

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Sejarah Berdirinya SMPN 1 Simpang Empat

SMPN 1 Simpang Empat merupakan salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SMP di Desa Baroqah, Kecamatan Simpang Empat, Kabupaten Tanah Bumbu, Provinsi Kalimantan Selatan. SMPN 1 Simpang Empat dalam menjalankan kegiatannya, berada dibawah naungan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. SMPN 1 Simpang Empat didirikan pada tanggal 10 Mei 1997. SMPN 1 Simpang Empat berdiri di tanah hibah dengan luas tanah sebesar 20.000 m² dan luas Bangunan 10.000 m².

SMPN 1 Simpang Empat berdasarkan Surat Keputusan Bupati Tanah Bumbu Nomor: 311 Tahun 2007 Tanggal 05 Oktober 2007 tentang Perubahan Nomenklator Sekolah yang sebelumnya bernama SMPN 5 Batulicin berubah menjadi SMPN 1 Simpang Empat. Sekolah ini terus berbenah untuk meningkatkan kuantitas dan kualitas siswa melalui berbagai program sekolah, melalui visi sekolah “Berakhlak mulia, berprestasi, berbudaya dan berwawasan lingkungan” dan prestasi akademik dan non akademik terus ditingkatkan.

SMPN 1 Simpang Empat berstatus akreditasi A dengan Nomor SK. Akreditasi: 758/BAN/-SM/SK/2019. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum K-13. Program pembelajaran terdiri dari kelas VII, VIII, dan IX dengan metode pembelajaran aktif dan berbasis IT. Rata-rata lulusan tiga tahun terakhir

melanjutkan ke SMA dan SMK negeri. Sekolah melaksanakan program Adiwiyata dan UKS serta menjadi salah satu titik pantau Adipura. Lingkungan sekolah dekat dengan pusat perniagaan dan perkampungan penduduk. SMPN 1 Simpang Empat pun tanggap akan perkembangan teknologi.

2. Visi SMPN 1 Simpang Empat

Berakhlak mulia, berprestasi, berbudaya dan berwawasan lingkungan.

Indikator:

- a. Terwujudnya pengembangan kurikulum yang berkualitas
- b. Terwujudnya proses pembelajaran aktif.
- c. Terwujudnya lulusan yang cerdas dan kompetitif, beriman dan bertaqawa, serta berbudi pekerti luhur.
- d. Terwujudnya kegiatan pengembangan diri.
- e. Terwujudnya sarana dan prasarana serta media pendidikan seimbang dengan perkembangan iptek.
- f. Terwujudnya optimalisasi tenaga kependidikan yang kompeten, berdedikasi tinggi.
- g. Terwujudnya manajemen pendidikan yang tanggap dan tangguh, serta optimalisasi partisipasi stakeholder.
- h. Terwujudnya pengelolaan sumber dana dan biaya pendidikan yang memadai.
- i. Terwujudnya Pengembangan Sarana dan Prasarana pendidikan yang memadai dan ramah lingkungan.

- j. Terwujudnya sekolah sehat peduli terhadap lingkungan yang sehat, baik lingkungan sekolah maupun lingkungan sekitar.
- k. Terwujudnya sekolah berwawasan lingkungan dalam upaya pelestarian fungsi lingkungan, mencegah terjadinya pencemaran dan kerusakan lingkungan hidup.

3. Misi SMPN 1 Simpang Empat

Mengacu pada visi sekolah, serta tujuan umum pendidikan dasar, misi sekolah dalam mengembangkan pendidikan ini adalah sebagai berikut:

- a. Mewujudkan Kurikulum 2013 yang lengkap, relevan dengan kebutuhan, dan berwawasan nasional.
- b. Mewujudkan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan sehingga setiap siswa dapat mengembangkan diri secara optimal sesuai dengan potensi yang dimiliki.
- c. Mewujudkan penilaian autentik pada kompetensi kognitif, psikomotor dan afektif.
- d. Mewujudkan peningkatan prestasi kelulusan.
- e. Menumbuhkembangkan budaya karakter bangsa.
- f. Mengembangkan potensi siswa dalam menggunakan pengetahuan dan teknologi (Iptek)
- g. Mengembangkan kemampuan olahraga, kepramukaan dan seni yang tangguh dan kompetitif.

