

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang mencakup data tahap-tahap yang telah dikembangkan oleh Borg and Gall. Produk ini berupa media video animasi yang berisikan materi bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga serta kumpulan gambar yang dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup.

Untuk mengetahui kevalidan media video animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilihat dari penilaian validator ahli media dan ahli materi, saat penelitian hasil validasi yang didapatkan dari para ahli media yaitu memperoleh nilai persentasenya 94,5% dapat dikategorikan sangat valid sedangkan untuk ahli materi nilai persentasenya 93,3% dapat dikategorikan sangat valid. Kemudian untuk mengetahui kepraktisan media video animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil respon siswa, saat penelitian hasil respon siswa di SDN 2 Karang Bongkot mendapatkan nilai persentase 93,7% dengan kriteria skor sangat praktis sedangkan hasil respon siswa di SDN 2 Kuranji mendapatkan nilai persentase 95,5% dengan kriteria skor sangat praktis.

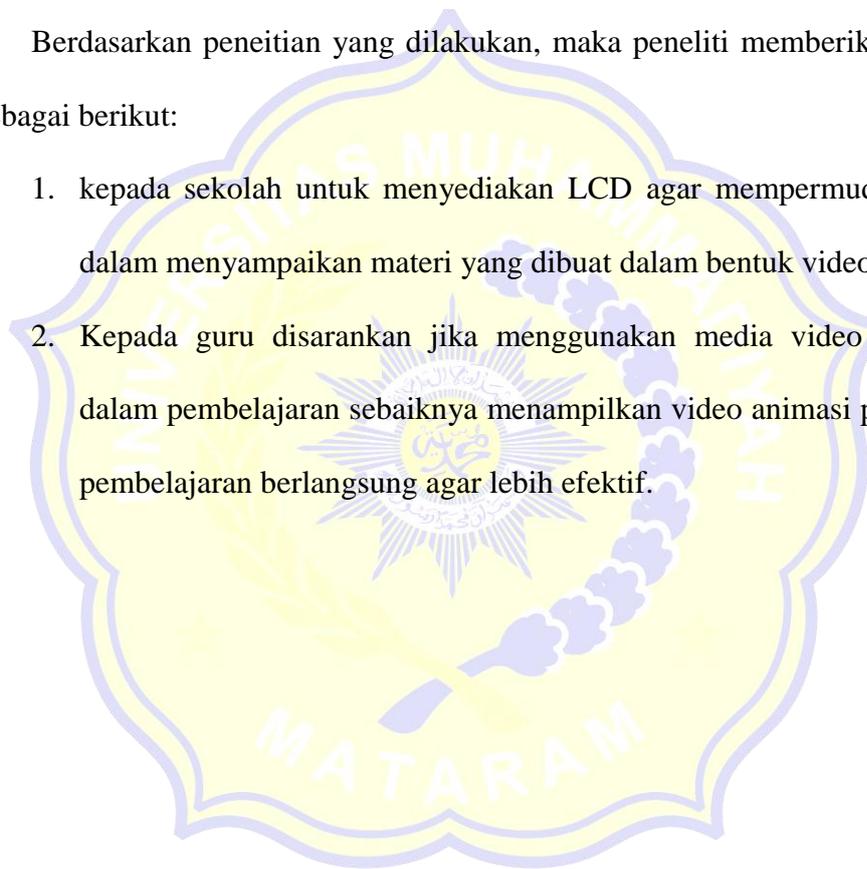
Terakhir untuk mengetahui keefektifan media video animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan soal tes pretest dan posttest, saat melakukan uji keefektifan di SDN 2 Kuranji dapat di

kategorikan “efektif” karena mendapatkan skor rata-rata pretest 26 dan skor rata-rata posttest 82,5 yang menunjukkan hasil belajar meningkat. Kemudian untuk N-gain skor memperoleh 0,76 yang termasuk dalam kategori tinggi, kemudian di kalikan 100% sehingga menghasilkan 76% yang mana apabila dimasukkan ke dalam data kualitatif termasuk ke dalam kriteria “efektif”.

5.2 Saran

Berdasarkan peneitian yang dilakukan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. kepada sekolah untuk menyediakan LCD agar mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang dibuat dalam bentuk video .
2. Kepada guru disarankan jika menggunakan media video animasi dalam pembelajaran sebaiknya menampilkan video animasi pada saat pembelajaran berlangsung agar lebih efektif.

