

BAB IV
LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

1. Sejarah Berdirinya SDN Pasar Lama 6

Sekolah Dasar Negeri Pasar Lama 6 Banjarmasin terletak di Jalan Antasan Kecil Barat Gg.Ibu Nso.22c, kelurahan Pasar Lama, Kecamatan Banjarmasin Tengah, Kota Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan. SDN Pasar Lama 6 Kota Banjarmasin berdiri pada tahun 1982 sampai saat ini tahun 2020. Kepala sekolah yang pernah menjabat di SDN Pasar Lama 6 sejak tahun berdiri sampai sekarang adalah sebagai berikut.

Tabel XIV
Periodesasi Kepemimpinan Kepala Sekolah SDN Pasar Lama 6

No	Periode	Nama Kepala Sekolah
1	I	Hj Arbayah A. Ma
2	II	Hj Mira Prialini S.Pd
3	III	Neti Susilawati S.Pd
4	IV	H Asmuni S.Pd
5	V	Hj Asmiati Nurpah S.Pd
6	VI	Hj Hasanah S.Pd

Sumber: Tata usaha SDN Pasar Lama 6

2. Monografi SDN Pasar Lama 6 Banjarmasin

Tabel XV Monografi SDN Pasar Lama 6 Banjarmasin

1	Nama Sekolah	:	SDN Pasar Lama 6
2	NPSN	:	30304162
	NSS	:	101156005020
	NIS	:	102360
3	Jenjang Pendidikan	:	Sekolah Dasar Negeri
4	Status Sekolah	:	Negeri
5	Alamat Sekolah	:	Jl. Antasan Kecil Barat Gg.Ibu No.22c
	Kelurahan	:	Pasar Lama
	Kecamatan	:	Banjarmasin Tengah
	Kota	:	Banjarmasin
	Provinsi	:	Kalimantan Selatan
7	Status Kepemilikan	:	Negara

Sumber: Tata usaha SDN Pasar Lama 6

3. Keadaan Guru dan Tenaga Administrasi SDN Pasar Lama 6

pengajar yang menjadi guru kelas (Wali kelas) ada 6 orang jumlah tenaga pendidik dan pengajar SDN Pasar Lama 6 Kota Banjarmasin pada tahun 2020/2021 adalah 19 orang yang terdiri dari 3 orang laki-laki dan 16 orang perempuan. Adapun tenaga dengan guru pendamping anak inklusi 1 atau 2 orang setiap kelas.

Sedangkan jumlah tenaga administrasi yang ada di SDN Pasar Lama 6 adalah 3 orang yang terdiri dari 2 orang perempuan dan 1 orang laki-laki. Keadaan tenaga pendidik dan staf tata usaha di SDN Pasar Lama 6 Banjarmasin dapat dilihat pada tabel XV.

Tabel XV Keadaan Tenaga Pendidik dan Staf Tata Usaha di SDN Pasar Lama 6

No	Nama	Jabatan
1	Hj. Hasnah, S.Pd	Kepala Sekolah
2	Inah Jariah, S.Pd.SD	Guru wali Kelas 2
3	Tahmidillah, S.Pd	Guru Olahraga
4	Ainun Syamsiah, S.Pd	Guru Wali Kelas 4
5	Achmad Mashuri	Staf Sekolah
6	Hj. Desy Yubianisa, S.Pd	Guru Wali Kelas 5
7	Indrawati, S.Pd	Guru Wali Kelas 6
8	Ahmad Syarif, S.Pd	Guru Wali Kelas 3
9	Nuur Laily, S.kom	Tata Usaha
10	Henny Ruffaudah, S.Pd.I	Guru Agama
11	Nazwa, S.Pd	Guru Wali Kelas 1
12	Igga Maulidah, S.Pd	GPK
13	Novi Rahmawati, S.Pd	GPK
14	Mina Hajati, S.Pd	GPK
15	Rahman Nata, S.Pd	GPK
16	Desi, S.Pd	GPK

17	Bariah, S.Pd.I	GPK
18	Nurul Hikmah, S.Pd	GPK
19	Endah Fatmawati, S.Pd	Pengurus Perpustakaan

Sumber: Tata usaha SDN Pasar Lama 6

4. Keadaan Siswa SDN Pasar Lama 6

Jumlah siswa SDN Pasar Lama 6 Kota Banjarmasin pada tahun 2020/2021 adalah

Tabel XVI Keadaan Siswa SDN Pasar Lama 6 Kota Banjarmasin Tahun Pelajaran 2020/2021

NO	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	I	10	6	16
2	II	8	7	15
3	III	7	5	12
4	IV	11	8	19
5	V	15	9	24
6	VI	12	7	19
Jumlah		63	42	105

Sumber: Tata usaha SDN Pasar Lama 6

5. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana yang terdapat di SDN Pasar Lama 6 Banjarmasin meliputi fasilitas-fasilitas berikut.