- h. Mengembangkan kemampun KIR, lomba olimpiade yang cerdas dan kompetitif.
- i. Menciptakan lingkungan sekolah yang aman.
- j. Mewujudnya Pengembangan Sarana dan Prasarana pendidikan yang memadai dan ramah lingkungan.
- k. Mewujudnya sekolah sehat peduli terhadap lingkungan yang sehat, baik lingkungan sekolah maupun lingkungan sekitar.
- l. Mewujudnya sekolah berwawasan lingkungan dalam upaya pelestarian fungsi lingkungan, mencegah terjadinya pencemaran dan kerusakan lingkungan hidup.
- m. Mewujudkan fasilitas sekolah yang interaktif, relevan dan berbasis IT.
- n. Memiliki tenaga guru bersertifikat profesional.
- o. Mengembangkan kompetensi tenaga pendidik dan tenaga kependidikan.
- p. Menyelenggarakan manajemen berbasis sekolah
- q. Menumbuhkan semangat budaya mutu secara intensif.
- r. Mewujudkan pengelolaan pembiayaan pendidikan yang memadai, wajar dan adil.
- s. Mengoptimalkan peran masyarakat dan membentuk jejaring dengan *stakeholder*.

4. Jumlah dan Status Guru

Jumlah dan status guru yang ada di SMPN 1 Simpang Empat tahun pelajaran 2021/2022 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Jumlah dan Status Guru

No	Tingkat Pendidikan	Jumlah dan Status Guru				Jumlah
		GT/PNS		Guru Honor		
		L	P	L	P	
1.	S3/S2	1	1	-	-	2
2.	S1/D4	5	19	8	4	37
3.	D3/Sarmud	1	-	-	-	-
4.	D2	-	-	-	-	-
5.	D1	-	-	-	-	-
6.	≤SMA/ Sederajat	-	-	-	-	-
	Jumlah	7	20	8	4	39

5. Ruang Dan Sarana Sekolah

Keadaan sarana dan prasarana yang ada di SMPN 1 Simpang Empat dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Ruang Dan Sarana Sekolah

No.	Sarana dan Prasarana	Jumlah	Keadaan
1.	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
2.	Ruang Tata Usaha	1	Baik
3.	Ruang Guru	3	Baik
4.	Ruang Kelas	27	Baik
5.	Ruang Lab. Ipa (fisika dan biologi)	2	Baik
6.	Ruang Lab. Komputer/Multimedia	1	Baik
7.	Ruang Perpustakaan	1	Baik
8.	Ruang UKS	1	Baik
9.	Wc/Toilet	21	Baik
10.	Ruang BK	1	Baik

No.	Sarana dan Prasarana	Jumlah	Keadaan
11.	Ruang OSIS	1	Baik
12.	Mushalla	1	Baik
13.	Lapangan Olahraga	2	Baik
14.	Gudang	1	Baik
15.	Gudang Pramuka	1	Baik
16.	Kantin dan Koperasi Sekolah	4	Baik
17.	Ruang Kesenian	1	Baik
18.	Ruang Keterampilan	1	Baik
19.	Aula/Pendopo	1	Baik
20.	Ruang Penjaga	1	Baik
21.	Ruang Tamu	1	Baik
22.	Dapur	1	Baik

6. Identitas Sekolah

- a. Nama : SMP NEGERI 1 SIMPANG EMPAT
- b. NSS : 20.115.1006.001
- c. NPSN : 30303626
- d. Tipe Sekolah : B 2
- e. Tahun Pembukaan : 1996
- f. Alamat : Jalan Kuranji Km. 01/ Sampurna
 - Desa / Kelurahan : Baroqah
 - Kecamatan : Simpang Empat
 - Kabupaten : Tanah Bumbu
 - Provinsi : Kalimantan Selatan
- g. Kode Pos : 72200
- h. Status Sekolah : Negeri

- i. Nilai Akreditasi : A (91)
- j. Sumber Listrik : PLN
- k. Daya Listrik : 11.000 watt

7. Dokumen dan Perizinan SMP Negeri 1 Simpang Empat

- a. Naungan : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- b. No. SK. Pendirian : 107/O/1997
- c. Tanggal. SK. Pendirian : 1997-05-10
- d. No. SK. Operasional : 107/O/1997
- e. Tanggal SK. Operasional : 1997-05-10
- f. No. SK. Akreditasi : 758/BAN-SM/SK/2019
- g. Tanggal SK. Akreditasi : 09-09-2019

B. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran pada penelitian ini dilaksanakan kurang lebih dua minggu terhitung sejak tanggal 9 Mei 2022 sampai dengan tanggal 21 Mei 2022. Pada penelitian ini, peneliti sebagai guru yang memberikan materi pembelajaran, proses pembelajaran dan juga melaksanakan evaluasi setelah mengajar. Adapun materi yang diajarkan selama proses penelitian adalah aritmatika sosial pada kelas VII A dengan kurikulum 2013.

