santhi Murti
41	Putu Herviona Marsoni
42	Putu Jessica Artama Putri
43	Putu Rangga Mahardika
44	Si Gede Pradipa Mas Diputra
45	Venita Indah Putri Agustin



Lampiran 17. Daftar Nama Subjek Uji Coba Perorangan dan Uji Coba

Kelompok Kecil

A. Uji Coba Perorangan

Nama	Kelas	Keterangan
Ketut Kartika Paramita	V	Responden 1
Komang Bunga Damayanti	V	Responden 2
Si Gede Pradipa Mas Diputra	V	Responden 3

B. Uji Coba Kelompok Kecil

Nama	Kelas	Keterangan
Venita Indah Putri Agustin	V	Responden 1
Made Bobby Candra Wijaya	V	Responden 2
Ni Made Gangga Raspa Devi	V	Responden 3
Ni Putu Ayu Febriana P.H	V	Responden 4
Ni Putu Feby Chandra Aristha D	V	Responden 5
Nyoman Tiara Oktavia W	V	Responden 6
Putu Ambarani	V	Responden 7
Luh Putu Desi Swariasih	V	Responden 8
Luh Yessy Tantika Dewi	V	Responden 9

Lampiran 18. Laporan Produk Pengembangan

Laporan Pengembangan Produk

I. Dokumen Pengembangan Produk

A. Judul Produk

Video animasi pembelajaran pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SD Negeri 4 Kampung Baru.

1. Tujuan

Pengembangan video animasi pembelajaran ini dikembangkan untuk membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika kelas IV. Pengembangan ini juga bertujuan untuk membantu siswa lebih semangat serta lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Berdasarkan observasi dilapangan, pembelajaran matematika belum menggunakan media pembelajaran yang tepat dan kreatif sehingga proses pembelajaran kurang menarik perhatian siswa dan membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Adanya pengembangan video animasi ini diharapkan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran yang dilakukan agar dapat menyampaikan seluruh materi sesuai dengan rencana pelaksana pembelajaran (RPP) sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan metode yang efektif.

2. Deskripsi Produk

Pembuatan video animasi pembelajaran ini menggunakan beberapa software yaitu, *adobe animate cc 2017*, *adobe photoshop cc 2017*, *adobe premiere pro cc 2017* dan *microsoft word 2016*. Produk merupakan video berformat MP4 dengan durasi penayangan 18 menit 10 detik. Video animasi pembelajaran ini membahas tentang materi bangun datar kelas IV dan akan dituntun dengan tokoh

dalam video yaitu Jadu. Adapun hal-hal yang dibahas dalam video ini diantaranya, 1) bangun segi banyak beraturan dan tidak beraturan, luas dan keliling bangun datar seperti persegi, persegi panjang dan segitiga.

II. Prosedur Pengembangan

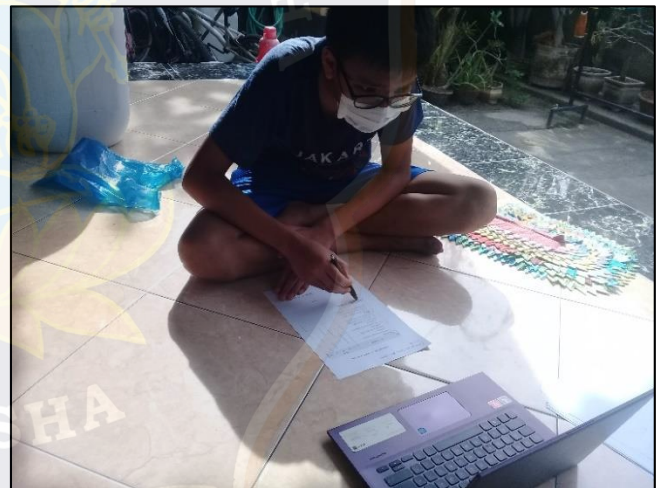
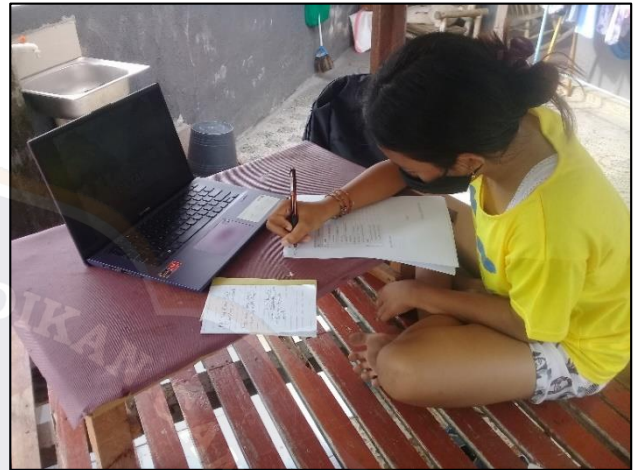
Video animasi pembelajaran ini dikembangkan dengan model pengembangan Hannafin dan Peck. Tahap pertama adalah tahap analisis kebutuhan, yang merupakan tahap untuk memperoleh data-data lapangan untuk mengetahui kendala serta hal-hal yang dibutuhkan. Data data tersebut diperoleh dengan menggunakan metode wawancara dan metode observasi. Metode wawancara dilakukan dengan guru wali kelas IV SD Negeri 4 Kampung Baru dan diperoleh hasil bahwa dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika kurang dalam penggunaan media pembelajaran inovatif yang tepat sesuai kebutuhan siswa sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Kemudian tahap observasi dilakukan untuk mengetahui secara objektif kendala-kendala yang dihadapi dengan melihat secara langsung.

