

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
BERBANTUAN *POWTOON* PADA MATERI PELUANG SUATU
KEJADIAN SISWA SMP KELAS VIII**

SKRIPSI

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



Oleh

Nyoman Weda Sapitri

NIM 1713011086

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

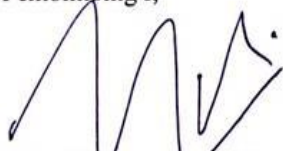
2021

SKRIPSI

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

Menyetujui,

Pembimbing I,



I Gusti Nyoman Yudi Hartawan. S.Si.,M.Sc.
NIP. 198405252008121008

Pembimbing II,

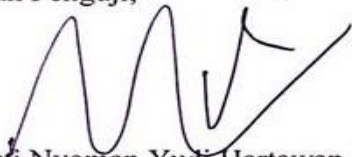


Dr. Gede Suweken.M.Sc.
NIP. 196111111987021001

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI

Skripsi oleh Nyoman Weda Sapitri ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 18 Mei 2021

Dewan Penguji,



I Gusti Nyoman Yudi Hartawan. S.Si.,M.Sc.
NIP. 19840525 200812 1 008

(Ketua)



Dr. Gede Suweken.M.Sc.
NIP. 19611111 198702 1 001

(Anggota)



Prof. Dr. I Gusti Putu Suharta, M.Si
NIP. 19621215 198803 1 002

(Anggota)



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

(Anggota)

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan

pada

hari : Selasa

tanggal : 22 Juni 2021

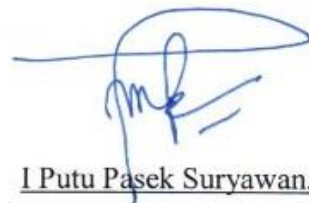
Mengetahui,

Ketua Ujian



Dr. Wayan Sukra Warpala, S.Pd., M.Sc.
NIP. 196710131994031001

Sekretaris Ujian



I Putu Pasek Suryawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198806172014041001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam



Prof. Dr. I Nengah Suparta, M.Si.
NIP. 196507111990031003

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan Powtoon Pada Materi Peluang Suatu Kejadian Siswa SMP Kelas VIII**” beserta seluruh isinya adalah benar- benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan mengutip 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 kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 27 Mei 2021

Yang membuat pernyataan,



Nyoman Weda Sapitri

NIM. 1713011086

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan Powtoon Pada Materi Peluang Suatu Kejadian Siswa SMP Kelas VIII”**.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar kesarjanaan dalam bidang Pendidikan Matematika di Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA) Singaraja. Proses penyusunan skripsi ini tidak luput dari berbagai rintangan, hambatan, tantangan dan permasalahan yang dihadapi. Tetapi, berkat petunjuk Tuhan Yang Maha Esa, kerjasama, dorongan, arahan, bantuan, saran, dan kritik yang bersifat konstruktif dari berbagai pihak sangat membantu penulis sehingga skripsi ini dapat penulis selesaikan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, sebagai rasa syukur dan hormat penulis, melalui kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih serta penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. I Gusti Nyoman Yudi Hartawan, S.Si., M.Sc. selaku pembimbing I sekaligus pembimbing akademik yang telah berusaha keras, penuh kesabaran, kecermatan, ketelitian di tengah-tengah kesibukan beliau untuk memberikan bimbingan, motivasi, arahan, saran dan kritik, semenjak awal penyusunan hingga terselesaikannya skripsi ini.
2. Dr. Gede Suweken, M.Sc. selaku pembimbing II yang telah berusaha keras, penuh kesabaran, kecermatan, dan ketelitian, di tengah-tengah kesibukan beliau untuk memberikan bimbingan, arahan, semangat, motivasi, petunjuk, saran dan kritik penulis, inspirasi serta pemikiran-pemikiran.
3. Prof. Dr. I Gusti Putu Suharta, M.Si. selaku pembahas I yang telah memberikan masukan dan saran untuk perbaikan skripsi ini.
4. I Putu Pasek Suryawan, S.Pd., M.Pd. selaku pembahas II yang telah memberikan masukan dan saran bagi perbaikan skripsi ini.

5. Bapak dan Ibu dosen di lingkungan Jurusan Matematika yang telah banyak memberikan bantuan serta motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
6. I Ketut Arta Pande, S.Pd, Wayan Sudarmini, S.Pd, dan Drs. I Made Dana, S.Pd selaku guru matematika kelas VIII SMP Negeri 2 Sawan yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian.
7. Siswa-siswi kelas VIII di SMP Negeri 2 Sawan atas segala bantuan dan kerjasamanya selama penulis mengadakan penelitian.
8. Rekan-rekan mahasiswa yang telah banyak memberikan dorongan, fasilitas, dan dukungan moril dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Keluarga yang telah memberikan dorongan, dukungan, dan motivasi baik material maupun moril demi keberhasilan studi penulis.
10. Pihak-pihak lain yang tidak disebutkan, yang turut membentuk perampungan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan karunia atas budi baik dari semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari dengan sepenuhnya bahwa yang tersaji dalam skripsi ini masih belum sempurna karena keterbatasan kemampuan penulis. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang konstruktif dari pembaca guna penyempurnaan skripsi ini. Kendati demikian, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan bagi perkembangan dunia pendidikan terutama pendidikan matematika pada masa yang akan datang.

