

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
MOTION GRAPHIC UNTUK SISWA KELAS VIII  
SMP NEGERI 8 PALOPO**

*Skripsi*

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Tadris Matematika  
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



**Oleh:**

**AFRISAL SAID**

16 0204 0079

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**

**2020**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
*MOTION GRAPHIC* UNTUK SISWA KELAS VIII  
SMP NEGERI 8 PALOPO**

*Skripsi*

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Tadris Matematika  
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



**Oleh:**

**AFRISAL SAID**

16 0204 0079

**Pembimbing:**

- 1. Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I.**
- 2. Muhammad Hajarul Aswad A, M.Si.**

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO  
2020**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Afrisal Said  
NIM : 16 0204 0079  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Tadris Matematika

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan atau karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan peraturan yang berlaku di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.

Palopo, 9 September 2020  
Yang Membuat Pernyataan



Afrisal Said  
NIM 16 0204 0079

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Motion Graphic* Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo yang ditulis oleh Afrisal Said Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 16 0204 0079, mahasiswa Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyakan pada hari Jumat, 18 September 2020 M, bertepatan dengan 1 Safar 1442 H, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Palopo, 18 September 2020 M  
1 Safar 1442 H

### TIM PENGUJI

- |  |                   |         |
|--|-------------------|---------|
| 1. Muhammad Hajarul Aswad A. M.Si.       | Ketua Sidang      | (.....) |
| 2. Nilam Permatasari Munir, S.Pd., M.Pd. | Sekretaris Sidang | (.....) |
| 3. Nur Rahmah, S.Pd.I., M.Pd.            | Penguji I         | (.....) |
| 4. Muhammad Ihsan, S.Pd., M.Pd.          | Penguji II        | (.....) |
| 5. Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I.           | Pembimbing I      | (.....) |
| 6. Muhammad Hajarul Aswad A. M.Si.       | Pembimbing II     | (.....) |

### Mengetahui:

a.n Rektor IAIN Palopo  
Dekan Fakultas Tarbiyah  
dan Ilmu Keguruan

Ketua Program Studi  
Tadris Matematika



D. Mardin Kaso, M.Pd.  
NIP. 19681231 199903 1 014



Muhammad Hajarul Aswad A. M.Si.  
NIP. 19821103 201101 1 004

## PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَا بَعْدُ

Segala puji dan syukur kehadiran Allah Swt., atas segala rahmat dan karunia-Nya diberikan kepada penulis, serta dengan giat penulis berusaha sehingga skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Motion Graphic Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo*”, dapat terselesaikan dengan tepat waktu walaupun dalam bentuk sederhana. Shalawat serta salam atas junjungan Nabi Muhammad saw., Sang revolusioner yang tidak ada duanya, yang senantiasa dijadikan suritauladan dalam kehidupan dan seluruh umat Islam disegala dimensi kehidupan.

Skripsi ini disusun guna melengkapi salah satu syarat gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Institut Agama Islama Negeri (IAIN) Palopo. Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini takkan mampu terselesaikan tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat terselesaikan meskipun jauh dari kesempurnaan.

Sehubungan dengan hal tersebut, pada kesempatan ini penulis dengan tulus dan rendah hati menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, Wakil Rektor I Dr. H. Muammar Arafat, M.H., Wakil Rektor II DR. Ahmad Syarif Iskandar, M.M., serta Wakil Rektor III Dr. Muhaemin, MA.

2. Dr. Nurdin K., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, serta Bapak/Ibu Wakil Dekan I, II, dan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo.
3. Muhammad Hajarul Aswad A, S.Pd., M.Si., selaku Ketua Prodi Program Studi Tadris Matematika IAIN Palopo beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
4. Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I., dan Muhammad Hajarul Aswad A, S.Pd., M.Si., selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi.
5. Nur Rahmah, S.Pd.I., M.Pd.I., dan Muhammad Ihsan, S.Pd., M.Pd., selaku penguji I dan penguji II yang telah banyak memberi arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd., selaku Dosen Penasehat Akademik.
7. Seluruh Dosen beserta seluruh staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
8. H. Madehang, S.Ag., M.Pd., selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta Karyawan dan Karyawati dalam ruang lingkup IAIN Palopo, yang telah banyak membantu, khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
9. Drs. H. Imran selaku Kepala sekolah SMP Negeri 8 Palopo yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian serta para guru, staf, dan siswa siswi yang telah membantu.

10. Terkhusus kepada kedua Orang tuaku yang tercinta Ayahanda Said Duhan dan Ibunda Naddi, yang telah membesarkan dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang sejak kecil hingga sekarang dan dari sekolah dasar hingga diperguruan tinggi. Begitu banyak pengorbanan yang diberikan kepada penulis baik secara moril maupun material, sungguh penulis tidak dapat membalas semua itu.
11. Terkhusus untuk keluarga besar Racana Sawerigading Simpursiang Gugus Depan 09.001-09.002 Pangkalan IAIN Palopo yang telah banyak memberikan pengalaman kepada penulis. Mulai dari Pembina, Purna, dan Warga Racana.
12. Kepada semua teman seperjuangan Program Studi Tadris Matematika IAIN Palopo angkatan 2016 khususnya kelas C, yang selama ini membantu dan selalu memberikan saran dalam penyusunan skripsi ini.
13. Teman-teman PLP Terintegrasi 3T Desa Sinaji Kecamatan Basse Sangtempe Kabupaten Luwu Muhammad Muharram, Al-Khafi, Indriani Tandewa, Humairah Nasir, Adinda Dwi Lestari, Sarifah Rahmawati, Sakina, Nisa Ulfadillah, dan Haerunnisa.

Akhirnya, penulis berharap agar skripsi ini nantinya dapat bermanfaat dan menjadi referensi untuk para pembaca. Kritik dan saran yang sifatnya membangun diharapkan guna perbaikan penulisan selanjutnya.

Palopo, 08 Agustus 2020

Penulis

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

### A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

#### 1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	b	be
ت	Ta	t	te
ث	sa	s	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	j	je
ح	ha	h	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	kh	ka dan ha
د	Dal	d	de
ذ	zal	z	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Sad	s	es (dengan titik di bawah)

ض	Dad	d	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	t	te (dengan titik di bawah)
ظ	za	z	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	apostrof terbalik
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	qi
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Min	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
ه	Ha	h	ha
ء	hamzah	'	apostrof
ي	Ya	y	ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	fathah	a	a
اِ	kasrah	i	i
اُ	damma	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِي	Fatha dan ya	ai	a dan i
اُو	Fatha dan wau	au	a dan u

## B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

- swt. = subhanahu wa ta'ala  
 saw. = sallallahu 'alaihi wa sallam  
 QS .../...: 4 = QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Ali 'Imran/3: 4  
 HR = Hadis Riwayat

## DAFTAR ISI

HALAMAN Sampul.....	i
HALAMAN Judul .....	ii
HALAMAN Pernyataan Keaslian.....	iii
HALAMAN Pengesahan.....	iv
PRAKATA .....	v
PEDOMAN Transliterasi Arab dan Singkatan .....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR AYAT .....	xii
DAFTAR HADIS .....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
ABSTRAK .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Pengembangan .....	6
D. Manfaat Pengembangan .....	6
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	7
F. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan.....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	9
B. Landasan Teori .....	11
C. Kerangka Pikir.....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>27</b>
A. Jenis Penelitian .....	27
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	27
C. Subjek dan Objek Penelitian .....	28
D. Prosedur Pengembangan .....	28
1. Tahap Pendefinisian ( <i>Define</i> ) .....	28
2. Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ).....	29
3. Tahap Pengembangan ( <i>Develop</i> ).....	31
4. Tahap Penyebaran ( <i>Disseminate</i> ).....	32
E. Teknik Pengumpulan Data .....	32
F. Teknik Analisis Data .....	33
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>36</b>
A. Hasil Penelitian .....	36
B. Pembahasan .....	56
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>59</b>
A. Kesimpulan.....	59
B. Saran.....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR KUTIPAN AYAT

Kutipan ayat 1 Q.S Al-Mujadalah/58:11 .....	2
Kutipan ayat 2 Q.S An-Nahl/16:125 .....	13



## DAFTAR HADIS

Hadis 1 Hadis tentang menuntut ilmu.....	3
Hadis 2 Hadis tentang menuntut ilmu.....	3



## DAFTAR TABEL

Tabel. 2.1 Nama Media.....	28
Tabel. 2.2 Pengkategorian Validasi .....	32
Tabel. 2.3 Pengkategorian Praktikalitas.....	33
Tabel. 2.4 Daftar Nama Validator.....	36
Tabel. 2.5 Revisi Saran Validator .....	39
Tabel. 2.6 Data Hasil Validasi Ahli Materi.....	40
Tabel. 2.7 Data Hasil Validasi Ahli Media.....	41
Tabel. 2.8 Data Hasil Angket Praktikalitas.....	46