Kelas VII A SMPN 1 Simpang Empat diberikan materi sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Kelas ini diberikan perlakuan sebagaimana telah ditentukan pada metode penelitian, yaitu diberikan pembelajaran

matematika dengan menggunakan video animasi *Plotagon* pada materi aritmatika sosial. Pembelajaran berlangsung selama 4 kali pertemuan dan ditambah 1 kali pertemuan untuk tes akhir *posttest*. Adapun rincian pelaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel. 4.3 Pelaksanaan Pembelajaran

Pertemuan ke -	Hari/Tanggal	Jam Ke -	Materi
1	Senin , 9 Mei 2022	Jam ke 7 – 8 (10.45 – 12.15)	Harga Pembelian
2	Selasa , 10 Mei 2022	Jam ke 2 – 3 (08.30 – 09.30)	Harga Penjualan
3	Rabu , 11 Mei 2022	Jam ke 2 – 3 (08.30 – 09.30)	Keuntungan dan Persentase Keuntungan
4	Selasa , 17 Mei 2022	Jam ke 2 – 3 (08.30 – 09.30)	Kerugian dan Persentase Kerugian
5	Rabu , 18 Mei 2022	Jam ke 5-6 (10.15-11.15)	<i>Posttest</i>

Proses pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan lancar. Siswa terlihat menunjukkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan dan teknologi terutama yang berkaitan pembelajaran matematika dengan menggunakan video animasi *Plotagon* pada materi aritmatika sosial. Mereka serius dan aktif mengikuti pelaksanaan pembelajaran.

C. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran Matematika

Secara umum kegiatan pembelajaran di kelas VII A menggunakan media video animasi *Plotagon* terdiri dari lima kali pertemuan terbagi menjadi beberapa tahapan yang akan dijelaskan pada bagian-bagian di bawah ini:

1. Pertemuan Pertama

a. Kegiatan Pendahuluan

Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama. Dilanjutkan dengan mengisi absensi kehadiran murid. Guru meminta siswa untuk menyiapkan alat tulis dan buku pelajaran. Guru menanyakan kepada siswa tentang judul materi yang akan dibahas dengan tujuan memancing siswa untuk aktif berpartisipasi. Dalam pembelajaran guru juga memberi motivasi kepada peserta didik untuk bersungguh-sungguh dalam belajar. Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

b. Kegiatan Inti

Guru memberikan pembelajaran matematika dengan menggunakan media video animasi *Plotagon* pada materi harga pembelian. Dalam tahapan ini memiliki tahapan sebagai berikut:

1) Mengamati

Siswa mengamati dan guru menjelaskan mengenai materi harga pembelian dengan menggunakan media video animasi *Plotagon*.

2) Menanya

a) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi harga pembelian yang telah disampaikan oleh guru dengan menggunakan media video animasi *Plotagon*. (Critical Thinking and Problem Solving)

b) Siswa menanyakan penjelasan yang belum di pahami.

3) Menalar

Siswa mencoba berdiskusi dengan temannya tentang materi harga pembelian. (Gotong Royong, Mandiri)

4) Mencoba

a) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan membagikan mahkota (ikat kepala) bertuliskan nomor.

b) Guru memberikan tugas tentang permasalahan di kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan harga pembelian kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota-anggota kelompok. (Creativity and Innovation)

c) Setelah selesai mengerjakan soal, siswa mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan setiap anggota kelompok dapat mengerjakan/mengetahui jawabannya.

d) Guru menyebutkan salah satu nomor. Lalu siswa nomornya yang disebutkan mempresentasikan jawaban.

e) Tanggapan dari teman lain, kemudian guru menyebutkan nomor yang lain.

5) Mengkomunikasikan

Guru dan siswa bersama-sama membahas penyelesaian dari soal tersebut dan membuat kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari. (*Comunication*)

c. Kegiatan Penutup

Setelah kegiatan inti selesai, Guru menutup pembelajaran dengan membaca hamdalah dan mengucapkan salam serta mengingatkan kepada siswa untuk tetap menjaga kesehatan serta tetap mematuhi protokol kesehatan Covid-19.