Tabel XVII Sarana dan Prasaranan SDN Pasar Lama 6

No	Nama	Jumlah
1	Ruang Kepala Sekolah	1
2	Ruang guru/kantor	1
3	Ruang Tata Usaha	1
4	Ruang Kelas	6
5	Ruang Perpustakaan	1
6	Ruang Inklusi	1
7	Mushola	1
8	WC guru dan karyawan	1
9	WC siswa	2
10	Kantin Sekolah	3
11	Lapangan olahraga	1

Sumber: Tata usaha SDN Pasar Lama 6

6. Visi dan Misi SDN Pasar Lama 6

a. Visi SDN Pasar Lama 6

Berakhlak mulia, terampil, berprestasi dan peduli lingkungan

b. Misi SDN Pasar Lama 6

- 1) Menumbuhkan pembiasaan budaya 5 S (Senyum, salam, sapa, sopan, santun)
- 2) Membiasakan disiplin dan tanggung jawab kepada warga sekolah
- 3) Menumbuhkan rasa percaya diri, cinta tanah air dan bangsa

- 4) Meningkatkan kualitas pendidikan melalui peningkatan kualitas guru dan siswa
- 5) Membiasakan seluruh warga sekolah menjaga kebersihan dan menerapkan pola hidup sehat

7. Jadwal Mengajar

Waktu penyelenggaraan kegiatan pembelajaran dilaksanakan setiap hari senin sampai dengan sabtu. Kegiatan belajar mengajar di mulai pukul 08:00 WITA sampai dengan pukul 12:00 WITA. Jadwal pembelajaran disamakan dari kelas I sampai VI karena sistem pembelajaran menggunakan online sehingga dalam satu hari hanya satu mata pelajaran saja.

B. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan Pembelajaran dilaksanakan selama 2 minggu terhitung sejak tanggal 27 Agustus 2020 sampai 8 September 2020. Peneliti dalam pembelajaran ini bertindak sebagai guru. Adapun materi pokok dalam penelitian ini adalah materi operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan pecahan. Materi ini yang akan disampaikan kepada sampel penelitian yaitu siswa kelas V di SDN Pasar Lama 6 Banjarmasin. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dengan memberikan perlakuan pada kelas eksperimen, sebagaimana yang telah ditentukan pada metode penelitian. Gambaran mengenai pelaksanaan pembelajaran pada kelompok eksperimen akan dijelaskan pada subbab selanjutnya.

Sebelum melaksanakan pembelajaran, peneliti terlebih dahulu menyiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran di kelompok eksperimen. Persiapan pada kelompok eksperimen lebih kompleks karena selain menyiapkan materi, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), soal latihan dan soal-soal *posttest* yang telah diuji coba sebelumnya. Peneliti juga menyiapkan video animasi matematika sebagai media dalam proses pembelajaran. Selain itu, peneliti juga membuat angket mengenai minat siswa belajar matematika menggunakan media berbasis video animasi. Pembelajaran berlangsung selama 3 kali pertemuan di tambah 1 kali pertemuan untuk *posttest*. Jadwal pelaksanaan pembelajaran di kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel XVIII Berikut.

Tabel XVIII Pelaksanaan Pembelajaran di Kelompok Eksperimen

Pertemuan Ke-	Hari/tanggal	Jam Ke-	Materi
1	Kamis, 27 Agustus 2020	08:00 – 12:00	Operasi Perkalian Bilangan Pecahan
2	Selasa, 1 September 2020	08:00 – 12:00	Operasi Pembagian Bilangan Pecahan
3	Kamis, 3 September 2020	08:00 – 12:00	Operasi Perkalian dan Pembagian Bilangan Pecahan

			dalam kehidupan Sehari-hari
4	Selasa, 8 September 2020	08:00 – 12:00	Pelaksanaan <i>Posttest</i> (tes akhir)

C. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran

Secara umum kegiatan pembelajaran kelompok eksperimen menggunakan media berbasis video animasi yang terdiri dari empat kali pertemuan terbagi menjadi beberapa tahapan yang akan dijelaskan pada bagian-bagian di bawah ini:

1. Pertemuan Pertama

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis video animasi terlebih dahulu melaksanakan *pretest* di kelas V SDN Pasar Lama 6.

a. Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal ini peneliti berusaha membuat lingkungan kelas yang positif dan kondusif dengan terlebih dahulu mengontrol kondisi grup *whatsapp* kelas V untuk tidak mengirim chat apapun selain berhubungan dengan pembelajaran dan meminta peserta didik untuk menyiapkan buku pembelajaran. Setelah itu peneliti menanyakan kabar peserta didik dan mengecek kehadiran peserta

didik. Pada pertemuan pertama ini semua peserta didik didalam kelas tersebut hadir.

Sebelum mulai masuk kemateri, terlebih dahulu peneliti mengingatkan peserta didik mengenai materi yang telah dipelajari yaitu tentang bilangan pecahan dan mengaitkannya dengan materi yang akan dipelajari yaitu tentang operasi perkalian bilangan pecahan, serta menjelaskan manfaat materi yang di pelajari dengan kehidupan sehari-hari.

b. Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada pertemuan pertama secara singkat akan dipaparkan pada langkah-langkah dibawah ini:

1. Guru mulai memeriksa lagi keaktifan peserta didik di grup *Whatsapp* dengan menanyakan “sudah siap untuk belajar hari ini “. Saat respon peserta didik di grup *Whatsapp* mulai banyak, guru memulai pembelajaran.
2. Guru memberitahukan peraturan-peraturan dalam belajar matematika secara online melalui grup *Whatsapp*. Gambar selengkapnya dapat dilihat pada lampiran XL.
3. Guru mulai mengirim video animasi pembelajaran matematika materi operasi perkalian bilangan pecahan di grup *Whatsapp* kelas V. Saat dimulai pembelajaran dengan mengirim video animasi pembelajaran matematika, guru mengubah pengaturan *Whatsapp* grup menjadi hanya *admin* yang dapat mengirim pesan

selama 20 menit. Hal ini dilakukan agar pesan dari guru tidak terpotong atau hilang karena chat-chat baru yang masuk dan siswa dapat lebih fokus dalam memahami pembelajaran. Gambar selengkapnya dapat dilihat pada lampiran XL.