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kubus .....	20
Gambar 2.2. Balok .....	21
Gambar 2.3. Prisma.....	22
Gambar 2.4. Limas .....	23
Gambar 2.5. Kerangka Pikir.....	24
Gambar 2.6. Pembuka.....	41
Gambar 2.7. Isi Materi Kubus.....	42
Gambar 2.8. Isi Materi Balok.....	42
Gambar 2.9. Isi Materi Prisma .....	43
Gambar 2.10. Materi Limas .....	43
Gambar 2.11. Penutup.....	44
Gambar 2.12. QR Code Media Pembelajaran .....	46
Gambar 2.13. Pembuka .....	47
Gambar 2.14. Bangun Ruang Sisi Datar .....	47
Gambar 2.15. Kompetensi Dasar .....	47
Gambar 2.16. Contoh Dalam Kehidupan.....	47
Gambar 2.17. Pengertian & Unsur-unsur.....	48
Gambar 2.18. Materi Kubus.....	48
Gambar 2.19. Materi Balok.....	49
Gambar 2.20. Materi Prisma .....	49
Gambar 2.21. Materi Limas .....	50
Gambar 2.22. Penutup.....	50



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Persetujuan Tim Penguji
- Lampiran 2 Nota Dinas Pembimbing
- Lampiran 3 Nota Dinas Penguji
- Lampiran 4 Lembar Angket Validasi Ahli Materi
- Lampiran 5 Lembar Angket Validasi Ahli Media
- Lampiran 6 Lembar Angket Praktikalitas
- Lampiran 7 Daftar Riwayat Hidup



## ABSTRAK

**Afrisal Said, 2020.** “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Motion Graphic Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo*”. Skripsi Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Dibimbing oleh Nursyamsi dan Muhammad Hajarul Aswad A.

Skripsi ini membahas tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Motion Graphic* Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *motion graphic* untuk siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo yang valid dan praktis. Jenis Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research & Development (R&D)*. Penelitian ini menggunakan 4 tahap pengembangan dari model pengembangan 4-D yaitu: (1) tahap *define*, (2) tahap *design*, (3) tahap *develop* dan (4) tahap *disseminate*. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan bertujuan untuk menghasilkan produk untuk membantu siswa dalam memahami materi bangun ruang sisi datar dalam pembelajaran matematika melalui *motion graphic*. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 8 Palopo dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas VIII. Untuk tingkat kevalidan produk yang dikembangkan dilakukan uji validitas oleh validator ahli materi dan validator ahli media. Sedangkan untuk mengetahui praktikalitas produk, peneliti menyebarkan angket praktikalitas kepada siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *motion graphic* untuk siswa SMP/MTs Kelas VIII adalah sangat valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran dilihat dari penilaian ahli materi (88%) dengan kategori sangat valid, ahli media (88%) dengan kategori sangat valid dan respon dari siswa (75%) kategori praktis.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Motion Graphic*.

## ABSTRACT

**Afrisal Said, 2020.** *“Development of Learning Media Bassed a Motion Graphic for Grade VIII Students of Junior High School 8 Palopo”*. Thesis Mathematics Study Program Educational Department in the State Islamic Studies Palopo Supervised by Nursyamsi and Muhammad Hajarul Aswad A.

This thesis discuss about Development of Learning Media Bassed a Motion Graphic For Grade VIII Students of Junior High School 8 Palopo. This research aims to developing a valid and practical learning media bassed a motion graphic for grade VIII students of Junior High School 8 Palopo. This type of research are *Research & Development (R&D)*. This research use 4 stages of development of the 4-D development model that is: (1) define stage, (2) design stage, (3) develop stage and (4) disseminate stage. Research and development carried out aims to produce a product for help students in understanding flat-sided shape material in mathematics learning bassed a motion graphic. Reseachr conducted in Junior High School 8 Palopo with the subject of research are grade VIII students. For the level of validity of the product being developed was tested for validity by material expert validator and media expert validator. While to know the product practicality, researcher distributing practicality questionnaires to students. The results of this research indicate that the learning media based a motion graphic for Grade VIII students of Junior High School/Islamic Junior High School is very valid and practical to be used in learning seen from the assessment of material expert (88%) with very valid categories, media expert (88%) with very valid categories and responses from students (75%) in practical categories.

**Keywords:** Learning Media, *Motion Graphic*.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan berperan sangat penting dalam menjawab tantangan yang ada dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih. Berbagai macam pembaharuan dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya pendidikan dalam lingkungan sekolah. Berkaitan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka dunia pendidikan dituntut untuk mampu mengimbangi pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut. Dewasa ini pendidikan di sekolah menjadi semakin penting dan mencakup ruang lingkup yang lebih luas. Pengaruh sekolah terhadap masyarakat pada dasarnya tergantung kepada luas tidaknya kualitas output (lulusan) pendidikan sekolah ini sendiri. Selain perlu peningkatan kualitas pengetahuan dan keterampilan guru sebagai tenaga pendidik, sarana dan prasarana penunjang pembelajaran perlu kecermatan guru sebagai pendidik dalam menentukan dan menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga tercipta proses belajar mengajar yang efektif.

Dalam dunia pendidikan, matematika merupakan salah satu pelajaran yang menjadi sarana dalam mengerakkan pola berpikir ketelitian dan kecermatan siswa. Pada dasarnya matematika memiliki fungsi mengembangkan kemampuan berhitung, mengukur, menamakan dan menggunakan rumus matematika sederhana. Oleh karena itu kedudukan matematika dalam kancah pendidikan semakin berperan peranan penting. Hal ini dapat dilihat dari adanya mata pelajaran matematika di semua jenjang pendidikan mulai dari jenjang sekolah dasar sampai perguruan

tinggi. Selain itu mata pelajaran matematika menempati urutan pertama dalam hal jumlah jam pelajaran. Namun dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain, minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika selalu lebih rendah. Salah satu alasannya adalah matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan sehingga timbul sifat malas pada siswa.

Sifat malas siswa dalam belajar dapat mempengaruhi tingkat kesadarannya dalam menuntut ilmu, rasa malas akan membuat mereka acuh akan menuntut ilmu. Jika ini terus-menerus terjadi dan tidak diperbaiki maka kita harus siap untuk rusaknya regenerasi bangsa. Padahal setiap umat muslim perlu untuk menuntut ilmu. Salah satu ayat mengenai orang yang berilmu antara lain dalam Q.S al – Mujadilah/ 58 : 11 berikut :

... يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ...

Terjemahnya :

“... Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat...”<sup>1</sup>

Kutipan ayat di atas menjelaskan bahwa Allah mengangkat derajat orang yang berilmu diantara kalian dengan kemuliaan di dunia dan pahala di akhirat. Maka barang siapa yang beriman dan memiliki ilmu maka Allah akan mengangkat derajatnya dengan keimanannya itu dan mengangkat derajatnya dengan ilmunya pula.

Dalam sebuah hadist, Rasulullah SAW bersabda:

---

<sup>1</sup> Kementerian Agama RI, *At-Thayyib Al-Qur'an Transliterasi Per Kata dan Terjemahan Per Kata*, (Bekasi: Februari, 2011 M), 543

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَوَضِعُ الْعِلْمِ عِنْدَ غَيْرِ أَهْلِهِ كَمُقَلَّدِ الْخُنَازِيرِ الْجَوْهَرَ وَاللُّؤْلُؤَ وَالذَّهَبَ. (رواه ابن ماجة).

Artinya :

“Dari Anas bin Malik ia berkata; Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim. Dan orang yang meletakkan ilmu bukan pada pada ahlinya, seperti seorang yang mengalungkan mutiara, intan dan emas ke leher babi".(H.R. Ibnu Majah).<sup>2</sup>

حَدَّثَنَا خَالِدُ بْنُ يَزِيدَ الْعَتَكِيُّ عَنْ أَبِي جَعْفَرٍ الرَّازِيِّ عَنْ الرَّبِيعِ بْنِ أَنَسٍ عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَنْ خَرَجَ فِي طَلَبِ الْعِلْمِ كَانَ فِي سَبِيلِ اللَّهِ حَتَّى يَرْجِعَ. (رواه الترمذي).

Artinya :

"Telah bercerita kepada kami Khalid bin Yazid Al Ataki dari Abu Ja'far Ar Razi dari Ar Rabi' bin Anas dari Anas bin Malik dia berkata; Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Barangsiapa keluar dalam rangka menuntut ilmu maka dia berada di jalan Allah sampai dia kembali."(H.R. Tirmizi).<sup>3</sup>

Dalam hadist tersebut menjelaskan tentang kewajiban setiap manusia dalam menuntut ilmu, karena ilmu merupakan kunci utama untuk menyelesaikan segala persoalan, baik persoalan yang berhubungan dengan kehidupan beragama maupun duniawi.