2. Pertemuan Kedua

a. Kegiatan Pendahuluan

Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama. Dilanjutkan dengan mengisi absensi kehadiran murid. Dalam pembelajaran guru juga memberi motivasi dan mengembalikan focus siswa karena habis ulangan harian mata pelajaran sebelumnya. Guru meminta siswa untuk menyiapkan alat tulis dan buku pelajaran. Guru menyampaikan judul materi yang akan diajarkan, yaitu "Harga Penjualan". Guru menanyakan kepada siswa apa yang dimaksud dengan harga penjualan dengan tujuan memancing siswa untuk aktif berpartisipasi. Kemudian guru membimbing peserta didik untuk mengingat kembali materi sebelumnya.

b. Kegiatan Inti

Guru memberikan pembelajaran matematika dengan menggunakan media video animasi *Plotagon* pada materi harga penjualan. Dalam tahapan ini memiliki tahapan sebagai berikut:

1) Mengamati

Siswa mengamati dan guru menjelaskan mengenai materi harga penjualan dengan menggunakan media video animasi *Plotagon*.

2) Menanya

- a) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi harga penjualan yang telah disampaikan oleh guru dengan menggunakan media video animasi Plotagon. (Critical Thinking and Problem Solving)
- b) Siswa menanyakan penjelasan yang belum di pahami.

3) Menalar

Siswa mencoba berdiskusi dengan temannya tentang materi harga penjualan. (Gotong Royong, Mandiri)

4) Mencoba

- a) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok (5-6 orang).
- b) Siswa perwakilan kelas diminta untuk memilih gulungan kertas yang berisi soal yang nanti akan dikerjakan oleh anggota-anggota kelompok. Anggota yang sudah mengerti dapat menjelaskan pada anggota lainnya sampai semua anggota dalam kelompok itu mengerti.(Creativity and Innovation)
- c) Setelah selesai mengerjakan soal, guru kembali meminta siswa perwakilan kelas untuk mengambil kertas undian kelompok berapa yang akan maju menjelaskan hasil jawaban mereka.
- d) Kelompok yang terpilih akan mempresentasikan jawaban mereka.

5) Mengkomunikasikan

Guru dan siswa bersama-sama membahas penyelesaian dari soal tersebut dan membuat kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari. (*Comunication*)

c. Kegiatan Penutup

Setelah kegiatan inti selesai, Guru menutup pembelajaran dengan membaca hamdalah dan mengucapkan salam serta mengingatkan kepada siswa untuk tetap menjaga kesehatan serta tetap mematuhi protokol kesehatan Covid-19.

3. Pertemuan Ketiga

a. Kegiatan Pendahuluan

Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama. Dilanjutkan dengan mengisi absensi kehadiran murid. Dalam pembelajaran guru juga memberi motivasi kepada peserta didik untuk bersungguh-sungguh dalam belajar. Guru meminta siswa untuk menyiapkan alat tulis dan buku pelajaran. Guru menyampaikan judul materi yang akan diajarkan, yaitu "Keuntungan dan Persentase Keuntungan". Guru menanyakan kepada siswa apa yang dimaksud dengan keuntungan dengan tujuan memancing siswa untuk aktif berpartisipasi. Kemudian guru membimbing peserta didik untuk mengingat kembali materi sebelumnya.

b. Kegiatan Inti

Guru memberikan pembelajaran matematika dengan menggunakan media video animasi *Plotagon* pada materi keuntungan dan persentase keuntungan. Dalam tahapan ini memiliki tahapan sebagai berikut:

1) Mengamati

Siswa mengamati dan guru menjelaskan mengenai materi keuntungan dan persentase keuntungan dengan menggunakan media video animasi *Plotagon*.

2) Menanya

a) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi keuntungan dan persentase keuntungan yang telah disampaikan oleh guru dengan menggunakan media video animasi *Plotagon*. (*Critical Thinking and Problem Solving*)

b) Siswa menanyakan penjelasan yang belum di pahami.