4. Peserta didik selama 20 menit di minta untuk memahami pembelajaran melalui video animasi matematika. Gambar selengkapnya dapat dilihat pada lampiran XL.
 5. Guru mengubah kembali pengaturan *Whatsapp* menjadi semua peserta yang dapat mengirim pesan setelah 20 menit. Gambar selengkapnya dapat dilihat pada lampiran XL.
 6. Guru menanyakan kepada semua peserta didik di grup *Whatsapp* kelas 5. Jika masih ada peserta didik yang belum jelas maka guru akan menjelaskan kembali. Gambar selengkapnya dapat dilihat pada lampiran XL.
- c. Kegiatan Akhir

Setelah kegiatan inti selesai, guru memberikan tugas latihan yang berhubungan dengan materi operasi perkalian bilangan pecahan dan guru memberitahukan siswa bahwa setelah selesai mengerjakan latihan matematika, siswa diminta untuk memfoto hasil jawaban mereka dan mengirim ke nomor *Whatsapp* pribadi guru yang mengajar.



2. Pertemuan Kedua

a. Kegiatan Awal

Pada kegiatan kedua ini peneliti berusaha membuat lingkungan kelas yang positif dan kondusif dengan terlebih dahulu mengontrol kondisi grup whatsapp kelas V untuk tidak mengirim chat apapun selain berhubungan dengan pembelajaran dan meminta peserta didik untuk menyiapkan buku pembelajaran. Setelah itu peneliti menanyakan kabar peserta didik dan mengecek kehadiran peserta didik. Pada pertemuan kedua ini ada beberapa peserta didik yang tidak hadir, gambar selengkapnya dapat dilihat pada lampiran XL.

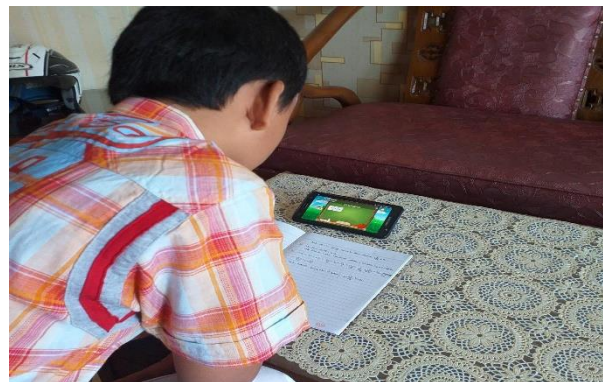
Sebelum mulai masuk kemateri, terlebih dahulu peneliti mengingatkan peserta didik mengenai materi yang telah dipelajari yaitu tentang bilangan pecahan dan mengaitkannya dengan materi yang akan dipelajari yaitu tentang operasi pembagian bilangan pecahan.

b. Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada pertemuan kedua secara singkat akan dipaparkan pada langkah-langkah dibawah ini:

1. Guru mulai memeriksa lagi keaktifan peserta didik di grup *Whatsapp* dengan menanyakan “siap untuk pembelajaran hari ini“. Saat respon peserta didik di grup *Whatsapp* mulai banyak, guru memulai pembelajaran.
2. Guru memberitahukan peraturan-peraturan dalam belajar matematika secara online melalui grup *Whatsapp*. Gambar selengkapnya dapat dilihat pada lampiran XL.
3. Guru mulai mengirim video animasi pembelajaran matematika materi operasi pembagian bilangan pecahan di grup *Whatsapp* kelas V. Saat dimulai pembelajaran dengan mengirim video animasi pembelajaran matematika, guru mengubah pengaturan *Whatsapp* grup menjadi hanya admin yang dapat mengirim pesan selama 20 menit. Hal ini dilakukan agar pesan dari guru tidak terpotong atau hilang karena chat-chat baru yang masuk dan siswa dapat lebih fokus dalam memahami pembelajaran. Gambar selengkapnya dapat dilihat pada lampiran XL.

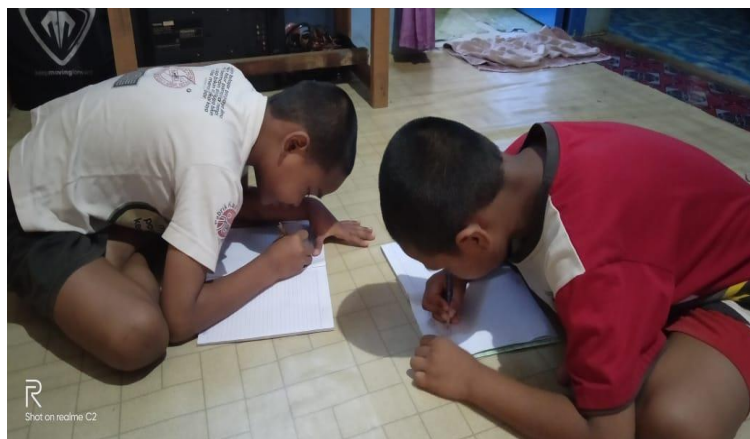
4. Peserta didik selama 20 menit di minta untuk memahami pembelajaran melalui video animasi matematika materi operasi pembagian bilangan pecahan.