Pada kurikulum 2013 pendidikan nasional didesain sebagai upaya mewujudkan generasi bangsa yang beriman, berakhlak mulia, percaya diri dan

<sup>2</sup> Ibnu Majah, Abdullah Muhammad bin Yazid Alqazwani, Mukadimah, juz 1, no ( 224 ), (Bairut-Libanon: Dar Ihyaul Kutub Arabiyah, 1981 M) 81

<sup>3</sup> Sunan Tirmidzi, Abu Isa Muhammad bin Isa bin Saurah, Ilmu, Juz 4, no ( 2655 ), (Bairut-Libanon: Darul Fikri, 1994 M) 294

bertanggung jawab, juga untuk membentuk pribadi yang menguasai IPTEK, berbudaya, mempunyai wawasan kemanusiaan dan kebangsaan serta peduli lingkungan. Meskipun struktur kurikulum 2013 tidak mencantumkan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai mata pelajaran di sekolah dasar dan menengah, namun dengan diterapkannya kurikulum 2013 maka setiap guru wajib menggunakan TIK dalam mengajar pada setiap mata pelajaran. Artinya, meskipun tidak dicantumkan mata pelajaran TIK namun keterampilan menggunakan peralatan TIK digunakan untuk kelancaran proses pembelajaran.<sup>4</sup>

Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu hendaknya dipilih media pembelajaran yang menarik perhatian dan minat siswa. Selain itu penggunaan media harus tepat, artinya pemilihan media pembelajaran harus cocok dengan materi yang dibahas dan pendemonstrasian pada saat yang tepat sehingga dapat berfungsi memperjelas informasi atau konsep yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di lokasi guru matematika di SMP tersebut sudah menggunakan media pembelajaran slide power point dalam menyampaikan materi pelajaran. Namun media pembelajaran yang digunakan tersebut kurang menarik dan kurang memotivasi siswa. Oleh karena itu, perlu adanya suatu pengembangan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan kebutuhan siswa. Peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran berbasis *motion graphic* sebagai solusi dari permasalahan tersebut.

---

<sup>4</sup> Yenita rosa, Yoshe Larissa Ulfa, Putri Yuanita, *Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis ICT pada pokok bahasan lingkaran Untuk siswa kelas viii smp/mts.* (Universitas Riau, 2013).

Setiap guru perlu mengembangkan potensinya, dan guru harus menjamin kualitas pembelajaran. Guru harus memutuskan tentang apa yang harus di pahami oleh setiap siswa yang akan diajarnya. Hal ini erat kaitannya dengan penguasaan bidang ilmu atau bahan ajar yang digunakan saat proses pembelajaran. Bahan ajar harus disusun sedemikian rupa agar dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Seorang guru harus mampu mengembangkan bahan ajar untuk menghasilkan proses pembelajaran yang maksimal. Oleh karena itu, di era yang teknologi sudah berkembang maka guru perlu memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran agar siswa lebih aktif, lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan hasil belajar akan maksimal.

Salah satu bahan ajar yang erat kaitannya dengan teknologi ialah *motion graphic*. Film, video, dan *motion graphic* merupakan unsur sekaligus bentuk dari teknologi audiovisual.<sup>5</sup> Dengan dimanfaatkan teknologi komputer diharapkan media pembelajaran berbasis audio visual dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran yang lebih menarik, termasuk visualisasi materi bahan ajar.<sup>6</sup> Dari beberapa jurnal penelitian yang dikaji menunjukkan dalam proses pembelajaran di kota palopo belum menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual dalam proses belajar. Dalam pembelajaran matematika terkhususnya dalam bangun ruang sisi datar, siswa perlu memahami konsep dalam materi yang dipelajari. Melalui

---

<sup>5</sup> Estu Miyarso. "Peran Penting Sinematografi Dalam Pendidikan Pada Era Teknologi Informasi & Komunikasi" (<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132313279/penelitian/peran+penting+sinematografi.pdf> diakses pada tanggal 12 Januari tahun 2020).

<sup>6</sup> Sapto Haryoko. "Efektifitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran" Jurnal Edukasi@Elektro. Vol. 05, No. 01. Maret 2009, 2.

pengembangan media pembelajaran berbasis *motion graphic* diharapkan dapat membantu guru untuk menyampaikan materi dengan waktu yang lebih singkat. Pembelajaran juga lebih menyenangkan karena adanya visualisasi secara nyata dibandingkan dengan hanya membaca buku dan mendengarkan ceramah guru. Dengan demikian, diharapkan pembelajaran matematika akan lebih menarik perhatian siswa sehingga tujuan pembelajaran matematika akan tercapai secara optimal. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul “ ***Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Motion Graphic Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo*** ”.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *motion graphic* untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo yang valid dan praktis.

#### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini yaitu untuk memperoleh media pembelajaran berbasis *motion graphic* untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak, baik secara teoritis maupun praktis:

1. Manfaat Teoritis: Secara teoretik penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mengembangkan keilmuan dalam bidang matematika. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi bahan acuan bagi peneliti-peneliti selanjutnya.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, dengan adanya media pembelajaran ini dapat membantu dan mempermudah dalam proses belajar.
- b. Bagi peserta didik, media pembelajaran ini dapat membantu peserta didik dalam belajar.
- c. Bagi peneliti, melatih kemampuan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *motion graphic*.

## E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *motion graphic* disajikan dalam bentuk video.
2. Media pembelajaran yang di kembangkan memuat materi pokok kurikulum 2013 tentang pokok bahasan bangun ruang sisi datar untuk siswa kelas 8.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat intro, pendahuluan, isi berupa materi, dan penutup.
4. Media pembelajaran yang akan dikembangkan didalamnya mengandung prinsip pembelajaran artinya media ini digunakan untuk kepentingan pembelajaran.

## F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

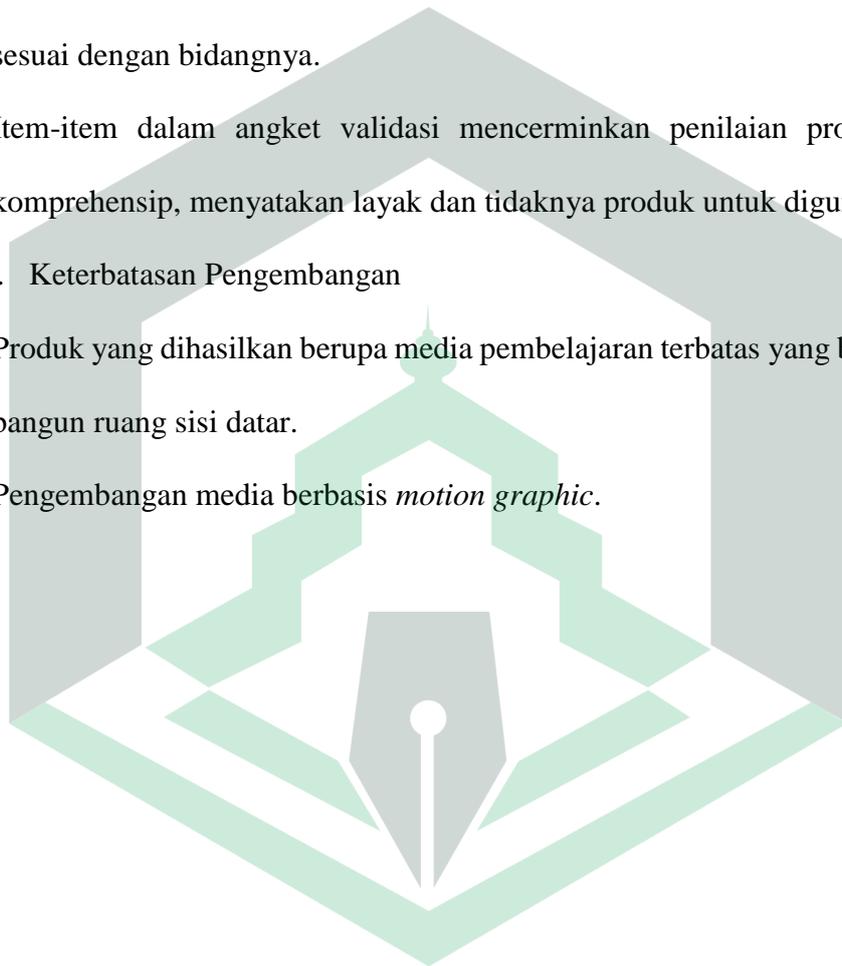
Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *motion graphic* ini adalah:

### 1. Asumsi Pengembangan

- a. Media pembelajaran berbasis *motion graphic* dengan materi bangun ruang sisi datar ini mampu membuat siswa untuk belajar matematika.
- b. Siswa dapat belajar dengan mandiri
- c. Validator yaitu dosen yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai dengan bidangnya.
- d. Item-item dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak dan tidaknya produk untuk digunakan.

### 2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran terbatas yang berisi materi bangun ruang sisi datar.
- b. Pengembangan media berbasis *motion graphic*.