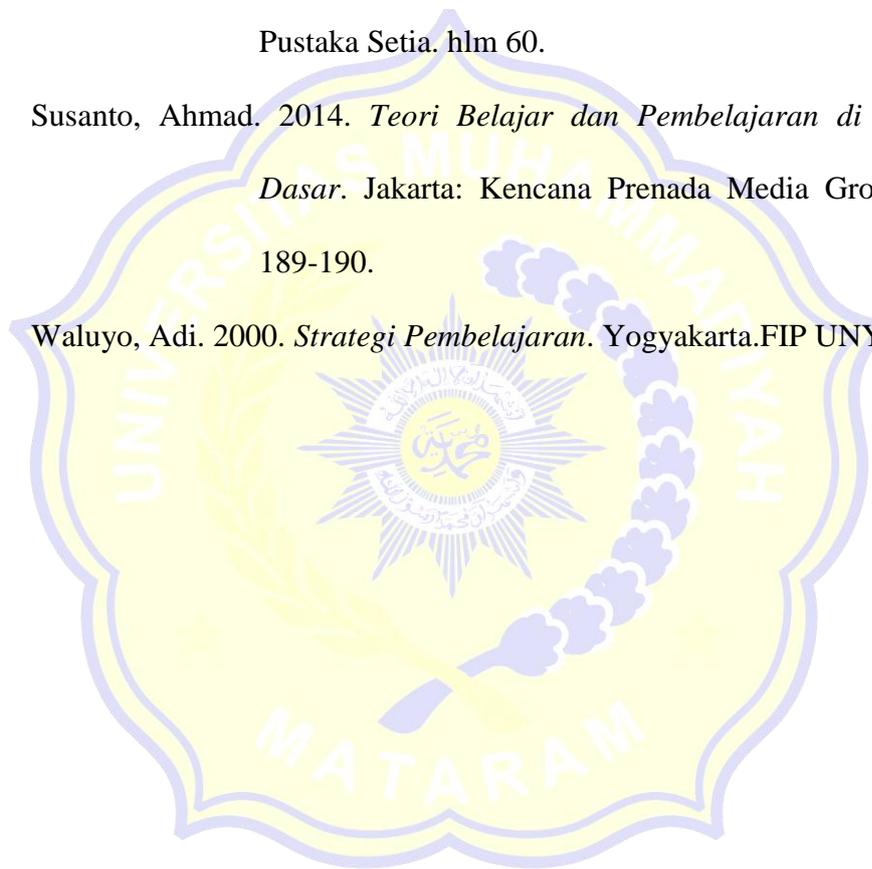


DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin, dan M, Arifin. 1992. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: Dirjen Binbagais, Depag RI.
- Amri, Sofan dan Lif Khoirun Ahmadi. 2010. *Kontruksi Pengembangan Pembelajaran (Pengaruh terhadap Mekanisme dan Praktik Kurikulum)*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad,Azhar . 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad,Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada.hlm 3.
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya. hlm 35.
- Desmita. 2015. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya. hlm 152, 156, 157.
- Farindhini, Arfia Dini. 2018. *Pengembangan Media Video Animasi Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Dan Karakter Demokratis Siswa Kelas V Sekolah Dasar*.Universitas Negeri Yogyakarta.Jurnal Pendidikan karakter.No. 2.
- Hapsari, Puspita Permata Gita. 2021. *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan*

- Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa. Jurnal Basicedu. Vol 5. No 4. hlm 2-3.*
- Jasumayanti, Eka. 2013. *Korelasi Antara Pendekatan Konstruktivesme Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS SD. Universitas Tanjungpura Pontianak.hlm 7.*
- Lamatenggo Nina, Hamzah B Uno. 2011.*Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran. Jakarta: PT Bumi Aksara. hlm 59.*
- Mashuri, KhoiriyahDelila. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Volume Bangun Ruang Untuk SSD Kelas V. JPGSD.Vol 8.hlm 5*
- Mulyasa, E. 2007.*Kurikulum Kompetensi dan Sertifikat Guru. Bandung: Remaja Rosdakarya. hlm 6.*
- Ponza, Radita Jerry Putu. 2018. *Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. Universitas Pendidikan Ganesha. Vol 6.hlm 1.*
- Purwanto, Ngalim. 2010. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Bandung: Remaja Rosda Karya. hlm 44*
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.2005.*Kamus Bahasa Indonesia Edisi Ketiga. Jakarta:Balai Pustaka. hlm 53.*
- Rahma, FitriaIndah. Sri Wulandari. 2021. *Efektifitas Media Video KineMaster Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Secara Daring. Jurnal Analisa. Vol .hlm 37.*

- Ranang A.S., Basnendar H, dan Asmoro N.P. 2010. *Animasi Kartun dari Analog sampai Digital*. Jakarta: PT. Indeks. hlm 9.
- Rochman.2012. *Desaian Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika*. Jurnal Kreano, ISSN: 2086-2334. Jurusan Matematika FMIP UNNES. Vol. 3 No 1.
- Sanjaya. 2015. *Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia. hlm 60.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. hlm 189-190.
- Waluyo, Adi. 2000. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta.FIP UNY.



LAMPIRAN



Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 E-mail: fkipummat@gmail.com Website: <http://fkip.ummat.ac.id>
 Jalan KH. Ahmad Dahlan No.1 Telp (0370) 630775 Mataram

Nomor : 055/IL3.AU/FKIP-UMMAT/F/1/2022
 Lamp. : 1 (Satu) Eksemplar
 Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala Sekolah SDN 2 Kuranji
 di
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, mohon kiranya mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini dapat diberikan izin penelitian dalam rangka penulisan skripsinya dengan penjelasan sebagai berikut:

Nama : Dian Rizki Husnul Khatimah Saleh
 NIM : 118180029
 Jurusan/ Program Studi : Pendidikan / PGSD
 Judul : Pengembangan Media Video Anmasi Pada Materi Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Kuranji
 Tempat Penelitian : SDN 2 Kuranji

Demikian untuk maklum dan atas kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Wabillahitaufiq Walhidayah
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Mataram, 24 Januari 2022

Dekan
 Dekan I,

 Sri Suryani, S.Pd., M.Pd.
 FKIP/UMMAT 0811038701

Tembusan:

1. Rektor UMMAT (sebagai laporan)
2. Ketua Jurusan/ Program Studi
3. Yang bersangkutan
4. Arsip



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

E-mail: fkipummat@gmail.com Website: <http://fkip.ummat.ac.id>
 Jalan KH. Ahmad Dahlan No.1 Telp (0370) 630775 Mataram

Nomor : 056/II.3.AU/FKIP-UMMAT/F/I/2022
 Lamp. : 1 (Satu) Eksemplar
 Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala Sekolah SDN 2 Karang Bongkot
 di
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, mohon kiranya mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini dapat diberikan izin penelitian dalam rangka penulisan skripsinya dengan penjelasan sebagai berikut:

Nama : Dian Rizki Husnul Khatimah Saleh
 NIM : 118180029
 Jurusan/ Program Studi : Pendidikan / PGSD
 Judul : Pengembangan Media Video Anmasi Pada Materi Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Kuranji
 Tempat Penelitian : SDN 2 Karang Bongkot

Demikian untuk maklum dan atas kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Wabillahitaufiq Walhidayah
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Mataram, 24 Januari 2022

a n Dekan,
 Wakil Dekan I,



Sri Maryani, S.Pd., M.Pd.
 NIDN 0811038701

Tembusan:

1. Rektor UMMAT (sebagai laporan)
2. Ketua Jurusan/ Program Studi
3. Yang bersangkutan
4. Arsip

Lampiran 2 Surat Balasan Penelitian dari Sekolah



SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : 070 / 029 / SD.2 KRB / 2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SDN 2 Karang Bongkot Kabupaten Lombok Barat Propinsi Nusa Tenggara Barat menerangkan bahwa :

Nama lengkap : Dian Rizki Husnul Khatimah Saleh
Jenjang : S-1
Program Studi : Pendidikan / PGSD
Lembaga : Universitas Muhammadiyah Mataram
Lokasi Penelitian : SDN 2 Karang Bongkot
Lama Penelitian : -

Telah melaksanakan penelitian di SDN 2 Karang Bongkot tanggal 27 Januari 2022 sesuai dengan surat dari UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM dengan No. 056/II.3.AU/FKIP-UMMAT/F/I/2022 tanggal 24 Januari 2022 dengan Judul: **"Pengembangan Media Video Anmasi Pada Materi Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Karang Bongkot"**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Karang Bongkot, 27 Januari 2022
Kepala SDN 2 Karang Bongkot


PRANCAHO, S.Pd.SD
Pendidikan Tk.1 IV/b
NIP.19670504 198803 1 017



**DINAS PENDIDIKAN KOTA MATARAM
SD NEGERI 2 KURANJI**

Jl. H.M. Ruslan Mapak Dasan Kel. Jempong Baru Lingkar Selatan Mataram

SURAT IZIN PENELITIAN
NO: 422 / 07 / SDN2KRJ / II / 2022

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Dasar (SD) Negeri 2 Kuranji, Kecamatan Sekarbela, Kota Mataram, Provinsi Nusa Tenggara Barat, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **DIAN RIZKI HUSNUL KHATIMAH SALEH**
NIM : **118180029**
Jurusan : **PGSD**
Fakultas : **FKIP**
Perguruan Tinggi : **Universitas Muhammadiyah Mataram**

Memang benar yang tersebut namanya di atas telah melakukan penelitian di SDN 2 Kuranji dari tanggal 27 Januari s/d 02 Februari 2022 dengan judul :

“ Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Kuranji “.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mataram, 02 Februari 2022



ETI JULYATI, S.Pd
NIP : 19761027 200012 2 003

Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Kuranji.