Setelah melalui tahap analisis kebutuhan, tahap kedua adalah tahap desain. Tahap desain merupakan tahap merancang solusi yang akan digunakan untuk memecahkan masalah yang ditemui lapangan. Dalam penelitian ini solusi yang dapat diberikan adalah pengembangan video animasi pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika. Hal hal yang perlu dirancang pada tahap ini adalah *stroyboards*, naskah video, kisi-kisi serat instrument penilaian produk, serta Rencana Pelaksana pembelajaran (RPP). Tahap terakhir dalam model ini adalah tahap pengembangan dan implementasi. Tahap ini merupakan tahap dalam

meralisasikan rancangan yang telah dibuat pada tahap desain. Adapun hasil realisasi rancangan tersebut berupa video animasi pembelajaran GETAR”Gemar Bangun Datar” yang membahas tentang materi bangun datar, instrumen penilaian produk ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Setelah pengembangan dilakukanlah implementasi produk tersebut melalui uji ahli isi pembelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.



Lampiran 19. Dokumentasi Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil



Lampiran 20. Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
 DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 4 KAMPUNG BARU
 Alamat: Jalan Pulau Bali, Kampung Baru, Singaraja

SURAT KETERANGAN

Nomor : *A3/SDN/A.Kp. Baru/TU/2020*

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Drs. I Made Arsana, M.Pd
 NIP : 19620103 198201 1 010
 Jabatan : Kepala SD Negeri 4 Kampung Baru

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha) dibawah ini :

Nama : Wisnu Ady Prasetya
 NIM : 1611021014
 Prodi : Teknologi Pendidikan
 Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi, dan Bimbingan
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

Telah melakukan serangkaian kegiatan penelitian skripsi mulai dari tahap observasi hingga tahap implementasi disekolah kami sejak 28 Januari hingga 5 September 2020

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 05 September 2020
 Kepala SD Negeri 4 Kampung Baru



Drs. I Made Arsana, M.Pd
 NIP. 19620103 198201 1 010

Riwayat Hidup



Wisnu Ady Prasetya lahir di Singaraja, 21 April 1998. Penulis adalah anak ketiga dari pasangan suami istri, Bapak Wiyanto dan Ibu Komang Lasmi. Penulis merupakan warga negara Indonesia, beragama Budha dan tinggal di Jln Srirama no 35 Baktiseraga, Singaraja, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali.

Penulis menyelesaikan Pendidikan Dasar di SD Negeri 5 Banyuasri dan lulus pada tahun 2010, kemudian melanjutkan di SMP Negeri 2 Singaraja dan lulus pada tahun 2013, Melanjutkan ke SMA Negeri 4 Singaraja dan lulus pada tahun 2016, kemudian melanjutkan ke Jurusan Teknologi Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester akhir tahun 2020, penulis telah menyelesaikan Skripsi yang berjudul Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV Semester Genap di SD Negeri 4 Kampung Baru Tahun Pelajaran 2019/2020