5. Guru mengubah kembali pengaturan *Whatsapp* menjadi semua peserta yang dapat mengirim pesan setelah 20 menit. Gambar selengkapnya dapat dilihat pada lampiran XL.
6. Guru menanyakan kepada semua peserta didik di grup *Whatsapp* kelas V. Jika masih ada peserta didik yang belum jelas maka guru akan menjelaskan kembali. Gambar selengkapnya dapat dilihat pada lampiran XL.

d. Kegiatan Akhir

Setelah kegiatan inti selesai, guru memberikan tugas latihan yang berhubungan dengan materi operasi pembagian bilangan pecahan dan guru memberitahukan siswa bahwa setelah selesai mengerjakan latihan matematika, siswa diminta untuk memfoto hasil jawaban mereka dan mengirim ke nomor *Whatsapp* pribadi guru yang mengajar.



3. Pertemuan Ketiga

a. Kegiatan Awal

Pada kegiatan ketiga ini peneliti berusaha membuat lingkungan kelas yang positif dan kondusif dengan terlebih dahulu mengontrol kondisi grup whatsapp kelas V untuk tidak mengirim

chat apapun selain berhubungan dengan pembelajaran dan meminta peserta didik untuk menyiapkan buku pembelajaran. Setelah itu peneliti menanyakan kabar peserta didik dan mengecek kehadiran peserta didik. Pada pertemuan ketiga ini ada beberapa peserta didik yang tidak hadir, gambar selengkapnya dapat dilihat pada lampiran XL.

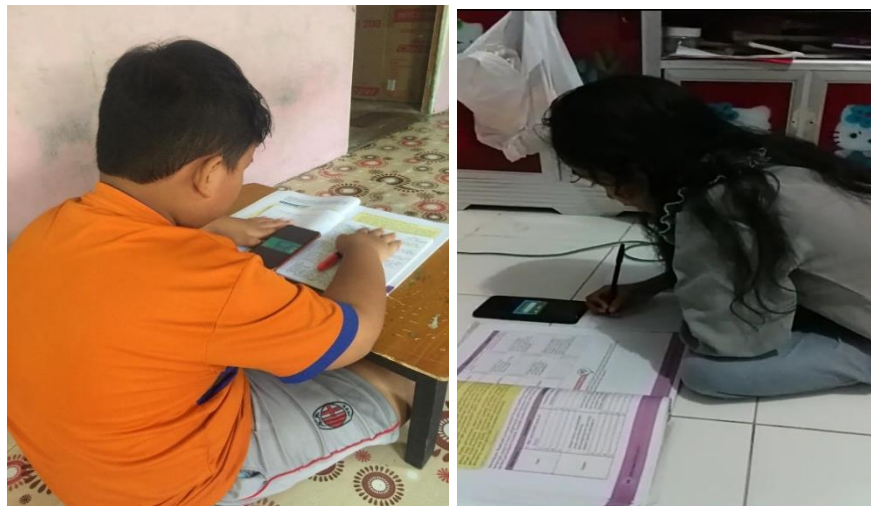
Sebelum mulai masuk kemateri, terlebih dahulu peneliti mengingatkan peserta didik mengenai materi yang telah dipelajari yaitu tentang bilangan pecahan dan mengaitkannya dengan materi yang akan dipelajari yaitu tentang operasi perkalian dan pembagian bilangan pecahan, serta menjelaskan manfaat materi yang pelajari dengan kehidupan sehari-hari.

b. Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada pertemuan ketiga secara singkat akan dipaparkan pada langkah-langkah dibawah ini:

- 1) Guru mulai memeriksa lagi keaktifan peserta didik di grup *Whatsapp* dengan menanyakan “apa kabar anak-anak ibu”. Saat respon peserta didik di grup *Whatsapp* kelas lima mulai banyak, guru memulai pembelajaran. Gambar selengkapnya dapat dilihat pada lampiran XL.
- 2) Guru memberitahukan peraturan-peraturan dalam belajar matematika secara online melalui grup *Whatsapp*.

- 3) Guru mulai mengirim video animasi pembelajaran matematika materi operasi perkalian dan pembagian bilangan pecahan dalam kehidupan sehari-hari di grup *Whatsapp* kelas 5.
- 4) Saat dimulai pembelajaran dengan mengirim video animasi pembelajaran matematika, guru mengubah pengaturan *Whatsapp* grup menjadi hanya admin yang dapat mengirim pesan selama 20 menit. Hal ini dilakukan agar pesan dari guru tidak terpotong atau hilang karena chat-chat baru yang masuk dan siswa dapat lebih fokus dalam memahami pembelajaran.
- 5) Peserta didik selama 20 menit di minta untuk memahami pembelajaran melalui video animasi matematika.



- 6) Guru mengubah kembali pengaturan *Whatsapp* menjadi semua peserta yang dapat mengirim pesan setelah 20 menit.
- 7) Guru menanyakan kepada semua peserta didik di grup *Whatsapp* kelas V. Jika masih ada peserta didik yang belum jelas maka guru akan menjelaskan kembali.

c. Kegiatan Akhir

Setelah kegiatan inti selesai, guru memberikan tugas latihan yang berhubungan dengan materi operasi perkalian dan pembagian bilangan pecahan dalam kehidupan sehari-hari, untuk gambar selengkapnya dapat dilihat pada lampiran XL.



4. Pertemuan Keempat

Pada pertemuan kali ini merupakan pertemuan terakhir. Dimana semua materi sudah tersampaikan dalam pertemuan pertama sampai dengan pertemuan ketiga. Sehingga pertemuan ini akan diadakan tes akhir yang tujuannya untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan siswa pada materi operasi perkalian dan pembagian bilangan pecahan dengan menggunakan media berbasis video animasi pembelajaran matematika.