A. Identitas

Nama : Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd
 NIDN : 082 307 8802
 Instansi : Universitas Muhammadiyah Mataram
 Pendidikan : S3 Pendidikan Dasar
 Alamat : Perum Elit Kofa Mataram Asri

B. Pengantar

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui Bapak/Ibu terhadap materi bangun datar yang akan digunakan dalam penelitian ini dengan judul "**Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Kuranji**". Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan materi bangun datar untuk media video animasi ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

C. Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda (√) pada kolom "nilai" sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap media video animasi.
- Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian

Nilai	Keterangan
1	Tidak Valid
2	Kurang Valid
3	Cukup Valid
4	Valid
5	Sangat Valid

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Materi yang disajikan sesuai dengan KD pada K13.				✓	
2	Kelengkapan materi sesuai dengan perkembangan siswa.					✓
3	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator pada K13.				✓	
4	Media relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa.				✓	
5	Kemudahan dalam memahami materi.					✓
6	Mencangkup keseluruhan materi bangun datar.				✓	
7	Keakuratan materi.				✓	
8	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.				✓	
9	Bahasa yang digunakan jelas, serta dapat mudah dipahami oleh siswa.					✓
10	Mendorong terjadinya interaksi antar siswa.				✓	
Jumlah Skor		43				

B. Komentar dan Saran**C. Kesimpulan**

Mohon dilingkari salah satu huruf dibawah ini

- d. Layak diuji cobakan tanpa revisi
- e. Layak diuji cobakan dengan revisi
- f. Tidak layak diuji cobakan

Mataram, 10 -01 - 2022

Validator



(Dr. Intan Dwi Hastuti, M.A.)

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Kuranji.

A. Identitas

Nama : Maesarah, S.Pd
 NIP : 198612312010012011
 Instansi : SDN 2 Kuranji
 Pendidikan : S1 PGSD
 Alamat : -

B. Pengantar

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui Bapak/Ibu terhadap materi bangun datar yang akan digunakan dalam penelitian ini dengan judul "**Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Kuranji**". Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan materi bangun datar untuk media video animasi ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

C. Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda (√) pada kolom "nilai" sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap media video animasi.
- Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian

Nilai	Keterangan
1	Tidak Valid
2	Kurang Valid
3	Cukup Valid
4	Valid
5	Sangat Valid

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Materi yang disajikan sesuai dengan KD pada K13.					✓
2	Kelengkapan materi sesuai dengan perkembangan siswa.					✓
3	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator pada K13.					✓
4	Media relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa.					✓
5	Kemudahan dalam memahami materi.				✓	
6	Mencangkup keseluruhan materi bangun datar.					✓
7	Keakuratan materi.				✓	
8	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.					✓
9	Bahasa yang digunakan jelas, serta dapat mudah dipahami oleh siswa.					✓
10	Mendorong terjadinya interaksi antar siswa.					✓
Jumlah Skor		48				

D. Komentar dan Saran**E. Kesimpulan**

Mohon dilingkari salah satu huruf dibawah ini

- a. Layak diuji cobakan tanpa revisi
- b. Layak diuji cobakan dengan revisi
- c. Tidak layak diuji cobakan

Mataram, 02 - 02 - 2022

Validator


(Maeratah, S.Pd.....)

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Kuranji.

A. Identitas

Nama : I Nengah Pasek
 NIP : 196312311984031137
 Instansi : SDN 2 Karang Bongkot
 Pendidikan : S1. PGSD
 Alamat : Jalan Gunung Pengsong

B. Pengantar

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui Bapak/Ibu terhadap materi bangun datar yang akan digunakan dalam penelitian ini dengan judul "**Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Kuranji**". Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan materi bangun datar untuk media video animasi ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

C. Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda (√) pada kolom "nilai" sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap media video animasi.
- Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian

Nilai	Keterangan
1	Kurang valid
2	Cukup valid
3	Valid
4	Sangat Valid

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Materi yang disajikan sesuai dengan KD pada K13.					✓
2	Kelengkapan materi sesuai dengan perkembangan siswa.					✓
3	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator pada K13.					✓
4	Media relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa.					✓
5	Kemudahan dalam memahami materi.					✓
6	Mencakup keseluruhan materi bangun datar.				✓	
7	Keakuratan materi.					✓
8	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.				✓	✓
9	Bahasa yang digunakan jelas, serta dapat mudah dipahami oleh siswa.					✓
10	Mendorong terjadinya interaksi antar siswa.					✓
Jumlah Skor		49				

D. Komentar dan Saran**E. Kesimpulan**

Mohon dilingkari salah satu huruf dibawah ini

- d. Layak diuji cobakan tanpa revisi
- e. Layak diuji cobakan dengan revisi
- f. Tidak layak diuji cobakan

Mataram, 27-01-2022

Validator


(I. NENGAH PASEK)

Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Kuranji.

F. Identitas

Nama : Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd
 NIDN : 082 307 0802
 Instansi : Universitas Muhammadiyah Mataram
 Pendidikan : S3 Pendidikan Dasar
 Alamat : Perum elit kota Mataram asri

G. Pengantar

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui Bapak/Ibu terhadap media video animasi yang akan digunakan dalam penelitian ini dengan judul "**Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Kuranji**". Sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media video animasi tersebut untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan media video animasi ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

H. Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda (√) pada kolom "nilai" sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap media video animasi.
- Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian

Nilai	Keterangan
1	Tidak Valid
2	Kurang Valid
3	Cukup Valid
4	Valid
5	Sangat Valid

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan karakteristik, dan sumber belajar.					✓
2	Sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar					✓
3	Kemenarikan animasi pada media video pembelajaran.					✓
4	Penggunaan media dapat memfasilitaskan siswa untuk terlibat lebih aktif.				✓	
5	Penggunaan media dapat memudahkan siswa untuk memahami materi bangun datar.				✓	
6	Gambar tidak pecah.				✓	
7	Penggunaan bahasa mudah dipahami.					✓
8	Media bisa digunakan secara berulang-ulang.				✓	
9	Media dapat menarik rasa ingin tahu siswa.					✓
10	Media dapat meningkatkan hasil belajar siswa.				✓	
Jumlah Skor		45				

B. Komentar dan Saran**C. Kesimpulan**

Mohon dilingkari salah satu huruf dibawah ini

- a. Layak diuji cobakan tanpa revisi
- b. Layak diuji cobakan dengan revisi
- c. Tidak layak diuji cobakan

Mataram, 10 - 01 - 2022

Validator


(Dr. Inean Dwi Hastuti, M.Pd)

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Kuranji.