## BAB II KAJIAN TEORI

### A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian yang relevan dilakukan dengan maksud untuk menghindari duplikasi pada temuan penelitian. Selain itu, untuk menunjukkan keaslian peneliti bahwa topik yang diteliti belum pernah diteliti oleh peneliti terdahulu, maka sangat membantu peneliti dalam memperoleh gambaran dan perbandingan desain-desain yang telah dilaksanakan. Adapun penelitiannya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mohammad Syafruddin dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Kelas II Berbasis Video Animasi Subscribe pada Materi Satuan Panjang, Berat dan Waktu di SDN Demangan Yogyakarta”*. Berdasarkan hasil validasi ahli diperoleh nilai materi sebesar 83,3% yang berarti media ajar ini valid. Kemudian hasil validasi ahli media sebesar 87,5% yang berarti media pembelajaran sangat valid. Selanjutnya hasil validasi ahli pembelajaran matematika di SDN Demangan Yogyakarta sebesar 92,3% (Sangat valid atau sangat layak digunakan) dan guru kelas II SDN Demangan Yogyakarta sebesar 94,2. Serta hasil kuesioner siswa yang menyatakan video ini sangat layak ditonton atau digunakan, karena memiliki presentase 94,3%. Terakhir, melalui paired test pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi subscribe memudahkan pemahaman siswa pada materi satuan, berat dan waktu.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Mohammad Syafruddin, *“Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Kelas II Berbasis Video Animasi Subscribe pada Materi Satuan Panjang, Berat dan Waktu di SDN Demangan Yogyakarta”* (UIN Sunan Kalijaga, Tesis 2018)

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ifa Datus Saadah dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi dengan Menggunakan Adobe After Effect*". Media pembelajaran matematika berbasis video animasi yang dikembangkan telah dinyatakan "valid" oleh validator. Nilai kevalidan media pembelajaran matematika berbasis video animasi oleh ahli media sebesar 2,92 dan oleh ahli materi sebesar 2,9. Media pembelajaran matematika berbasis video animasi yang dikembangkan dinilai "efektif". Hal itu terlihat dari respon siswa yang positif terhadap pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran matematika berbasis video animasi sebesar 85% yang berarti sangat positif. Media pembelajaran matematika berbasis video animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini juga dinilai "efektif" jika dilihat dari hasil belajar siswa dengan ketuntasan hasil belajar mencapai 100%.<sup>8</sup>
3. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Musarofah dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Bermuatan Ayat Al-Quran dengan Output Youtube*". Pendapat para validator mengenai media pembelajaran berupa video animasi bermuatan ayat Al-Qur'an dengan output YouTube berdasarkan hasil validasi didapatkan persentase sebesar 85,27%; 90,41%; 83,75% dengan kategori sangat baik dan interpretasi respon guru sebesar 83,64% dengan kategori sangat setuju, sehingga media pembelajaran berupa video animasi bermuatan ayat Al-Qur'an dengan output YouTube sangat baik digunakan pada proses pembelajaran. Respon peserta didik terhadap media

---

<sup>8</sup> Ifa Datus Saadah, "*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi dengan Menggunakan Adobe After Effect*", (Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Skripsi 2018)

pembelajaran berupa video animasi bermuatan ayat Al-Qur'an dengan output YouTube sangat setuju dengan persentase rata-rata dalam ujicoba kelompok kecil diperoleh skor rata-rata yakni 74,01% dan dalam ujicoba lapangan diperoleh skor rata-rata yakni 81,30%.<sup>9</sup>

## B. Landasan Teori

### 1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan atau informasi dari pengirim ke penerima pesan.<sup>10</sup> Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia media berarti (1) alat; (2) alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk; (3) yang terletak di antara dua pihak (orang, golongan, dan sebagainya); (4) perantara; penghubung. Selanjutnya AECT (*Association Of Education dan Communication Technology*) di Amerika, mengemukakan bahwa media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) menyatakan media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca.<sup>11</sup> Banyak batasan yang diberikan orang

---

<sup>9</sup> Siti Musarofah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Bermuatan Ayat Al-Quran dengan Output Youtube", (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Skripsi 2019)

<sup>10</sup> Arief S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*, (Jakar: PT Raja Grafindo Persada, 2007), 6.

<sup>11</sup> *Ibid*, 7

tentang media. Media yang dimaksud dapat berupa media pendengaran (audio), media penglihatan (visual), maupun keduanya atau yang disebut audiovisual. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dan dibaca. Dari definisi-definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media adalah suatu alat komunikasi yang dapat digunakan sebagai perantara menyampaikan pesan atau informasi dari sumber (pengirim pesan) kepada penerima pesan.

## 2. Media Pembelajaran

Gagne dan Briggs secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.<sup>12</sup> Penggunaan media dalam pembelajaran akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan minat belajar siswa yang diharapkan dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan kata lain media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Masalah penerapan media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan peserta didik, karena aktor inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran. Tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan anak atau tingkat daya pikir peserta didik, pendidikan sulit untuk dapat mencapai sukses. Sebagaimana firman Allah swt dalam Q.S An-Nahl/16:125 berikut:

---

<sup>12</sup> Op.cit, 4

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِهِمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۗ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ

أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Terjemahnya:

Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.<sup>13</sup>

Berdasarkan penjelasan bunyi ayat Al-Qur'an surat An-Nahl ayat 125 menjelaskan bahwa media dalam pembelajaran harus mempertimbangkan aspek pesan yang disampaikan adalah positif, dan bahasa yang santun sebagai sarana penyampaian pesan, dan jika dibantah pun seorang pendidik harus menjelaskannya dengan bahasa yang logis, agar peserta didik menerima dengan baik, dengan demikian, media dalam penyampaian pesan dalam hal ini adalah bahasa lisan sebagai pengantar pesan dalam belajar. Hubungan antara interaksi pendidik, peserta didik, dan sumber belajar berupa media pembelajaran yang dapat mensinergikan proses pembelajaran.<sup>14</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan pendidik untuk menyampaikan informasi secara visual ataupun verbal.

<sup>13</sup> Kementerian Agama RI, *At-Thayyib Al-Qur'an Transliterasi Per Kata dan Terjemahan Per Kata*, (Bekasi: Februari, 2011 M), 281

<sup>14</sup> Ridwan A Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara: 2014), 40.

### 3. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Sedangkan secara lebih khusus manfaat media pembelajaran adalah:<sup>15</sup>

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja
- g. Media dapat menumbuhkan sifat positif siswa terhadap materi dan proses belajar
- h. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

### 4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran saat ini memiliki banyak macam dan jenisnya, mulai dari media yang sederhana sampai media yang lebih canggih. Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi yang semakin maju, beberapa tokoh memiliki pendapat masing-masing mengenai jenis-jenis media pembelajaran. Keyn & Dayton mengelompokkan media kedalam delapan jenis, yaitu:<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Muhammad Noor, *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi* (Jakarta: PT Multi Kreasi Satu delapan, 2010), 6

<sup>16</sup> Azar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2006), 29-32

a. Media cetak

Media cetak meliputi bahan-bahan yang disiapkan diatas kertas untuk pengajaran dan informasi, disamping buku teks, atau buku ajar, termasuk pula lembaran penuntun berupa daftar cek tentang langkah-langkah yang harus diikuti ketika mengoperasikan sesuatu peralatan atau memelihara peralatan serta brosur.

b. Media pajang

Media pajang pada umumnya digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi di depan kelompok kecil. Media ini meliputi papan tulis, flip chart, papan magnet, papan kain, papan bulletin, dan pamazhaeran Overhead Transparacies. Transparansi yang diproyeksikan adalah visual baik berupa huruf, lambing, gambar, grafik, atau gabungannya pada lembaran bahan tembus pandang atau plastic yang dipersiapkan untuk diproyeksikan ke sebuah layar atau dinding melalui sebuah proyektor

c. Rekaman Audiotape

Pesan dan isi pelajaran dapat direkam pada tape magnetic sehingga hasil rekaman itu dapat diputar kembali pada saat diinginkan. Pesan da nisi pelajaran itu dimaksudkan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sebagai upaya mendukung terjadinya proses belajar.

d. Seri slide dan film strip

Slide adalah suatu film transparansi yang berukuran 35 mm dengan bingkai 2 x 2 ini. Bingkai tersebut terbuat dari karton atau plastik. Film bingkai diproyeksikan melalui slide projector.

e. Rekaman video dan film hidup

Film dan video dapat menggambarkan suatu objek bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan film dan video melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri kedua jenis ini pada umumnya digunakan untuk tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan.

f. Komputer.

Komputer memiliki kemampuan untuk menggabungkan dan mengendalikan berbagai peralatan lainnya, seperti CD Player, audio-tape, video-tape. Pemanfaatan computer telah dikembangkan dalam beberapa format yaitu drill and practice, tutorial, simulasi, permainan dan discovery.