Singaraja, Mei 2021

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
PRAKATA.....	ii
ABSTRAK.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	11
1.3 Tujuan Penelitian	11
1.4 Manfaat Penelitian	12
1.5 Spesifikasi Produk Pengembangan.....	12
1.6 Keterbatasan Pengembangan.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian Pengembangan	14
2.2 Media Pembelajaran Matematika	15
2.3 Video Animasi.....	25
2.4 Aplikasi <i>Powtoon</i>	26
2.5 Multimedia Animasi.....	28
2.6 Desain Navigasi Multimedia.....	30

2.7 Materi Peluang SMP	32
2.8 Model Pengembangan ADDIE	36
2.9 Penelitian Relevan	39
2.10 Kerangka Konsep.....	43
2.11 Evaluasi Media Pembelajaran.....	45
2.12 Aplikasi Pendukung.....	46

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian.....	50
3.2 Prosedur Penelitian	50
3.3 Instrumen dan Teknik Analisis Data.....	55

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	67
4.2 Pembahasan.....	87

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan	92
5.2 Saran	93

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1	Hasil UTS Mata Pelajaran Matematika 37
Tabel 3.1	Instrumen Validitas Materi Berdasarkan Gregory 56
Tabel 3.2	Tabulasi Penilaian Pakar 57
Tabel 3.3	Tabulasi Silang Penilaian Pakar 58
Tabel 3.4	Kriteria Tingkat Validitas Isi Materi 58
Tabel 3.5	Instrumen Penilaian Ahli Materi 59
Tabel 3.6	Instrumen penilaian Ahli Media 60
Tabel 3.7	Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran 62
Tabel 3.8	Angket Respon Efisiensi Media 63
Tabel 3.9	Konversi Tingkat Pencapaian Efisiensi Media 64
Tabel 3.10	Angket Pemahaman Siswa 65
Tabel 3.11	Konversi tingkat Pemahaman Siswa 66
Tabel 4.1	Rekapitulasi Hasil Evaluasi oleh Ahli Media 80
Tabel 4.2	Revisi Terhadap Media Animasi yang Dikembangkan Sesuai Masukan Ahli Media 82
Tabel 4.3	Rekapitulasi Hasil Evaluasi Media oleh Ahli Materi 83
Tabel 4.4	Revisi Terhadap Media Animasi yang Dikembangkan Sesuai Masukan Ahli Materi 84
Tabel 4.5	Rekapitulasi Hasil Evaluasi Keseluruhan 85
Tabel 4.6	Rekapitulasi Data Angket Respon Siswa 86
Tabel 4.7	Rekapitulasi Data Angket Respon Guru 87
Tabel 4.8	Rekapitulasi Data Angket Pemahaman siswa 87

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1	Pendapat Peserta Didik Terhadap Pelajaran Matematika 4
Gambar 1.2	Sumber Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP..... 6
Gambar 1.3	Penggunaan Media Pembelajaran Berupa Video..... 7
Gambar 1.4	Keinginan Penggunaan Media Pembelajaran..... 8
Gambar 1.5	Ketertarikan Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi 8
Gambar 2.1	Tampilan Utama Aplikasi <i>Powtoon</i> 28
Gambar 2.2	Navigasi Linear 32
Gambar 2.3	Navigasi Hierarkis..... 32
Gambar 2.4	Navigasi Non Linear 33
Gambar 2.5	Navigasi Komposit..... 33
Gambar 2.6	Diagram Pohon 35
Gambar 2.7	Ruang Sampel Dengan Tabel..... 36
Gambar 2.8	Kerangka Konsep..... 45
Gambar 4.1	Tampilan Awal Media Animasi..... 71
Gambar 4.2	Tampilan Perkenalan Karakter..... 72
Gambar 4.3	Tampilan Penjelasan Pokok Bahasan 72
Gambar 4.4	Tampilan Ilustrasi Peluang Dalam Keidupan Sehari-hari..... 73
Gambar 4.5	Tampilan Definisi Peluang..... 73
Gambar 4.6	Tampilan Soal dan Pembahasan..... 74

Gambar 4.7	Tampilan halaman Menu.....	75
Gambar 4.8	Tampilan Slider dan Tombol Suara	75
Gambar 4.9	Tampilan Ilustrasi Permasalahan Peluang Empirik	76
Gambar 4.10	Tampilan Ilustrasi Definisi Peluang Empirik.....	76
Gambar 4.11	Tampilan Contoh Soal Peluang Empirik.....	76
Gambar 4.12	Tampilan Definisi Peluang Teoritik.....	77
Gambar 4.13	Tampilan Soal dan Pembahasan Peluang Teoritik.....	77
Gambar 4.14	Tampilan Menu Soal dan Pembahasan	78
Gambar 4.15	Tampilan Soal	79
Gambar 4.16	Tampilan Hasil Jawaban	79
Gambar 4.17	Tampilan Pembahasan Soal.....	79



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	<i>Flowchart Dan Story Board Pengembangan Media Animasi</i>	99
Lampiran 2	Hasil Validasi Materi	100
Lampiran 3	Hasil Evaluasi Ahli Matri	101
Lampiran 4	Hasil Evaluasi Ahli Media	105
Lampiran 5	Pengkodean Siswa.....	108
Lampiran 6	Hasil Angket Respon Guru	109
Lampiran 7	Hasil Angket Respon Siswa.....	113
Lampiran 8	Hasil Angket Pemahaman Siswa	115
Lampiran 9	Dokumentasi Kegiatan.....	124