A. Identitas

Nama : *Sintayana Muharfani, M.Pd*
 NIDN : *0810018901*
 Instansi : *Universitas Muhammadiyah Nataran.*
 Pendidikan : *S2 pendidikan Dasar*
 Alamat : *Sesela*

B. Pengantar

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui Bapak/Ibu terhadap media video animasi yang akan digunakan dalam penelitian ini dengan judul “**Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Kuranji**”. Sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media video animasi tersebut untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan media video animasi ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda (√) pada kolom “nilai” sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap media video animasi.
2. Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian

Nilai	Keterangan
1	Tidak valid
2	Kurang valid
3	Cukup valid
4	Valid
5	Sangat valid

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan karakteristik, dan sumber belajar.					✓
2	Sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar				✓	
3	Kemenarikan animasi pada media video pembelajaran.					✓
4	Penggunaan media dapat memfasilitaskan siswa untuk terlibat lebih aktif.				✓	
5	Penggunaan media dapat memudahkan siswa untuk memahami materi bangun datar.					✓
6	Gambar tidak pecah.					✓
7	Penggunaan bahasa mudah dipahami.					✓
8	Media bisa digunakan secara berulang-ulang.					✓
9	Media dapat menarik rasa ingin tahu siswa.				✓	
10	Media dapat meningkatkan hasil belajar siswa.				✓	
Jumlah Skor		46				

B. Komentar dan Saran

gambar persegi di lebih besar lagi agar mudah diamati

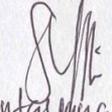
C. Kesimpulan

Mohon dilingkari salah satu huruf dibawah ini

- a. Layak diuji cobakan tanpa revisi
- b. Layak diuji cobakan dengan revisi
- c. Tidak layak diuji cobakan

Mataram, 21-01-2022

Validator


Santiaji Mulya
NIM 0810018901

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Kuranji.

A. Identitas

Nama : Maesarah, S.Pd
 NIP : 19061231 201001 2 011
 Instansi : SDN 2 Kuranji
 Pendidikan : S1 PGSD
 Alamat : -

B. Pengantar

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui Bapak/Ibu terhadap media video animasi yang akan digunakan dalam penelitian ini dengan judul "**Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Kuranji**". Sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media video animasi tersebut untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan media video animasi ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

C. Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda (√) pada kolom "nilai" sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap media video animasi.
- Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian

Nilai	Keterangan
1	Tidak Valid
2	Kurang Valid
3	Cukup Valid
4	Valid
5	Sangat Valid

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan karakteristik, dan sumber belajar.					✓
2	Sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar					✓
3	Kemenarikan animasi pada media video pembelajaran.					✓
4	Penggunaan media dapat memfasilitaskan siswa untuk terlibat lebih aktif.					✓
5	Penggunaan media dapat memudahkan siswa untuk memahami materi bangun datar.					✓
6	Gambar tidak pecah.					✓
7	Penggunaan bahasa mudah dipahami.					✓
8	Media bisa digunakan secara berulang-ulang.					✓
9	Media dapat menarik rasa ingin tahu siswa.					✓
10	Media dapat meningkatkan hasil belajar siswa.				✓	✓
Jumlah Skor		49				

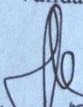
D. Komentor dan Saran**E. Kesimpulan**

Mohon dilingkari salah satu huruf dibawah ini

- a. Layak diuji cobakan tanpa revisi
- b. Layak diuji cobakan dengan revisi
- c. Tidak layak diuji cobakan

Mataram, 02 - 02-2022

Validator


(.Maekarrah, Spd.....)

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Kuranji.

A. Identitas

Nama : Miftahul Jannah Amin, S.Pd.
 NIP : 19880223 201101 2 013
 Instansi : SDN 2 Karang Bongkot.
 Pendidikan : SI. PGSD
 Alamat : Perampuran Deen, RTW Gnyan Hijau

B. Pengantar

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui Bapak/Ibu terhadap media video animasi yang akan digunakan dalam penelitian ini dengan judul "Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Kuranji". Sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media video animasi tersebut untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan media video animasi ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

C. Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda (√) pada kolom "nilai" sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap media video animasi.
- Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian

Nilai	Keterangan
1	Kurang valid
2	Cukup valid
3	Valid
4	Sangat valid

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan karakteristik, dan sumber belajar.					✓
2	Sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar					✓
3	Kemenarikan animasi pada media video pembelajaran.					✓
4	Penggunaan media dapat memfasilitaskan siswa untuk terlibat lebih aktif.					✓
5	Penggunaan media dapat memudahkan siswa untuk memahami materi bangun datar.					✓
6	Gambar tidak pecah.					✓
7	Penggunaan bahasa mudah dipahami.					✓
8	Media bisa digunakan secara berulang-ulang.					✓
9	Media dapat menarik rasa ingin tahu siswa.					✓
10	Media dapat meningkatkan hasil belajar siswa.				✓	
Jumlah Skor		49				

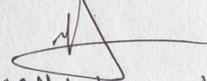
D. Komentar dan Saran**E. Kesimpulan**

Mohon dilingkari salah satu huruf dibawah ini

- a. Layak diuji cobakan tanpa revisi
- b. Layak diuji cobakan dengan revisi
- c. Tidak layak diuji cobakan

Mataram, 27 - 01 - 2022

Validator


Miftahul Jannah Amin

Lampiran 5 Validasi Respon Siswa Uji Terbatas (Kelompok Kecil)

LEMBAR VALIDASI RESPON SISWA

Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa IV SDN 2 Kuranji.