Seels & Richey mengklasifikasikan media pembelajaran ke dalam empat kelompok, yaitu;<sup>17</sup>

a. Media hasil teknologi cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis.

b. Media hasil teknologi audio-visual

Teknologi audio-visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesinmesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio-visual.

---

<sup>17</sup> Ibid, 29-32

c. Media hasil teknologi yang berdasarkan computer

Teknologi yang berdasarkan komputer merupakan cara menghasilkan materi menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor.

d. Media hasil gabungan teknologi cetak dan computer

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

5. Pentingnya media dalam pembelajaran matematika

Matematika merupakan suatu disiplin ilmu yang mempunyai kekhususan dibanding dengan disiplin ilmu lainnya yang harus memperhatikan kemampuan siswa dalam belajar, tanpa itu tujuan belajar tidak akan tercapai. Dalam proses belajar matematika, prinsip belajar harus dipilih sehingga sewaktu mempelajari matematika dapat belangsung dengan lancar. Misalnya mempelajari konsep B yang mendasarkan pula pada konsep A, seseorang tidak akan memahami konsep B tanpa mempelajari konsep A.<sup>18</sup> Mempelajari matematika harus bertahap dan berurutan sesuai dengan pengalaman belajarnya, karena semua materi pada mata pelajaran matematika saling berkaitan satu sama lain.

Media pembelajaran sangat berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk pendidikan matematika. Dengan menggunakan media pembelajaran, konsep dan symbol matematika yang tadinya bersifat abstrak menjadi konkret. Dengan menggunakan media pembelajaran, konsep dan symbol

---

<sup>18</sup> Rostina Sundayana, *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika* (Bandung: Alfabeta, 2015), 29

matematika yang tadinya bersifat abstrak menjadi konkret. Sehingga membantu siswa dalam memahami konsep matematika. Media pembelajaran matematika yang menarik juga dapat menambah minat siswa dalam mempelajari matematika, yang dalam kenyataannya matematika adalah salah satu mata pelajaran yang kurang disukai oleh siswa.

### 6. *Motion Graphic*

*Motion graphic* adalah teks, gambar, atau kombinasi dari keduanya yang bergerak dalam ruang dan waktu, menggunakan pergerakan dan ritme untuk mengkomunikasikannya. *Motion graphics* pada umumnya merupakan gabungan dari potongan-potongan desain yang berbasis media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis, seperti memasukan elemen-elemen yang berbeda seperti desain 2D atau 3D, animasi, video, ilustrasi, fotografi, dan music.<sup>19</sup>

#### a. Metode dalam *motion graphic*

Ada beberapa cara yang harus diperhatikan dalam metode *motion graphic* menurut Michael Lonka:<sup>20</sup>

##### 1) *Timing*

Penggunaan *timing* dapat membuat perbedaan yang besar dalam menciptakan suatu atmosfer yang tepat. Misalnya, munculnya retakan pada visual sebaiknya

<sup>19</sup> Yesty Desca Refita Putri, Pembuatan *Motion Graphics* sebagai Media Sosialisasi dan Promosi untuk Aplikasi Mobile Trading Online Mandiri Sekuritas, Vol. 01, No. 02, (02 Juni 2017): 85, <https://media.neliti.com/media/publications/227018-pembuatan-motion-graphics-sebagai-media-9056da48.pdf>.

<sup>20</sup> Angga Prabawa, "*Motion Graphic*", 13 April 2014, [https://www.academia.edu/8601077/Motion\\_Graphic](https://www.academia.edu/8601077/Motion_Graphic), 10 Januari 2020.

ditunjukkan satu per satu dari atas ke bawah, sehingga terlihat retakan tersebut seolah-olah sedang terjadi.

## 2) Pergerakan

Penggunaan pergerakan diperlukan untuk membuat suatu animasi terlihat lebih nyata. Misalnya, bila terdapat sebuah animasi seseorang sedang berjalan, maka latar belakang dapat diletakkan gambar lampu-lampu jalan dan perumahan yang bergerak ke arah berlawanan namun lambat dan gambar sebuah kota beserta langit yang bergerak ke arah yang sama namun lebih lambat lagi.

## 3) Atraksi

Perhatian penonton harus dialihkan ke arah yang tepat, misalnya bila ada tulisan yang ingin diperlihatkan dalam sebuah animasi, tulisan tersebut sebaiknya diberi efek pergerakan yang dinamis, atau dibuat kelap-kelip.

### b. *Motion graphic* dalam pembelajaran

Penggunaan media *motion graphic* diharapkan dapat memberikan daya tarik agar bisa mengundang perhatian peserta didik kepada materi yang disampaikan. Dengan begitu, peserta didik diharapkan bisa lebih cepat mengerti tentang materi dan dalam proses pembelajaran, para peserta didik tidak merasa bosan. *Motion graphic* bisa digunakan dalam sebagian besar mata pelajaran. Pada penelitian ini *motion graphic* digunakan dalam mata pelajaran matematika. Penggunaan *motion graphic* diharapkan dapat memunculkan karakter.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> Fahmi Nugrohadhi, Rudi Susilana, Efektivitas Penggunaan Media *Motion Graphic* Pada Pembelajaran Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Domain Kognitif, Vol. 2 No. 1, Juni 2018. 46. <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutechnologia/article/view/19659>.

Dari penjelasan di atas penulis menyimpulkan bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini banyak menawarkan berbagai kemudahan-kemudahan dalam pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang erat kaitannya dengan teknologi yaitu *motion graphic*, penulis berinisiatif dan berharap siswa mampu mengembangkan ide, pikiran, gagasan, dan pengetahuannya melalui tampilan gambar yang bergerak dan bersuara yaitu melalui *motion graphic*.

### 7. Materi Bangun Ruang Sisi Datar

Dalam pengembangan media pembelajaran ini peneliti mengembangkan media dengan materi bangun ruang sisi datar. Bangun ruang adalah suatu bangun tiga dimensi yang memiliki volume atau isi. Bangun ruang digolongkan menjadi dua bagian yaitu bangun ruang sisi datar dan bangun ruang sisi lengkung. Bangun ruang sisi datar adalah bangun yang memiliki sisi berbentuk datar (bukan sisi lengkung). Bangun ruang sisi datar yang akan dibahas dalam media ini meliputi kubus, balok, prisma, dan limas.<sup>22</sup>

Unsur-unsur bangun ruang sisi datar:

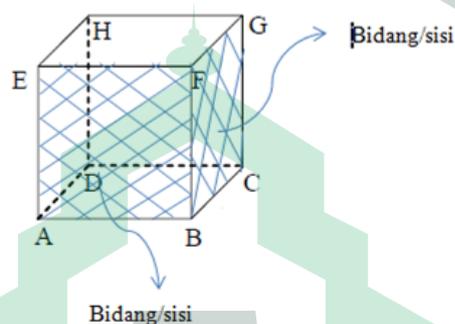
- a) Bidang (Sisi) merupakan daerah yang membatasi bagian luar dengan bagian dalam dari sebuah bangun ruang.
- b) Rusuk merupakan perpotongan dua buah bidang yang berwujud garis.
- c) Titik sudut adalah perpotongan tiga buah rusuk.
- d) Tinggi adalah jarak antara bidang alas dan titik puncak.

<sup>22</sup> Nirfan Abdul Wahid, "*Bangun ruang Sisi datar*," Official Website of Geogebra, <https://www.geogebra.org/m/D8gedNXU> ( 20 Januari 2020).

- e) Diagonal bidang adalah ruas garis yang menghubungkan dua titik sudut yang saling berhadapan di suatu bidang atau sisi.
- f) Diagonal ruang adalah ruas garis yang menghubungkan dua titik sudut yang saling berhadapan di suatu ruang.
- g) Bidang diagonal adalah bidang yang dibatasi oleh dua buah rusuk yang saling berhadapan didalam ruang dan dua buah diagonal bidang.

a. Kubus

Kubus merupakan bangun ruang yang semua sisi berbentuk persegi dan rusuk yang sama panjang.



**Gambar 2.1. Kubus**

Unsur-unsur Kubus:

- 6 sisi kubus: ABCD, ABEF, ADEH, BCFG, CDGH, EFGH.
- 12 rusuk, yaitu: rusuk alas: AB, BC, CD, AD. Rusuk atas: EF, FG, GH, EH.  
Rusuk tegak: AE, BF, CG, DH.
- 8 titik sudut: a dengan g, b dengan h, c dengan e, d dengan f.
- 12 buah diagonal sisi: AC dan BD, EG dan FH, AF dan BE, CH dan DG, BG dan CF, AH dan DE.
- 4 buah diagonal ruang: AG dan CE, BH dan DF.
- 6 buah bidang diagonal: ABGH, ACGE, ADGF, BCHE, BDHF, dan CDEF.