3) Menalar

Siswa mencoba berdiskusi dengan temannya tentang materi keuntungan dan persentase keuntungan. (*Gotong Royong, Mandiri*)

4) Mencoba

a) Guru memberikan soal latihan berkaitan dengan materi keuntungan dan persentase keuntungan kepada siswa. (*Creativity and Innovation*)

b) Guru meminta siswa untuk memilih salah satu “Bintang” yang didalamnya terdapat soal latihan yang nanti akan mereka kerjakan.

c) Guru meminta siswa untuk mengerjakan soal latihan tersebut secara individu.

5) Mengkomunikasikan

Guru dan siswa bersama-sama membahas penyelesaian dari soal tersebut dan membuat kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari. (*Comunication*)

c. Kegiatan Penutup

Setelah kegiatan inti selesai, Guru menutup pembelajaran dengan membaca hamdalah dan mengucapkan salam serta mengingatkan kepada siswa untuk tetap menjaga kesehatan serta tetap mematuhi protokol kesehatan Covid-19.

4. Pertemuan Keempat

a. Kegiatan Pendahuluan

Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama. Dilanjutkan dengan mengisi absensi kehadiran murid. Dalam pembelajaran guru juga memberi motivasi kepada peserta didik untuk bersungguh-sungguh dalam belajar. Guru meminta siswa untuk menyiapkan alat tulis dan buku pelajaran. Guru menyampaikan judul materi yang akan diajarkan, yaitu "Kerugian dan Persentase Kerugian". Guru menanyakan kepada siswa apa yang dimaksud dengan kerugian dengan tujuan memancing siswa untuk aktif berpartisipasi. Kemudian guru membimbing peserta didik untuk mengingat kembali materi sebelumnya.

b. Kegiatan Inti

Guru memberikan pembelajaran matematika dengan menggunakan media video animasi *Plotagon* pada materi kerugian dan persentase kerugian. Dalam tahapan ini memiliki tahapan sebagai berikut:

1) Mengamati

Siswa mengamati dan guru menjelaskan mengenai materi kerugian dan persentase kerugian dengan menggunakan media video animasi *Plotagon*.

2) Menanya

- a) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi kerugian dan persentase kerugian yang telah disampaikan oleh guru dengan menggunakan media video animasi Plotagon. (Critical Thinking and Problem Solving)
- b) Siswa menanyakan penjelasan yang belum di pahami.

3) Menalar

Siswa mencoba berdiskusi dengan temannya tentang materi kerugian dan persentase kerugian. (Gotong Royong, Mandiri)

4) Mencoba

- a) Guru memberikan soal latihan berkaitan dengan materi kerugian dan persentase kerugian kepada siswa.(Creativity and Innovation)
- b) Guru meminta siswa untuk memilih salah satu mystery box yang didalamnya terdapat soal latihan yang nanti akan mereka kerjakan.
- c) Guru meminta siswa untuk mengerjakan soal latihan tersebut secara individu.

5) Mengkomunikasikan

Guru dan siswa bersama-sama membahas penyelesaian dari soal tersebut dan membuat kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari. (*Comunication*)

c. Kegiatan Penutup

Setelah kegiatan inti selesai, Guru menutup pembelajaran dengan membaca hamdalah dan mengucapkan salam serta mengingatkan kepada siswa untuk tetap menjaga kesehatan serta tetap mematuhi protokol kesehatan Covid-19.

5. Pertemuan Kelima

Pada pertemuan kali ini merupakan pertemuan terakhir. Dimana semua materi sudah tersampaikan dalam pertemuan kedua sampai dengan pertemuan kelima. Sehingga pertemuan ini akan diadakan tes akhir (*posttest*) yang tujuannya untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan siswa pada materi aritmetika sosial sesudah diajarkan menggunakan video animasi *Plotagon* pada pembelajaran matematika. Sebelum siswa diperkenankan untuk menjawab soal, terlebih dahulu peneliti menghimbau agar peserta didik menjawab soal dengan menyebutkan apa saja yang diketahui dan apa yang ditanyakan, menggunakan cara, teliti dan cermat agar tidak terkecoh dengan keabstrakan soal, menuliskan nama lengkap, nomor absen dan kelas pada lembar jawaban mereka. Setelah selesai mengerjakan soal siswa diminta untuk mengecek kembali jawaban dan mengumpulkan hasil jawaban mereka.

D. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Belajar Siswa

Tes hasil belajar dilaksanakan setelah pembelajaran matematika dengan menggunakan video animasi *Plotagon* pada materi aritmatika sosial. Tes hasil

belajar dilaksanakan pada pertemuan kelima dengan jumlah 8 butir soal. Jumlah siswa yang mengikuti tes hasil belajar sebanyak 31 orang terdiri dari 13 orang laki-laki dan 18 orang perempuan. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai hasil belajar tes akhir, lihat tabel berikut:

Tabel 4.4 Nilai hasil belajar tes akhir (*posttest*)

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	R1	89	Tuntas
2	R2	90	Tuntas
3	R3	86	Tuntas
4	R4	93	Tuntas
5	R5	70	Tidak Tuntas
6	R6	94	Tuntas
7	R7	90	Tuntas
8	R8	90	Tuntas
9	R9	99	Tuntas
10	R10	73	Tidak Tuntas
11	R11	94	Tuntas
12	R12	93	Tuntas
13	R13	72	Tidak Tuntas
14	R14	84	Tuntas
15	R15	90	Tuntas
16	R16	93	Tuntas
17	R17	87	Tuntas
18	R18	67	Tidak Tuntas
19	R19	89	Tuntas
20	R20	86	Tuntas
21	R21	91	Tuntas
22	R22	79	Tuntas
23	R23	93	Tuntas
24	R24	89	Tuntas
25	R25	93	Tuntas
26	R26	94	Tuntas
27	R27	90	Tuntas
28	R28	86	Tuntas

No	Nama	Nilai	Keterangan
29	R29	97	Tuntas
30	R30	91	Tuntas
31	R31	96	Tuntas

Perhitungan hasil belajar di atas menyatakan bahwa 27 orang siswa mendapatkan nilai ≥ 75 , sehingga dinyatakan tuntas dalam pembelajaran. Selanjutnya dari hasil belajar tersebut dihitung tingkat keefektifan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Efektif} &= \frac{\text{Jumlah Siswa mencapai KKM}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\% \\
 &= \frac{27}{31} \times 100\% \\
 &= 87.09\% \\
 &= 87\%
 \end{aligned}$$

Perhitungan di atas menyatakan bahwa $\geq 75\%$ dari seluruh siswa mencapai nilai KKM atau 87%. Pengukuran hasil belajar siswa dilihat dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM pada mata pelajaran matematika di SMPN 1 Simpang Empat adalah 75. Dari hasil perhitungan hasil belajar siswa terdapat 87% dari seluruh siswa telah memperoleh nilai ≥ 75 . Diperoleh 27 siswa dari 31 siswa dinyatakan tuntas dan memenuhi nilai KKM dalam pembelajaran matematika. Sedangkan, 4 siswa memperoleh nilai < 75 dan 4 siswa tersebut dinyatakan belum tuntas dalam pembelajaran matematika.

Hasil belajar 4 siswa yang dinyatakan belum tuntas dalam pembelajaran dikarenakan tidak sesuai menggunakan rumus saat mengerjakan soal tes dan kurang menguasai operasi hitung. Hal-hal ini yang menyebabkan 4 siswa tersebut melakukan kesalahan pada saat mengerjakan tes.

2. Deskripsi Keterlaksanaan Pembelajaran

Keterlaksanaan pembelajaran matematika dengan berbantuan video animasi *Plotagon* dapat dilihat melalui lembar observasi. Lembar observasi diisi oleh pengamat pada saat pembelajaran matematika dengan video animasi *Plotagon* yang berlangsung selama 4 kali pertemuan. Observer yang mengisi lembar observasi ini adalah guru mata pelajaran matematika siswa kelas VII A SMPN 1 Simpang Empat, yaitu Ibu Lusiana, S.Pd. Proses pengisian lembar observasi yang diisi oleh guru mata pelajaran matematika ini dilakukan saat pembelajaran berlangsung, dimana ketika peneliti melaksanakan pembelajaran matematika dengan video animasi *Plotagon* dan observer melakukan pengamatan untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran tersebut.