A. Identitas

Nama : DIVA EL FARIZA

Kelas : 4

No absen : 8

B. Pengantar

SDN 2 Katang Bongkot

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui respon siswa terhadap media video animasi yang akan digunakan dalam penelitian ini dengan judul "**Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Kuranji**". Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan media video animasi ini. Atas perhatian dan kesediaan siswa untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

C. Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda (√) pada kolom "nilai" sesuai penilaian siswa terhadap media video animasi.
- Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian\

Nilai	Keterangan
1	Kurang valid
2	Cukup valid
3	Valid
4	Sangat valid

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Pembelajaran dengan menggunakan media video animasi lebih menyenangkan dibandingkan dengan metode ceramah.					✓
2	Pembelajaran matematika dengan menggunakan media membuat saya lebih aktif.				✓	✓
3	Tampilan media video animasi menarik.					✓
4	Tampilan video animasi jelas					✓
5	Media video animasi dapat mempermudah saya dalam memahami materi bangun datar.					✓
6	Saya merasa bersemangat belajar matematika dengan menggunakan media video animasi.				✓	✓
7	Pembelajaran menggunakan media video animasi membuat saya bisa belajar secara mandiri.				✓	✓
8	Media video animasi tidak membosankan					✓
9	Tidak mengandung unsur yang negatif.					✓
Jumlah Skor		43				

D. Komentar dan Saran**E. Kesimpulan**

Mohon dilingkari salah satu huruf dibawah ini

- g. Layak diuji cobakan tanpa revisi
- h. Layak diuji cobakan dengan revisi
- i. Tidak layak diuji cobakan

Mataram, 27-01-2022

Validator



(DIYA EL FARIZA...)

Lampiran 6 Validasi Respon Siswa Uji Coba Pemakaian (Kelompok Luas)

LEMBAR VALIDASI RESPON SISWA

Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa IV SDN 2 Kuranji.

A. Identitas

Nama : IBNU HAFIZ
Kelas : A
No absen : 17

B. Pengantar

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui respon siswa terhadap media video animasi yang akan digunakan dalam penelitian ini dengan judul "Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Kuranji". Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan media video animasi ini. Atas perhatian dan kesediaan siswa untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

C. Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda (√) pada kolom "nilai" sesuai penilaian siswa terhadap media video animasi.
- Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian

Nilai	Keterangan
1	Tidak Valid
2	Kurang Valid
3	Cukup Valid
4	Valid
5	Sangat Valid

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Pembelajaran dengan menggunakan media video animasi lebih menyenangkan dibandingkan dengan metode ceramah.			✓		✓
2	Pembelajaran matematika dengan menggunakan media membuat saya lebih aktif.					✓
3	Tampilan media video animasi menarik.					✓
4	Tampilan video animasi jelas					✓
5	Media video animasi dapat mempermudah saya dalam memahami materi bangun datar.					✓
6	Saya merasa bersemangat belajar matematika dengan menggunakan media video animasi.				✓	✓
7	Pembelajaran menggunakan media video animasi membuat saya bisa belajar secara mandiri.					✓
8	Media video animasi tidak membosankan			✓	✓	✓
9	Tidak mengandung unsur yang negatif.					✓
Jumlah Skor		44				

D. Komentar dan Saran**E. Kesimpulan**

Mohon dilingkari salah satu huruf dibawah ini

- a. Layak diuji cobakan tanpa revisi
- b. Layak diuji cobakan dengan revisi
- c. Tidak layak diuji cobakan

Mataram, 02 - 02 - 2022

Validator


(IBNU HAFIZ.....)

Lampiran 7 Soal Pretest

SOAL URAIAN

Nama : JOHAN

Kelas : 4

No Absen :

Sekolah : SDN 2 KURANJI

Jawablah pertanyaan di bawahini!

1. Tuliskan rumus luas dari persegi, persegi panjang dan segitiga!

Jawab:

$$L = s \times s \quad \square \quad \square$$

$$L = p \times l$$

$$p \times l$$

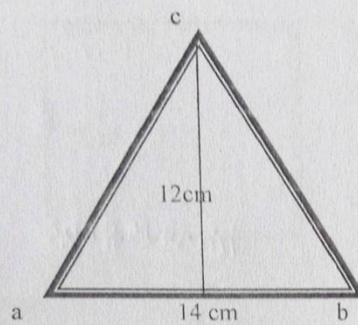
$$\triangle L = \frac{1}{2} \times p \times l$$

2. Tuliskan rumus keliling dari persegi, persegi panjang dan segitiga!

Jawab:

$$4 \times s \quad \square \quad \square$$

3. Tentukan luas dan keliling segitiga dibawah ini!



Jawab:

3 x 5

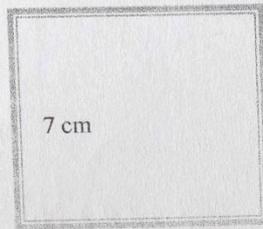
4. Bu siti baru membeli cermin untuk anaknya. Cermin itu berbentuk persegi, panjang sisinya 15 cm. Jadi Berapakah keliling cermin yang dibeli oleh Bu Siti?

Jawab:

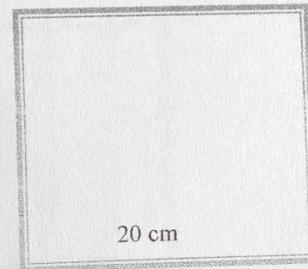
5 x 5

5. Tentukan luas persegi berikut ini!

a.



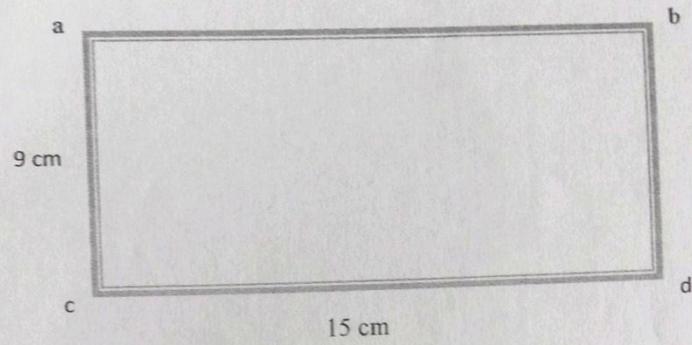
b.



Jawab:

4x5

6. Tentukan luas dan keliling persegi panjang dibawah ini!



Jawab:

6 x 9

SOAL URAIAN

60

Nama : Cahya Azra Winda

Kelas : 9

No Absen : 6

Sekolah : SDN 2 Kumpang

Jawablah pertanyaan di bawah ini!