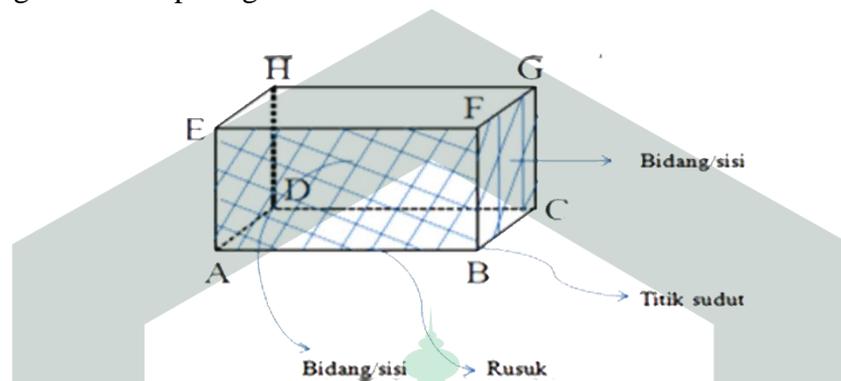
Rumus:

$$\text{Luas Permukaan Kubus} = 6 \times S^2$$

$$\text{Volume Kubus} = \text{Luas Alas} \times \text{tinggi} = S^2 \times S = S^3$$

b. Balok

Balok adalah bangun ruang yang dibatasi oleh 6 bidang datar yang masing-masing berbentuk persegi.



**Gambar 2.2. Balok**

Unsur-unsur kubus:

- 6 sisi balok: ABCD, EFGH, BCFG, ADEH, ABEF, CDGH.
- 12 rusuk balok: (AB, EF, CD, GH) (BC, AD, EH, FG) (AE, BF, CG, DH)
- 8 buah titik sudut: A, B, C, D, E, F, G, H.
- 12 buah diagonal sisi: (AC, BD, EG, FH) (AF, BE, DG, CH) (AH, DE, BG, CF), dimana  $AC \neq AF \neq AH$
- 4 buah diagonal ruang: AG, BH, CE, DF
- 6 buah bidang diagonal: ACGE dan BDHF, AFGD dan BEHC, BGHA dan DFED.

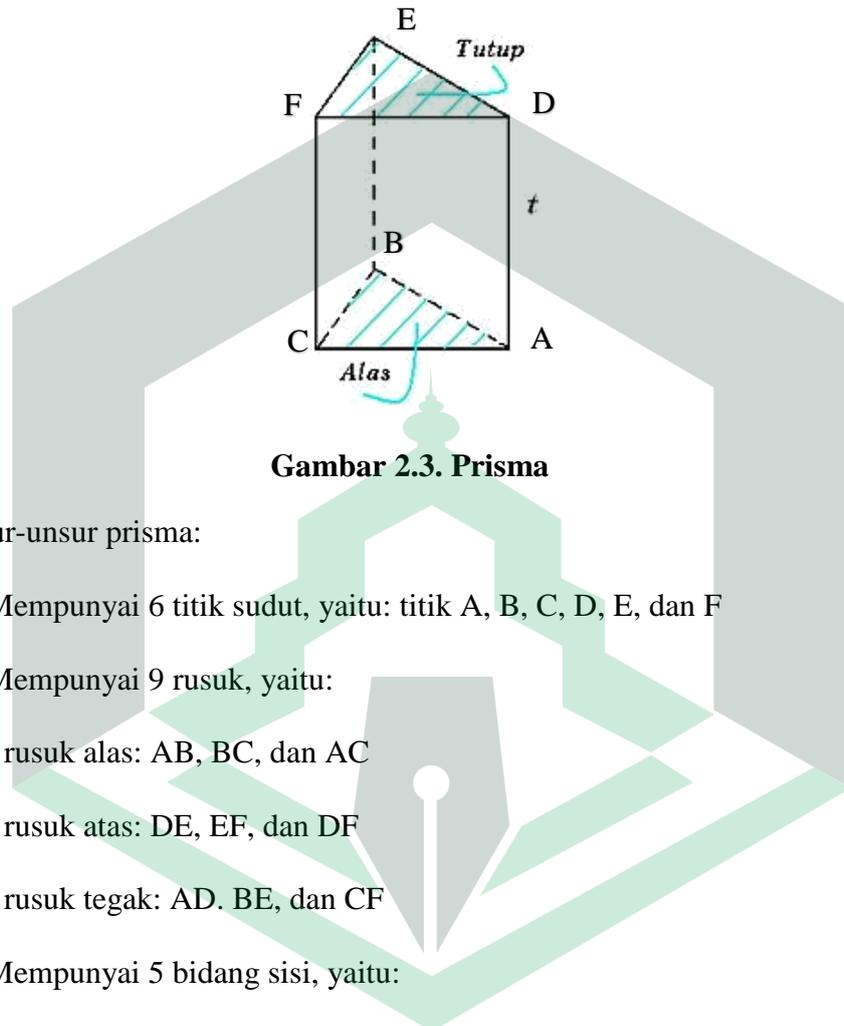
Rumus:

$$\text{Luas Permukaan Balok} = 2 \times \{(p \times l) + (p \times t) + (l \times t)\}$$

$$\text{Volume Balok} = (p \times l \times t)$$

c. Prisma

Prisma adalah bangun ruang yang dibatasi oleh dua bidang yang sejajar (bidang alas dan bidang atas) dan oleh bidang lain yang saling berpotongan menurut rusuk-rusuk sejajar.



**Gambar 2.3. Prisma**

Unsur-unsur prisma:

- Mempunyai 6 titik sudut, yaitu: titik A, B, C, D, E, dan F
- Mempunyai 9 rusuk, yaitu:
  - rusuk alas: AB, BC, dan AC
  - rusuk atas: DE, EF, dan DF
  - rusuk tegak: AD, BE, dan CF
- Mempunyai 5 bidang sisi, yaitu:
  - Sisi alas: ABC
  - sisi atas: DEF
  - sisi tegak: ABED, BCFE dan ACFD

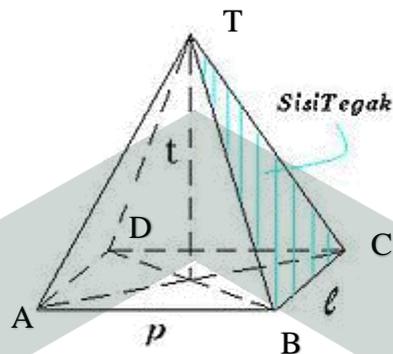
Rumus:

$$\text{Luas Permukaan Prisma} = (2 \times \text{luas alas}) + (\text{keliling alas} \times \text{tinggi})$$

$$\text{Volume Prisma} = \text{Luas alas} \times \text{tinggi}$$

#### d. Limas

Limas adalah suatu bangun ruang yang dibatasi oleh segi (n) dan segitiga-segitiga yang mempunyai titik puncak persekutuan di luar bidang segi (n).



Gambar 2.4. Limas

Unsur-unsur Limas:

- 5 titik sudut, yaitu: A, B, C, D, dan T
- 5 bidang sisi, yaitu:
  - 1 sisi alas yaitu ABCD
  - 4 sisi tegak yaitu TAB, TBC, TCD dan TAD
- 8 rusuk, yaitu:
  - 4 rusuk alas: AB, BC, CD, dan DA
  - 4 rusuk tegak: AT, BT, CT, dan DT

Rumus:

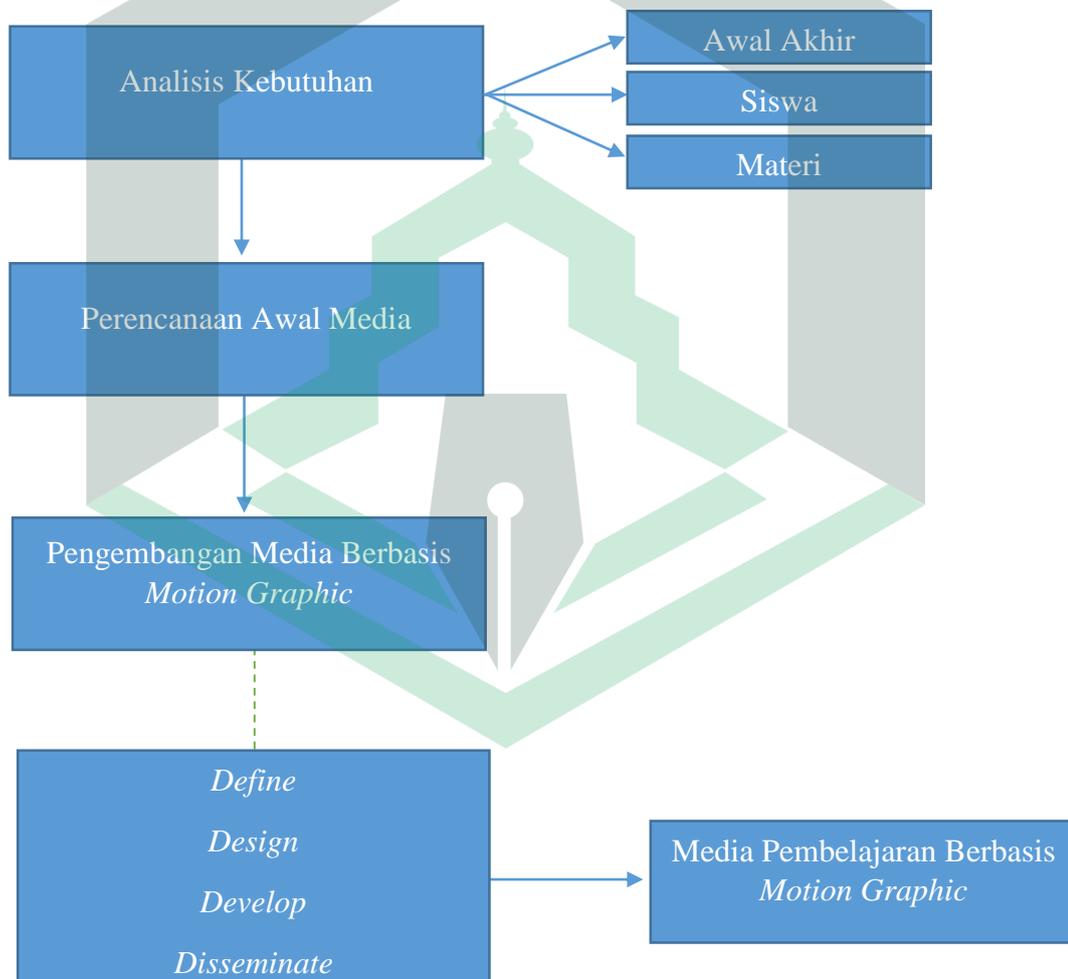
Luas Permukaan Limas = *Luas alas + jumlah luas segitiga bidang tegak*

Volume Limas =  $\frac{1}{3} \times \text{Luas alas} \times \text{tinggi}$

### C. Kerangka Pikir

Perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin pesat sejalan dengan berkembangnya teknologi. Salah satu upaya yang dilakukan oleh tenaga pendidik

adalah melakukan berbagai penelitian untuk mengetahui masalah dan kekurangan yang ada dalam dunia pendidikan khususnya dalam hal pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini merupakan suatu penelitian *Research & Development (R&D)* dimana dalam pengembangannya menggunakan model 4-D (*four D models*). Adapun langkah-langkah proses penelitian ini akan dipaparkan dalam kerangka pikir berikut:



**Gambar 2.5 Kerangka Pikir**

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran berbasis *motion graphic*. Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian dan pengembangan, yang lebih dikenal dengan istilah *Research & Developmen (R&D)*. *Research & Developmen* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>23</sup> Pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini dikembangkan menggunakan model 4-D *Thiagarajan, Sammel*. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan bertujuan untuk menghasilkan produk untuk membantu siswa dalam memahami materi bangun ruang sisi datar dalam pembelajaran matematika melalui *motion graphic*.

#### **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo yang terletak di Jalan Dr. Ratulangi No. 66 Palopo, Kelurahan Balandai Kecamatan Bara Kota Palopo Provinsi Sulawesi Selatan. Sedangkan Waktu penelitian pada tahun ajaran 2020/2021.

---

<sup>23</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), 297.

### C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian yang dimaksud adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo yang berjumlah 29 orang. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *motion graphic*.

### D. Prosedur Pengembangan

Pengembangan menggunakan model 4-D *Thiagarajan, Sammel*. Model 4-D terdiri dari atas 4 tahap pengembangan yaitu, *define* (pendefinisian), *design* (ancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Berikut ini uraian dari tahap-tahap pengembangan model 4-D yang dilakukan dalam penelitian ini.

#### 1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap pendefinisian dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

##### a. Analisis Awal Akhir (*Front and analysis*)

Analisis ujung depan dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis kondisi awal yang menjadi masalah-masalah mendasar pada fase awal yang dihadapi dan yang perlu diangkat dalam pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan analisis kurikulum yang sedang berjalan, teori belajar yang relevan, tantangan dan tuntutan masa depan sehingga diperoleh deskripsi yang dianggap sesuai.

#### b. Analisis siswa

Analisis siswa merupakan telaah tentang karakteristik siswa yang akan menggunakan media pembelajaran. Tujuan dari analisis ini adalah untuk menelaah karakteristik siswa yang meliputi latar belakang, bahasa dan perkembangan kognitif siswa. Hal tersebut dilakukan sebagai pertimbangan dalam mengembangkan media pembelajaran.

#### c. Analisis materi

Analisis materi bertujuan untuk mengidentifikasi, merinci, dan menyusun, secara sistematis materi yang akan dikembangkan.

#### d. Rumusan Tujuan Pembelajaran

Sebelum membuat media pembelajaran, indikator yang hendak dikembangkan perlu dirumuskan terlebih dahulu, hal ini bertujuan untuk membatasi peneliti agar tidak menyimpang dari tujuan semula pada saat membuat media pembelajaran.

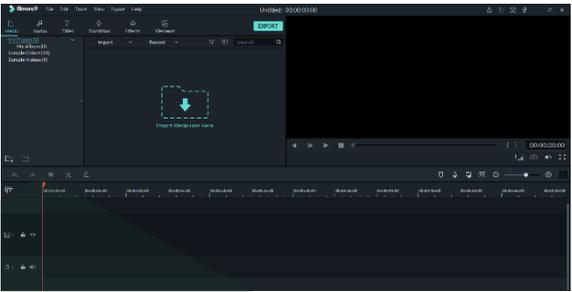
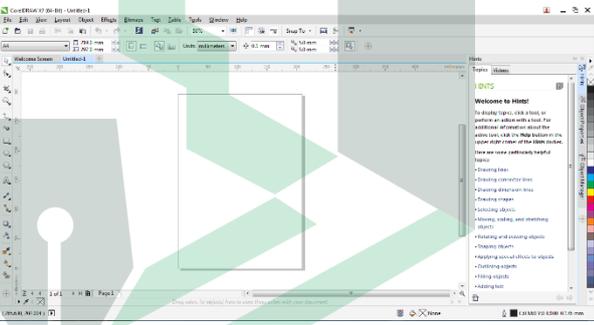
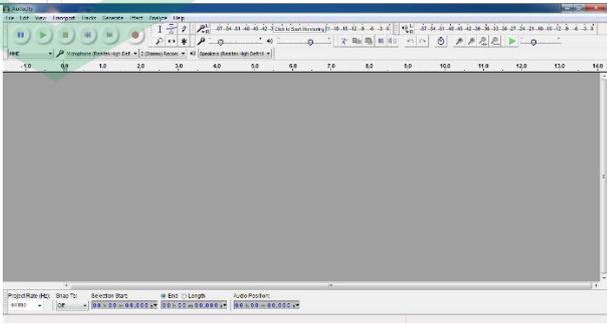
### 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan media yang dikembangkan. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

#### a. Pemilihan Media

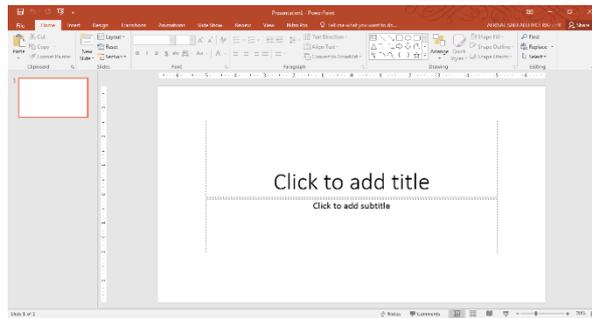
Pemilihan media pada tahap ini disesuaikan dengan kebutuhan yang digunakan pada saat proses pembelajaran. Media dalam membuat video ini menggunakan beberapa aplikasi:

**Tabel. 2.1 Nama aplikasi dalam pembuatan media *motion graphic***

No.	Nama	Screenshot
1	<p>Wondershare Filmora merupakan aplikasi edit video yang mudah digunakan dan trendi, dengan aplikasi ini, dapat menghasilkan video yang keren, terlepas dari tingkat keahlian penggunanya.</p>	
2	<p>Corel Draw adalah program editor desain grafis vector yang digunakan untuk membuat objek gambar.</p>	
3	<p>Audacity merupakan aplikasi untuk merekam dan mengedit file audio.</p>	

#### 4 Microsoft Powerpoint

adalah sebuah aplikasi yang dibuat oleh Microsoft office digunakan untuk media presentasi dengan beberapa slide.



#### b. Pemilihan Format

Pada tahap ini, pengembangan media pembelajaran meliputi pemilihan format untuk merancang isi materi, dan sumber belajar yang akan dikembangkan.