Sebelum siswa diperkenankan untuk menjawab soal, terlebih dahulu peneliti menghimbau agar peserta didik menjawab soal dengan menggunakan cara, teliti dan cermat agar tidak terkecoh dengan keabstrakan soal, menuliskan nama lengkap dan kelas pada buku latihan matematika mereka. Setelah selesai mengerjakan tugas matematika

siswa diminta untuk memfoto hasil jawaban mereka dan mengirim ke nomor *Whatsapp* pribadi guru yang mengajar.

Pada pertemuan keempat ini guru juga membagikan angket minat belajar dengan menggunakan media berbasis video animasi matematika, sebelum membagikan angket guru memberitahukan cara untuk mengisi angket minat yaitu:

- a. Siswa dihimbau untuk membaca setiap pernyataan dengan teliti dan menuliskan nama dan kelas.
- b. Angket minat belajar matematika menggunakan media berbasis video animasi yang berbentuk pernyataan dan memiliki empat pilihan jawaban yaitu SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju).
- c. Siswa dapat memilih dari empat jawaban angket di atas dan menuliskannya di buku mereka. Contoh No 1 = Setuju
- d. Setelah siswa selesai menjawab semua pernyataan angket minat belajar matematika dengan menggunakan media berbasis video animasi, siswa diminta untuk memfoto hasil jawaban mereka dan mengirim ke nomor *Whatsapp* pribadi guru yang mengajar, gambar selengkapnya dapat dilihat pada lampiran XL.

D. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Video Animasi Pembelajaran

1. Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Matematika

a. Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Pertemuan Pertama

Pelaksanaan Pembelajaran Matematika menggunakan media berbasis video animasi pembelajaran dilihat dari lembar observasi. Obsever (pengamat) yang bertugas mengisi lembar observasi ini adalah wali kelas V di SDN Pasar Lama 6. Proses pengisian lembar observasi dilakukan saat berlangsungnya pembelajaran dengan menggunakan media berbasis video animasi pembelajaran matematika sebanyak 3 (tiga) kali pertemuan. Pada pertemuan pertama ini membahas materi tentang perkalian bilangan pecahan.

Adapun hasil dari lembar observasi pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis video animasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel XVI Hasil Lembar Observasi Pertemuan Pertama

Pertemuan Ke-	Persentase Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Media Berbasis Video Animasi	
	Ya	Tidak
1	70%	30%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa persentase pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis video animasi mencapai 70% pada pertemuan pertama. Hal ini menunjukkan bahwa peneliti telah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis video animasi sesuai dengan langkah-langkah yang dibuat pada lembar observasi. Namun demikian masih ada beberapa langkah yang perlu dilaksanakan dan diperbaiki:

- 1) Guru mengingatkan kembali tentang bilangan pecahan.
 - 2) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang telah disampaikan oleh guru dengan menggunakan media berbasis video animasi.
 - 3) Guru memberikan himbauan dan motivasi kepada siswa.
- b. Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Kedua

Pelaksanaan Pembelajaran Matematika menggunakan media berbasis video animasi pembelajaran dilihat dari lembar observasi. Observer (pengamat) yang bertugas mengisi lembar observasi ini adalah wali kelas 5 di SDN Pasar Lama 6. Proses pengisian lembar observasi dilakukan saat berlangsungnya pembelajaran dengan menggunakan media berbasis video animasi pembelajaran matematika sebanyak 3 (tiga) kali pertemuan. Pada pertemuan kedua ini membahas materi tentang pembagian bilangan pecahan. Adapun hasil dari lembar observasi pelaksanaan pembelajaran

dengan menggunakan media berbasis video animasi dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel XIX Hasil Lembar Observasi Pertemuan Kedua

Pertemuan Ke-	Persentase Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Media Berbasis Video Animasi	
	Ya	Tidak
2	90%	10%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa persentase pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis video animasi mencapai 90% pada pertemuan kedua. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dalam pelaksanaan pembelajaran dan peneliti telah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis video animasi sesuai dengan langkah-langkah yang dibuat pada lembar observasi. Namun demikian masih ada beberapa langkah yang perlu dilaksanakan dan diperbaiki:

- 1) Guru meminta siswa untuk menyimpulkan tentang pembagian pecahan menggunakan *voice note* di grup *Whatsapp* kelas.
- c. Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Pada Pertemuan Ketiga

Pelaksanaan Pembelajaran Matematika menggunakan media berbasis video animasi pembelajaran dilihat dari lembar

observasi. Obsever (pengamat) yang bertugas mengisi lembar observasi ini adalah wali kelas 5 di SDN Pasar Lama 6 yaitu ibu Hj Desy Yubianisa. Proses pengisian lembar observasi dilakukan saat berlangsungnya pembelajaran dengan menggunakan media berbasis video animasi pembelajaran matematika sebanyak 3 (tiga) kali pertemuan. Pada pertemuan Ketiga ini membahas materi tentang perkalian dan pembagian bilangan pecahan dalam kehidupan sehari-hari. Adapun hasil dari lembar observasi pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis video animasi dapat dilihat pada tabel XX.

Tabel XX Hasil Lembar Observasi Pertemuan Ketiga

Pertemuan Ke-	Persentase Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Media Berbasis Video Animasi	
	Ya	Tidak
3	100%	0%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa persentase pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis video animasi mencapai 100% pada pertemuan ketiga. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dalam pelaksanaan pembelajaran dan peneliti telah melaksanakan pembelajaran

dengan menggunakan media berbasis video animasi sesuai dengan langkah-langkah yang dibuat pada lembar observasi.