1. Tuliskan rumus luas dari persegi, persegi panjang dan segitiga!

Jawab:

Luas Persegi

 $s \times s$ $P \times L$

Luas Persegi panjang

Luas Persegi Panjang

 $P \times L$

Luas Segitiga

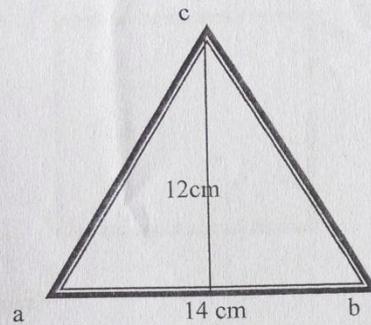
 $\frac{1}{2} \times \text{alas} \times \text{tinggi}$

2. Tuliskan rumus keliling dari persegi, persegi panjang dan segitiga!

Jawab: keliling persegi

 $4 \times s$ $2 \times (P + L)$

3. Tentukan luas dan keliling segitiga dibawah ini!



Jawab:

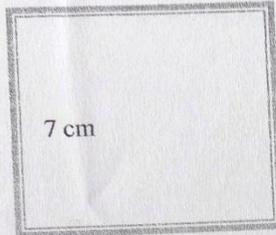
4. Bu siti baru membeli cermin untuk anaknya. Cermin itu berbentuk persegi, panjang sisinya 15 cm. Jadi Berapakah keliling cermin yang dibeli oleh Bu Siti?

Jawab:

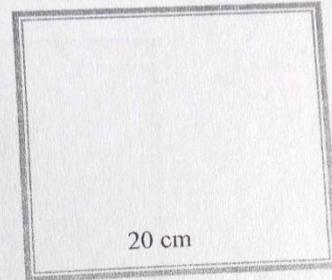
$$\begin{aligned} & 4 \times s \\ & = 4 \times 15 \\ & = 60 \end{aligned}$$

5. Tentukan luas persegi berikut ini!

a.



b.



Jawab:

$S \times S$

$= 7 \times 7$

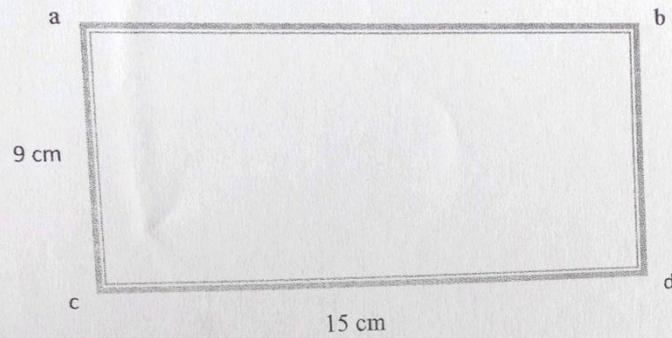
$= 49$

$S \times S$

$= 20 \times 20$

$= 400$

6. Tentukan luas dan keliling persegi panjang dibawah ini!



Jawab:

$$\begin{aligned} & 4 \times (p \times l) \\ & = 4 \times 15 \\ & = 135 \end{aligned}$$

Lampiran 8 Soal Posttest

SOAL URAIAN

Nama : JONAN

Kelas : 4

No Absen : 10

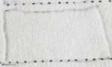
Sekolah : SD KURANJI

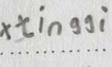
Jawablah pertanyaan di bawahini!

1. Tuliskan rumus luas dari persegi, persegi panjang dan segitiga!

Jawab:

$L = s \times s$ 

$L = p \times l$ 

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

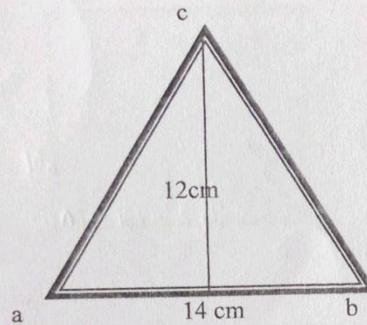
2. Tuliskan rumus keliling dari persegi, persegi panjang dan segitiga!

Jawab:

$K = 4 \times s$ $K = 2(a + b)$

$K = a + b + c$

3. Tentukan luas dan keliling segitiga dibawah ini!



Jawab:

$$L = \frac{1}{2} \times 14 \times 12 = 84$$

$$K = 14 + 12 + 12 = 38$$

4. Bu Siti baru membeli cermin untuk anaknya. Cermin itu berbentuk persegi, panjang sisinya 15 cm. Jadi Berapakah keliling cermin yang dibeli oleh Bu Siti?

Jawab:

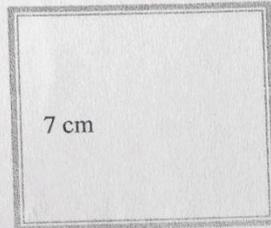
$$K = 4 \times 15$$

$$= 4 \times 15$$

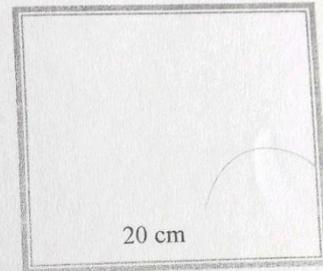
$$= 60 \text{ cm}$$

5. Tentukan luas persegi berikut ini!

a.



b.



Jawab:

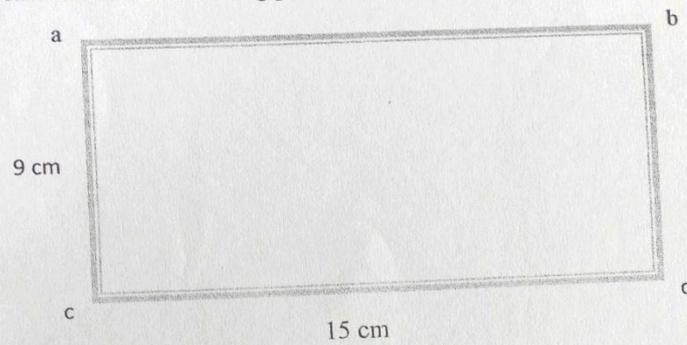
$$L = s \times s$$

$$L = 7 \times 7 = 20 \times 20$$

$$= 49 \quad 400$$

$$= 49$$

6. Tentukan luas dan keliling persegi panjang dibawah ini!



Jawab:

$$k = 2 \times (p + l)$$

$$= 2 \times (15 + 9) = 48 \text{ cm}$$

$$l = p \times l$$

$$= 15 \times 9$$

$$= 135$$

SOAL URAIAN

Nama : Cahya Azra Vlanda

Kelas : 4

No Absen : 6

Sekolah : SDN 2 Kuranji

Jawablah pertanyaan di bawahini!