Keefektifan pada penelitian ini adalah keterlaksanaan pembelajaran matematika dengan video animasi *Plotagon* minimal dalam kategori baik. Hasil perhitungan pada lembar observasi akan menentukan keefektifan penggunaan pembelajaran matematika dengan video animasi *Plotagon* untuk meninjau indikator dan kriteria yang dilaksanakan di kelas VII A SMPN 1 Simpang Empat. Adapun hasil lembar observasi tersebut diuraikan pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Pertemuan Ke-	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1	52	45
2	52	44
3	52	47
4	52	48
Jumlah	208	184
Rata-rata	4	3,53

Berdasarkan tabel di atas, hasil dari observasi keterlaksanaan pembelajaran matematika dengan video animasi *Plotagon* memperoleh rata-rata skor perolehan 3,53 sehingga berada pada kategori sangat baik pada interval $3,50 < \bar{x} \leq 4,00$.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran matematika dengan berbantuan video animasi *Plotagon* pada materi aritmatika sosial di kelas VII SMPN Simpang Empat. Data yang diperlukan pada penelitian ini dicari dengan menggunakan observasi keterlaksanaan pembelajaran dan ketuntasan belajar siswa dari tes akhir hasil belajar siswa. Pada pertemuan pertama hingga pertemuan keempat didapat hasil pengamatan pada lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran matematika dengan video animasi *Plotagon* mencapai nilai 3,53 dan berada pada kategori sangat baik.

Kemudian, untuk aspek ketuntasan belajar siswa dari tes hasil belajar siswa dinilai dari tes akhir (posttest) setelah diterapkan pembelajaran matematika dengan video animasi *Plotagon*, hasil tes tersebut dapat dilihat pada lampiran yang menunjukkan bahwa persentase siswa yang mendapat nilai ≥ 75 berjumlah 87% dari seluruh siswa di kelas.

Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hasil belajar dalam penelitian ini terdapat 27 siswa dari 31 siswa atau 87% dari seluruh siswa telah memperoleh nilai ≥ 75 . Maka, dapat dikatakan Hipotesis Nol ditolak dan Hipotesis Alternatif diterima yang menyatakan bahwa pembelajaran matematika dengan

berbantuan video animasi *Plotagon* materi aritmatika sosial di kelas VII SMPN 1 Simpang Empat efektif dilaksanakan.

Penelitian ini mendukung hasil penelitian lain bahwa pembelajaran dengan menggunakan video animasi *Plotagon* dapat memberikan dampak yang baik dalam pembelajaran. Misalnya, pada penelitian dari Eko Syahbudin yang berjudul “Efektivitas Video Animasi Berbasis Aplikasi *Plotagon* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII MTS Wahid Hasyim Dau Malang”, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa hasil dari pada uji yang digunakan pada penelitian tersebut dari perbandingan dua kelas yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen mengalami perbandingan hasil yang signifikan, dalam hal ini kelas kontrol mendapatkan hasil 16,63% sedangkan kelas eksperimen mendapatkan hasil 31,54%, hal tersebut bisa dikatakan bahwa video animasi berbasis aplikasi *Plotagon* yang di implementasikan disalah satu kelas yang disebut dengan kelas eksperimen terbilang efektif dan masuk dalam kategori sedang.

Begitu juga dengan penelitian lain yang dilakukan oleh Laily Sholihatin yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis aplikasi *Plotagon* pada siswa MA NU Petung Panceng Gresik”, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran bahasa Arab berbasis aplikasi *Plotagon* di MA NU Petung Panceng Gresik memiliki pengaruh positif dikarenakan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dan berdasarkan hasil uji coba dan respon siswa. Penilaian oleh 26 siswa mendapat nilai 758 poin dari nilai 936, dengan nilai persentase 81% termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

Kemudian didukung penelitian yang dilakukan oleh Ismaharani yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi *Plotagon Story* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Kelas VII MTs Nurul Ma’ad Banjarbaru Kalimantan Selatan”, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media animasi menggunakan aplikasi *Plotagon Story* layak pada Maharah Kalam untuk siswa kelas VII di MTs Nurul Ma’ad Banjarbaru Kalimantan Selatan ditunjang dengan hasil dari dua validator media dengan mendapatkan presentase 92,45% termasuk kategori sangat layak dan dari dua ahli materi mendapat presentase 90% masuk dalam kategori sangat layak.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika berbantuan video animasi *Plotagon* dapat meningkatkan kualitas pemahaman konsep, minat belajar dan hasil belajar siswa, sehingga dapat menjadi alternatif pilihan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas, tidak sekedar memberikan materi namun juga memanfaatkan kecanggihan teknologi yang didukung dengan pembelajaran yang menarik sehingga diharapkan mampu membuat siswa lebih memahami konsep, menambah rasa ingin tahu, membuat pembelajaran menyenangkan dan menarik bagi siswa serta mencapi pembelajaran yang efektif.