2. Kesimpulan Hasil Pelaksanaan Pembelajaran Setiap Pertemuan.

Hasil lembar observasi pada pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan sebanyak 3 (tiga) kali pertemuan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu persentase pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis video animasi pada pertemuan pertama yaitu 70%, pertemuan kedua 90% dan pertemuan ketiga 100%. Pada pertemuan pertama masih ada beberapa langkah pada lembar observasi yang belum terlaksana sehingga peneliti melakukan perbaikan pelaksanaan dalam setiap pertemuan maka pada pertemuan ketiga semua langkah-langkah pada lembar observasi terlaksana semua. Data-data penelitian di susun dengan menggunakan skala rasio sehingga peneliti mengambil nilai rata-rata persentase pelaksanaan pembelajaran pada setiap pertemuan pertama 70%, kedua 90%, dan ketiga 100% sehingga hasilnya adalah 89% yaitu pada kategori sangat baik. Adapun nilai keefektifan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis video animasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel XXI Interpretasi Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media berbasis Video Animasi⁹⁰

Interval Nilai	Kategori
$80 < P \leq 100$	Sangat Baik
$60 < P \leq 80$	Baik
$40 < P \leq 60$	Sedang
$20 < P \leq 40$	Kurang
$0 < P \leq 20$	Sangat Kurang

Kriteria keefektifan pada penelitian ini adalah pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan media berbasis video animasi $> 80\%$ atau berada pada kategori sangat baik sehingga hasil perhitungan persentase pelaksanaan pembelajaran akan menentukan keefektifan penggunaan media berbasis video animasi untuk meninjau hasil belajar dan minat belajar siswa kelas V di SDN Pasar Lama 6.

E. Data Hasil Belajar Matematika pada *Pretest*

Data *pretest* pada kelas V SDN Pasar Lama 6 adalah nilai hasil tes awal. Nilai hasil dari *Pretest* dapat dilihat pada lampiran XXVI. Rangkuman hasil dari *pretest* siswa dapat dilihat table berikut ini.

⁹⁰ Murdan, dkk, "Implementasi Pembelajaran....", h.49

Tabel XXVII Deskripsi Hasil *Pretest* Siswa

Mean	Median	Standar Deviasi	Variansi	Skor Maksimum	Skor Minimum
31,04	25	13,030	169,520	57	10

Berdasarkan tabel XXVII dapat diketahui bahwa hasil *pretest* siswa pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata adalah 31,04 Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran XXVII.

F. Data Hasil Belajar Matematika Siswa pada *Posttest*

Tes akhir dilakukan untuk mengetahui hasil belajar di kelas eksperimen. Tes dilakukan pada pertemuan keempat dikelas *eksperimen*. Nilai hasil dari *Posttest* dapat dilihat pada lampiran XXX. Distribusi jumlah siswa yang mengikuti tes dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel XXIV Jumlah Siswa Mengikuti *Posttest*

Data	Kelas Eksperimen
Tes akhir program pembelajaran	24 orang
Jumlah siswa seluruhnya	24 orang

Berdasarkan tabel XXIV di atas dapat diketahui bahwa pada pelaksanaan *posttest* di kelas eksperimen diikuti oleh 24 siswa atau 100%.

Rangkuman hasil *posttest* belajar siswa dari yang diberikan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel XXV Distribusi Hasil Dari *Posttest*

Mean	Median	Standar Deviasi	Variansi	Skor Maksimum	Skor Minimum
80,42	80,00	10,705	114,601	100	60

Berdasarkan tabel XXV dapat diketahui bahwa hasil *posttest* siswa pada kelas eksperimen memperoleh dengan rata-rata 80,42. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran XXXI.

G. Uji Hasil Belajar Matematika Siswa

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui kenormalan distribusi data. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov test* dengan taraf signifikan 5%. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel XXVII.

Tabel XXVII Uji Normalitas

Hasil	Kalmogorov-Smirnov		Taraf Sig.	Kesimpulan
	N	Angka Probabilitas		
<i>Pretest</i>	24	0,051	5%	Berdistribusi Normal
<i>Posttest</i>	24	0,200		Berdistribusi Normal

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan uji normalitas dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*, nilai probabilitas data untuk hasil *pretest* adalah $0,051 > 0,05$ dan hasil *posttest* adalah $0,200 > 0,05$ yang artinya dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Untuk perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran XXXII

2. Uji Homogenitas

Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* siswa di kelas eksperimen homogen atau tidak.

Tabel XXVIII Hasil Uji Homogenitas Nilai *Pretes* dan *Posttest*

Hasil	N	Angka Probabilitas	Kesimpulan
<i>Pretest</i>	24	0,218	Homogen
<i>Posttest</i>			

Berdasarkan hasil output uji homogenitas varians dengan menggunakan uji *levene statistic*. Pada tabel diatas, nilai *probalitas* adalah 0,218 karena $0,218 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* dan *posttes* kedua hasil homogen. Untuk perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran XXXIII.

3. Uji Paired Sample t test

Dari perhitungan uji normalitas dan homogenitas diketahui bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal dan homogen. Sehingga, alternatif untuk perhitungan uji beda untuk data berpasangan yang digunakan adalah *uji paired sample t test*.

Tabel XXIX

Hasil *Pretest* dan *Posttest* dengan Uji *Paired Sample T Test*

Pair 1	<i>Paired Sample T Test</i>		
	T	Dt	Sig. (2-tailed)
pretest - posttest	-16,05	23	0,000

Berdasarkan *output Pair 1* dengan menggunakan uji *paired sample t test* diperoleh nilai *sig,(2 tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$. Dari kriteria pengujian yang telah ditetapkan, maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* sebelum menggunakan media berbasis video animasi dengan nilai *posttest* setelah menggunakan media

berbasis video animasi pada materi operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan pecahan.