100

1. Tuliskan rumus luas dari persegi, persegi panjang dan segitiga!

Jawab:

luas Persegi

$S \times S$

Persegi

$P \times L$

Segi tiga

$\frac{1}{2} \times A \times t$

2. Tuliskan rumus keliling dari persegi, persegi panjang dan segitiga!

Jawab:

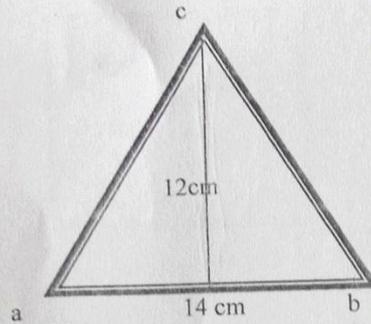
$4 \times S$

$2 \times P + 2 \times L$

$A + (2 \times B)$

$= 28$

3. Tentukan luas dan keliling segitiga dibawah ini!



Jawab:

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

$$= \frac{1}{2} \times 14 \times 12$$

$$= \frac{1}{2} \times 168$$

$$= 84$$

$$A + 2 \times B$$

$$14 + 2 \times 12 =$$

$$= 14 + 2 \times 12$$

$$= 38$$

4. Bu siti baru membeli cermin untuk anaknya. Cermin itu berbentuk persegi, panjang sisinya 15 cm. Jadi Berapakah keliling cermin yang dibeli oleh Bu Siti?

Jawab:

$$4 \times S$$

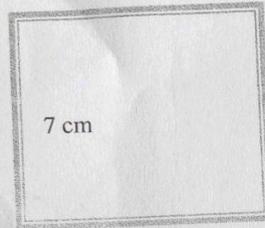
$$4 \times 15$$

$$= 60$$

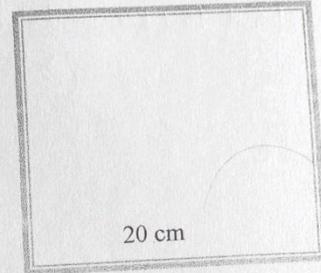
$$= 60$$

5. Tentukan luas persegi berikut ini!

a.



b.



Jawab:

$$4 \times 4$$

$$9 \times 9$$

$$7 \times 7$$

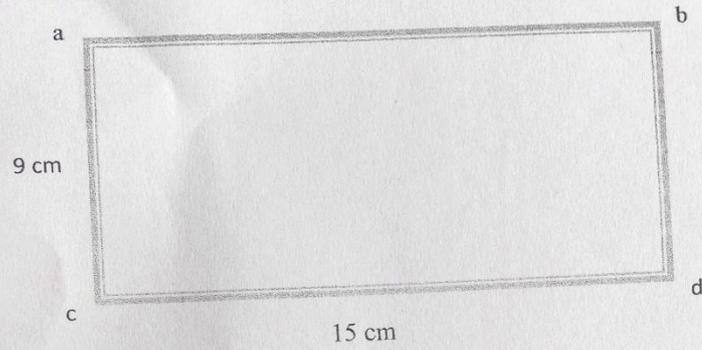
$$= 49$$

$$5 \times 5$$

$$20 \times 20$$

$$= 400$$

6. Tentukan luas dan keliling persegi panjang dibawah ini!



Jawab:

$$K: 2 \times (P + L)$$

$$P \times L$$

$$9 \times 15$$

$$= 135$$

$$2 \times (P + L)$$

$$2 \times (15 + 9)$$

$$= 2 \times 24$$

$$= 48 = 15 \times 9$$

$$L = P \times L = 135$$

Lampiran 9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KELAS IV SD

Satuan Pendidikan : SDN 2 Kuranji
Kelas / Semester : IV (Empat)
Mata Pelajaran : Matematika
Sub Pelajaran : Bangun Datar
Alokasi waktu : 2 x 50 menit

A. KOMPETENSI INTI

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 faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual 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

Muatan: Matematika

No	Kompetensi Dasar	Indikator
3.2	Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas daerah pesergi, persegi panjang, dan segitiga serta hubungan pangkat dua dengan akar.	3.2.1 Menentukan keliling pesergi, pesergi panjang, dan segitiga. 3.2.2 Menentukan luas daerah pesergi, pesergi panjang, dan segitiga.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa diharapkan mampu memahami konsep bangun datar dengan bantuan media video animasi.
2. Siswa mampu memahami rumus keliling dan luas dari bangun datar dengan pendekatan rumus persegi panjang mejadi rumus seitiga, jajar genjang, belah ketupat, layang-layang, dan trapesium dengan bantuan media video animasi.
3. Siswa mampu menentukan luas dan keliling bangun datar dengan bantuan media vido animasi.
4. Siswa mampu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas bangun datar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Beberapa bangun datar yaitu:
 - a. Persegi
 - b. Pesergi panjang.
 - c. Segitiga.
2. Menentukan rumus luas dan keliling bangun datar.
3. Menyelesaikan soal tes tentang luas dan keliling bangun datar dengan pendekatan persegi panjang.

E. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan	: <i>Scientific</i>
Strategi	: <i>Cooperative Learning</i>
Teknik	: <i>Example Non Example</i>
Metode	: Pengamatan, Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

F. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan Guru memberikan salam menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. 2. Kelas dilanjutkan dengan doa yang dipimpin oleh salah satu siswa yang hari ini datang paling awal. 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat yang bermanfaat bagi tercapainya cita-cita. 	15 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Guru mengajak siswa untuk menyiapkan buku tulis, dan peralatan tulis lainnya. 5. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik tentang konsep "Bangun datar" 	
Kegiatan Inti	<p>A. Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan secara klasikal tentang pengertian bangun datar. Bangun datar merupakan sebuah bidang datar yang dibatasi oleh garis lurus ataupun garis lengkung. 2. Guru memperlihatkan media video animasi kepada siswa. Di dalam video tersebut terdapat beberapa bangun datar serta rumus luas dan kelilingnya. 3. Setelah siswa mengamati video animasi materi bangun datar, guru mengulang kembali menjelaskan rumus luas dan keliling bangun datar sesuai dengan video tersebut. <p>B. Menanya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang disampaikan 2. Setiap masing-masing siswa menanyakan penjelasan guru yang belum di pahami tentang bangun datar. 3. Guru menjelaskan pertanyaan dari masing-masing siswa. <p>C. Menalar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mencoba berdiskusi dengan temannya tentang bangun datar. 2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memutar kembali video animasi untuk membantu mereka dalam menemukan rumus luas dan keliling bangun datar. 3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan kesulitan dalam memahami rumus luas dan keliling bangun datar. 4. Guru menjelaskan bagian kesulitan siswa 	70 menit

	<p>dalam memahami rumus luas dan keliling bangun datar.</p> <p>D. Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Masing-masing siswa dibagikan soal uraian oleh guru tentang bangun datar. 2. Guru meminta siswa untuk mengerjakan soal uraian tersebut secara individu. 3. Guru mengarahkan siswa untuk menyelesaikan tugas secara individu dan mengumpulkan di depan kelas. <p>E. Menyajikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah siswa mengumpulkan soal uraian di depan, guru mengajak siswa untuk sama-sama mengulas kembali hasil diskusi hari ini. 2. Siswa di perkuat kembali terkait penyelesaian soal uraian tadi oleh guru. 	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan kembali penguatan atau kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari. 2. Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. 3. Guru mengapresiasi hasil kerja siswa yang aktif dan memberikan motivasi untuk menambah semangat belajar siswa. 4. Kelas ditutup dengan doa yang dipimpin oleh ketua kelas sebelum pulang dan memberikan salam kepada guru. 	<p>15 Menit</p>

G. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan praktek/unjuk kerja sesuai dengan rubrik penilaian sebagai berikut;

Muatan	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Matematika	3.2.1 Menentukan keliling persegi, persegi panjang, dan segitiga	Tes tertulis	Soal Uraian
	3.2.2 Menentukan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga	Tes tertulis	Soal Uraian

Adapun rumus perolehan pengetahuan adalah sebagai berikut:

$$\text{Pengetahuan} = \frac{\text{Skor yang dicapai}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

H. SUMBER DAN MEDIA

Media/ Alat : Media Video Animasi Bangun Datar

Sumber Belajar : 1. Buku Guru Matematika Kelas IV BSE & Buku Siswa Kelas IV BSE.

2. YouTube

I. REMIDIAL DAN PENGAYAAN

1. Guru memberikan soal-soal latihan tambahan dengan menentukan rumus bangun datar dengan pendekatan persegi panjang.
2. Guru memberikan soal latihan bagi siswa yang belum mampu memahami penentuan rumus-rumus bangun datar dengan pendekatan persegi panjang.

J. REFLEKSI GURU

1. Guru sebagai pendidik perlu memperhatikan hal-hal berikut.
 - a. Pemberian motivasi kepada siswa agar bersemangat mengikuti pembelajaran bangun datar.
 - b. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi.
2. Siswa yang perlu mendapatkan perhatian khusus.
 - a.
 - ...
 - b.
 - ...

3. Catatan penting bagi guru

a.

...

b.

...

4. Pembelajaran yang lebih efektif

a.

.....

b.

.....

Mataram, 02Februari 2022

Guru Kelas IV,

Mahasiswa Peneliti,



(Maesarah, S.Pd)

NIP. 198612312010012011



(Dian Rizqi Husnul K.S)

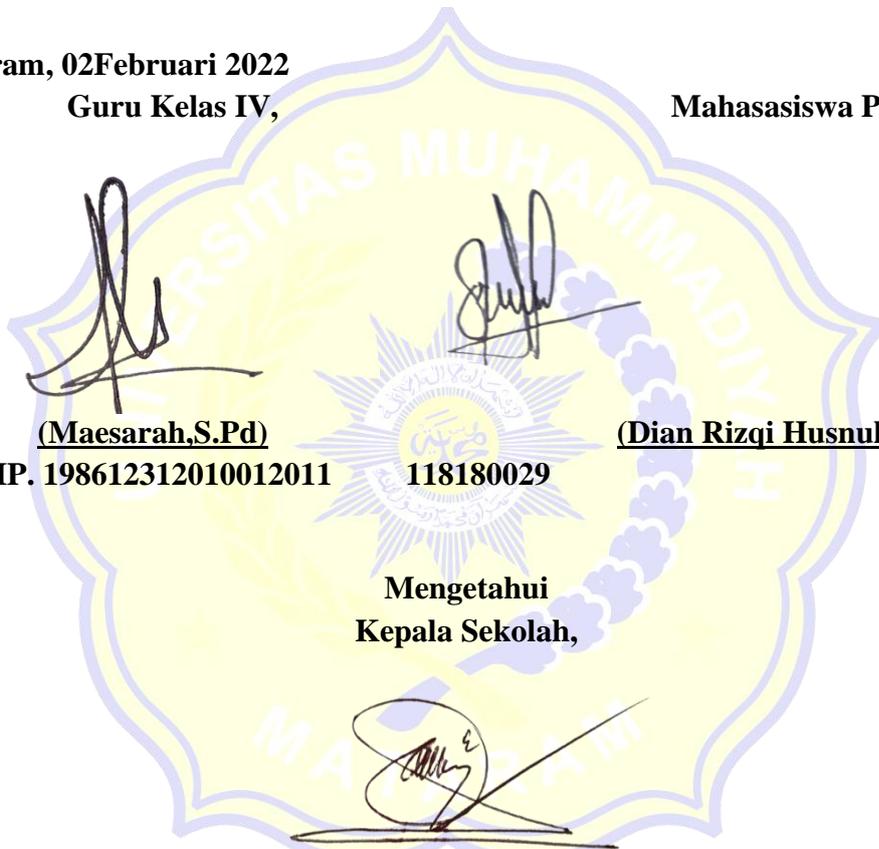
118180029

**Mengetahui
Kepala Sekolah,**



(Ety Mulyati, S.Pd)

NIP. 197610272000122003



Lampiran 10 Kegiatan Validasi Guru**Gambar 1 Kegiatan Validasi Oleh guru kelas IV**

Lampiran 11 Kegiatan Uji Coba Terbatas

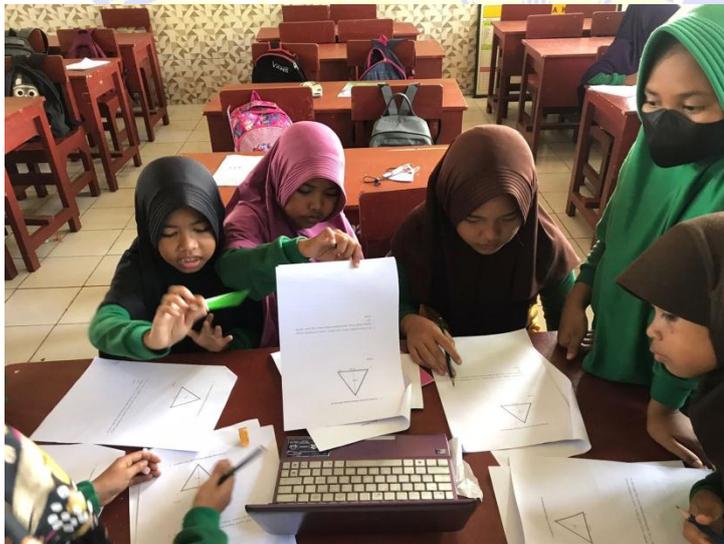


Gambar 2 Kegiatan memperlihatkan media video animasi pada siswa



Gambar 3 Siswa mengisi lembar validasi respon siswa

Lampiran 12 Uji Coba Lapangan



Gambar 4 Memperlihatkan media video animasi pada siswa



Gambar 5 Siswa mengerjakan soal uraian