H. Hasil Analisis Deskriptif Nilai Minat Belajar Siswa

Untuk mengetahui bagaimana minat siswa terhadap penggunaan media berbasis video animasi pada pembelajaran matematika maka digunakan angket. Hasil pengisian angket pada kelas V SDN Pasar Lama 6 dapat dilihat pada tabel XXX.

Tabel XXX Hasil Pengisian Angket Minat Siswa Menggunakan Media Berbasis Video Animasi Pembelajaran Matematika

NO	Pernyataan Angket	Jawaban							
		SS	%	S	%	TS	%	STS	%
1	Saya lebih tertarik belajar matematika jika menggunakan media pembelajaran video animasi	9	37,5	14	58	1	4,1	0	0
2	Saya dapat merasakan manfaat belajar matematika dengan menggunakan media video animasi	13	54,2	10	41,7	1	4,1	0	0
3 ★	Tampilkan media animasi tidak menarik sehingga belajar matematika menjadi tidak menyenangkan	0	0	5	20,8	18	75	2	8,3
4 ★	Belajar matematika	0	0	2	8,3	17	70,8	5	20,8

	dengan menggunakan media animasi semakin mempersulit saya untuk memahami materi pelajaran								
5	Saya lebih percaya diri dalam mengerjakan soal-soal matematika setelah guru menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan media animasi	9	37,5	13	54,2	1	4,1	1	4,1
6	Saya lebih mudah memahami materi pembelajaran matematika apabila menggunakan media pembelajaran video animasi	12	50	9	37,5	2	8,3	0	0
7 ★	Saya tidak dapat berkonsentrasi dengan baik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media animasi.	0	0	3	12,5	17	70,8	5	20,8
8	Belajar matematika dengan menggunakan media video animasi membantu meningkatkan hasil belajar matematika saya	12	50	11	45,8	1	4,1	0	0
9 ★	Belajar matematika dengan menggunakan media video	0	0	5	20,8	16	66,7	3	12,5

	animasi tidak ada bedanya dengan cara yang biasa dilakukan								
10	Saya mampu memusatkan perhatian dengan baik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media video animasi	8	33,3	14	58,3	2	8,3	0	0
11	Belajar matematika dengan menggunakan media video animasi membuat saya lebih mengetahui kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari	7	29,2	15	62,5	2	8,3	0	0
12 ★	Belajar matematika dengan menggunakan media video animasi membuat saya malas untuk menyimak materi yang sedang dijelaskan	0	0	0	0	13	54,2	11	45,8
13	Setelah belajar matematika dengan menggunakan media video animasi, saya ingin mempelajari matematika secara mendalam	10	41,7	11	45,8	3	12,5	0	0
14 ★	Belajar matematika dengan menggunakan	0	0	2	75	18	75	4	16,7

	media video animasi semakin mempersulit saya untuk mengingat materi pembelajaran matematika								
15 ★	Saya mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal-soal matematika setelah guru menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan media video animasi	2	8,3	3	12,5	14	58,3	5	20,8
16 ★	Belajar matematika dengan menggunakan media video animasi tidak bermanfaat bagi saya	0	0	1	4,1	12	50	11	45,8
17	Saya lebih mudah menangkap isi dari materi pembelajaran matematika dengan menggunakan media video animasi	7	29,2	13	54,2	3	12,5	1	4,1
18 ★	Saya merasa tegang saat belajar matematika dengan menggunakan media video animasi	2	8,3	1	4,1	14	58,2	7	29,2
19	Setelah belajar matematika dengan menggunakan	8	33,3	15	62,5	1	4,1	0	0

	media video animasi, saya merasa matematika adalah pelajaran yang menyenangkan								
20	Saya lebih senang belajar matematika jika menggunakan media video pembelajaran animasi dibandingkan belajar matematika dengan cara yang biasa dilakukan	5	20,8	15	62,5	4	16,7	0	0
21 ★	Belajar matematika dengan menggunakan media video animasi lebih merepotkan dibandingkan belajar matematika dengan media yang biasa digunakan	2	8,3	1	4,1	18	75	3	12,5
22	Materi matematika yang diajarkan dengan menggunakan media video animasi lebih berkesan dibandingkan dengan materi yang diajarkan dengan media yang biasa digunakan	6	25	16	66,7	2	8,3	0	0
23	Tampilan media animasi sangat menarik sehingga membuat saya semakin	11	45,8	12	50	1	4,1	0	0

	bersemangat dalam mempelajari matematika								
24 ★	Setelah belajar dengan menggunakan media video animasi saya tidak berminat untuk belajar matematika	8	33,3	15	62,5	1	4,1	0	0
25	Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran matematika membuat saya lebih bersemangat dalam belajar matematika	6	25	17	70,8	1	4,1	0	0

Keterangan: Tanda bintang bearti pernyataan angket negatif

Pada tabel XXX dapat kita lihat jumlah siswa yang menjawab pada masing-masing butir angket yang disediakan dengan pilihan sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS), baik untuk pernyataan positif ataupun negatif. Pilihan tersebut memiliki nilai masing-masing yang berbeda satu sama lainnya.

Adapun pernyataan positif dengan kuantitas paling besar pada pilihan sangat setuju (SS) ditunjukkan butir pernyataan nomor 2 yang dipilih sebanyak 13 orang siswa (54,2%), hal ini bearti menunjukkan lebih dari setengah siswa di kelas V sangat setuju bahwa penggunaan media berbasis video animasi memiliki banyak memfaat. Pernyataan positif dengan kuantitas paling besar pada pilihan setuju (S) ditunjukkan butir pernyataan nomor 25 yang dipilih sebanyak 17 orang siswa (70,8), hal ini bearti

menunjukkan hampir satu kelas setuju penggunaan media video animasi dalam pembelajaran matematika membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar matematika. Adapun pernyataan positif dengan kuantitas paling besar pada pilihan tidak setuju (TS) ditunjukkan butir pernyataan nomor 20 yang dipilih sebanyak 4 orang siswa (16.7%), hal ini menunjukkan bahwa sebagian kecil siswa kelas V tidak setuju belajar matematika menggunakan media video pembelajaran animasi lebih menyenangkan dibandingkan belajar matematika dengan cara yang bisa dilakukan. Sedangkan pernyataan positif dengan kuantitas paling besar pada pilihan sangat tidak setuju (STS) ditunjukkan butir pernyataan 5 dan 17 yang dipilih sebanyak 1 orang siswa (4,1%), hal ini menunjukkan sebagian kecil siswa kelas V SD sangat tidak setuju lebih percaya diri dalam mengerjakan soal-soal matematika setelah guru menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan media berbasis video animasi dan lebih mudah menangkap isi dari materi pembelajaran matematika dengan menggunakan media berbasis video animasi.

Adapun pernyataan negatif dengan kuantitas paling besar pada pilihan sangat setuju (SS) ditunjukkan butir pernyataan nomor 24 yang dipilih sebanyak 8 orang siswa (33,3%), hal ini berarti menunjukkan lebih dari seperempat siswa di kelas V sangat setuju bahwa Setelah belajar dengan menggunakan media video animasi siswa menjadi tidak berminat untuk belajar matematika. Pernyataan negatif dengan kuantitas paling besar pada pilihan setuju (S) ditunjukkan butir pernyataan nomor 24 yang dipilih

sebanyak 15 orang siswa (62,5), hal ini berarti menunjukkan hampir setengah kelas setuju bahwa Setelah belajar dengan menggunakan media video animasi siswa menjadi tidak berminat untuk belajar matematika.. Adapun pernyataan negatif dengan kuantitas paling besar pada pilihan tidak setuju (TS) ditunjukkan butir pernyataan nomor 3, 14 dan 21 yang dipilih sebanyak 18 orang siswa (75%), hal ini menunjukkan bahwa hampir satu kelas V tidak setuju tampilan media animasi tidak menarik sehingga belajar matematika menjadi tidak menyenangkan, Belajar matematika dengan menggunakan media video animasi semakin mempersulit siswa untuk mengingat materi pembelajaran matematika dan belajar matematika dengan menggunakan media video animasi lebih merepotkan dibandingkan belajar matematika dengan media yang biasa digunakan. Sedangkan pernyataan negatif dengan kuantitas paling besar pada pilihan sangat tidak setuju (STS) ditunjukkan butir pernyataan 12 dan 16 yang dipilih sebanyak 11 orang siswa (45,8%), hal ini menunjukkan hampir setengah siswa sangat tidak setuju belajar matematika dengan menggunakan media video animasi membuat siswa malas untuk menyimak materi yang sedang dijelaskan dan belajar matematika dengan menggunakan media video animasi tidak bermanfaat.

Setelah persentasi dari semua pernyataan dibuat, kemudian dicari rata-ratanya dari 25 pernyataan minat siswa menggunakan media berbasis video animasi. Hasil dapat dilihat pada tabel XXXI dibawah.

Tabel XXXI
Data Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Pasar Lama 6 Setelah diterapkan
Penggunaan Media

Hasil	Nilai
Pernyataan Positif	88%
Pernyataan Negatif	53%
Pernyataan Keseluruhan	80,04%

Berdasarkan tabel di atas, dijelaskan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh adalah 80,04. Maka minat belajar matematika siswa SDN Pasar Lama 6 pada kelas eksperimen atau kelas yang diajar dengan menggunakan media berbasis video animasi pada kualifikasi baik. Sehingga dapat disimpulkan media berbasis video animasi efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan pecahan.

I. Deskripsi Hasil Penelitian

Efektivitas penggunaan media video pembelajaran dilihat dari kriteria keefektifan yaitu pelaksanaan pembelajaran, hasil belajar dan minat belajar siswa. Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan sebanyak 3 (tiga) kali pertemuan mengalami peningkatan dalam proses pembelajaran pada setiap pertemuannya. Pada pertemuan pertama persentase pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis video animasi yang

sesuai dengan langkah-langkah observasi pada tingkat 70% namun, setelah melakukan perbaikan setiap pertemuannya maka nilai persentase pertemuan ketiga pada tingkat 100% sehingga kriteria keefektifan pada penelitian ini yaitu pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan media berbasis video animasi $> 80\%$ atau berada pada kategori sangat baik.

Hasil dari *pretest* yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa di kelas eksperimen hanya sebesar 31,04. Namun setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media berbasis video animasi, hasil *posttest* menunjukkan rata-rata kelas sebesar 80,04. Terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara nilai *pretest* sebelum menggunakan media video animasi dan nilai *posttest* sesudah menggunakan media video animasi. Berdasarkan uji *paired sample t test* diperoleh nilai *sig.(2 tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dengan media video animasi efektif digunakan pada materi operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan pecahan.

Adapun hasil perhitungan rata-rata persentase minat siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media berbasis video animasi pada pernyataan-pernyataan positif sebesar 88%, pernyataan negatif sebesar 53% sedangkan rata-rata minat siswa secara keseluruhan sebesar 80,04% yang memenuhi kategori baik.