#### c. Rancangan Awal

Pada rancangan awal adalah rancangan yang dilakukan sebelum uji coba. Rancangan ini adalah media pembelajaran. Rancangan pada tahap ini disebut sebagai perangkat pembelajaran (tahap awal).

#### 3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap ini dihasilkan bentuk akhir dari media yang sudah valid dan telah melalui beberapa kali revisi berdasarkan masukan para ahli. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

##### a. Penilaian Para Ahli

Pada tahap ini dilakukan validasi ahli. Para ahli diminta untuk memvalidasi media yang dihasilkan. Segala perbaikan atau saran-saran dari para ahli dijadikan

pertimbangan dan landasan untuk melakukan revisi media yang telah ada sebelumnya.

#### 4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap ini merupakan tahap penyebaran media yang telah dikembangkan. Tahap ini merupakan tahap penggunaan media yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas misalnya di kelas lain, di sekolah lain, oleh guru lain.

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan hal yang sangat penting dan mempengaruhi kualitas dari hasil penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrument sebagai berikut:

#### a. Lembar Angket Validasi

Lembar angket validasi ahli media pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Proses validasi oleh ahli dilakukan secara online dan langsung. Secara online lembar validasi dikirim ke validator melalui media online dalam bentuk format file pdf beserta link media pembelajaran yang dikembangkan. Sedangkan secara langsung peneliti mengunjungi validator, kemudian memberikan print out lembar validasi beserta dengan link media pembelajaran yang dikembangkan.

#### b. Lembar Angket Praktikalitas

Lembar angket praktikalitas untuk memperoleh data berupa respon siswa terhadap produk yang dikembangkan tentang praktis atau tidak media pembelajaran yang dikembangkan, lembar angket yang digunakan telah melalui tahap validasi dan dinyatakan valid oleh validator. Proses praktikalitas dilakukan secara online

dengan membagikan link produk media pembelajaran yang dikembangkan, kemudian siswa melihat produk yang dikembangkan, setelah itu peneliti mengirimkan link google forms kepada siswa untuk di isi. Peneliti menunggu hasil respon dari siswa.

## **F. Teknik Analisis Data**

Setelah data yang dibutuhkan telah dikumpulkan dari semua sumber dengan menggunakan instrumen yang digunakan selanjutnya dianalisis. Data yang dianalisis adalah:

### **1. Analisis Kevalidan**

Data hasil validasi para ahli dianalisis dengan mempertimbangkan masukan, komentar, dan saran-saran dari validator. Hasil analisis tersebut dijadikan sebagai pedoman untuk merevisi produk.

Setiap validator akan diberikan lembar validasi setiap instrumen untuk diisi dengan tanda centang pada skala likert 1- 4 seperti berikut ini:

Skor 1 : tidak valid

Skor 2 : kurang valid

Skor 3 : cukup valid

Skor 4 : valid

Data validasi dari tiga validator tersebut dianalisis dengan mempertimbangkan masukan, komentar dan saran-saran dari validator. Hasil analisis tersebut dijadikan pedoman untuk merevisi produk ataupun instrumen. Selanjutnya berdasarkan lembar validitas yang telah diisi oleh validator tersebut.

Teknik analisis data validitas yaitu dari hasil tabulasi oleh para validator dicari presentasinya dengan rumus:<sup>24</sup>

$$presentase = \frac{\sum skor \text{ per item}}{skor \text{ maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil presentase kemudian dikategorikan sesuai dengan table berikut:

**Tabel. 2.2 Pengkategorian Validasi**

%	Kategori
0-20	Tidak Valid
21-40	Kurang Valid
41-60	Cukup Valid
61-80	Valid
81-100	Sangat Valid

## 2. Analisis Angket Praktikalitas

Teknik analisis data praktikalitas yaitu dari hasil tabulasi oleh siswa dicari presentasinya dengan rumus:

$$presentase = \frac{\sum skor \text{ per item}}{skor \text{ maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil presentase kemudian dikategorikan sesuai dengan table berikut:

<sup>24</sup> Nilam Permatasari Munir, "Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme dengan Media E-Learning pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo," *AlKhwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* vol 6, no.2 <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v6i2.454>. (December30,2018), 171

**Tabel. 2.3 Pengkategorian Praktikalitas<sup>25</sup>**

%	Kategori
0-20	Tidak Praktis
21-40	Kurang Praktis
41-60	Cukup Praktis
61-80	Praktis
81-100	Sangat Praktis



<sup>25</sup> Riduwan, Belajar Mudah Penelitian (Jakarta: Alfabeta, 2005), 89

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Gambaran Lokasi Penelitian

Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 8 Palopo adalah salah satu sekolah menengah pertama yang beralamat di Jalan Dr. Ratulangi No. 66 Palopo. Sekolah ini berdiri pada tahun 1965 dengan status kepemilikan tanah adalah milik pemerintah Kota Palopo dengan luas  $19.694 \text{ m}^2$ , posisi geografis berada pada koordinat  $-2.9705$  lintang dan  $120.1834$  bujur. Status sekolah ini yaitu negeri, dengan Nomor Statis Sekolah (NSS) 201196201002 dan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 40307837.

Visi dan Misi SMP Negeri 8 Palopo:

a. Visi

Unggul dalam prestasi yang bernafaskan keagamaan

b. Misi

- 1) Melaksanakan pengemabangan sisitem pembelajaran intentif
- 2) Melaksanakan pengembangan rencana program pengajaran
- 3) Melaksanakan pengembangan system penilaian
- 4) Melaksanakan pengembangan SKBM
- 5) Melaksanakan pengmbangan kurikulum muatan local
- 6) Melaksanakan peningkatan professional guru
- 7) Melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan CTL
- 8) Melaksanakan bimbingan belajar yang intensif

- 9) Melaksanakan peningkatan sarana pendidikan
- 10) Melaksanakan peningkatan prasarana pendidikan
- 11) Melaksanakan kegiatan remedial
- 12) Melaksanakan pengembangan kelembagaan
- 13) Melaksanakan pengembangan manajemen sekolah
- 14) Melaksanakan peningkatan penggalangan peran serta masyarakat dalam pembiayaan pendidikan
- 15) Melaksanakan pembiayaan olahraga
- 16) Melaksanakan pembinaan kerohanian
- 17) Melaksanakan penegakan peraturan-peraturan dalam lingkungan sekolah
- 18) Melaksanakan pengembangan perangkat penilaian
- 19) Melaksanakan pengembangan kurikulum.<sup>26</sup>

## 2. Pengembangan Media

Hasil pengembangan media pembelajaran ini dilakukan berdasarkan prosedur pengembangan pada model 4-D (*four - D*) yang telah ditetapkan pada bab sebelumnya yaitu melakukan pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).

### a. Deskripsi Pembuatan Media Pembelajaran

#### 1) Pendefinisian (*Define*)

Dalam penulisan ini tahap pendefinisian berfungsi untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan pembelajaran dengan menganalisa tujuan dan batasan materi. Tahap pendefinisian terdiri dari lima langkah yaitu: analisis

---

<sup>26</sup> Tata usaha SMP Negeri 8 Palopo

awal akhir, analisis siswa, analisis materi, analisis tugas, dan rumusan tujuan pembelajaran. Namun dalam penulisan ini, penulis hanya melakukan empat tahap analisis yaitu: analisis awal akhir, analisis siswa, analisis materi, dan rumusan tujuan pembelajaran.

a) Analisis awal akhir

Analisis awal akhir bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan utama yang dihadapi oleh siswa. Kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013. Di SMP Negeri 8 Palopo pembelajaran masih di dominasi oleh guru, kurangnya media belajar yang tersedia dan hanya mengandalkan buku paket, menuntut guru untuk melakukan pengembangan media pembelajaran untuk membuat pembelajaran lebih efektif. Untuk membuat pembelajaran yang efektif guru harus menggunakan strategi belajar yang tepat dengan kondisi siswa.

b) Analisis Siswa

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui dan menelaah karakteristik siswa sesuai dengan desain media pembelajaran yang akan digunakan. Karakter siswa beranekaragam, mereka yang tidak ingin ditekan dalam belajar, selalu penasaran dan lebih suka dengan hal yang baru, cara berfikir yang sangat berkaitan dengan dunia dan selalu mengeksplorasi apa yang mereka inginkan.<sup>27</sup> Siswa di SMP Negeri 8 Palopo banyak yang kurang tertarik dengan pembelajaran matematika disebabkan buku paket yang tergolong tebal membuat siswa merasa takut untuk mempelajarinya. Saat pengerjaan tugas hanya sebagian siswa saja yang

---

<sup>27</sup> Nurjannah Husain, "*Pengembangan Media Pembelajaran berbasis audio visual pada materi pencemaran lingkungan kelas VII SMP Negeri 6 Duampanua Kabupaten Pinrang*"(UIN Alauddin makassar, Skripsi 2017).

mengerjakan soal sebagian besar dari siswa tersebut lebih sering menunggu jawaban dari siswa yang pandai. Oleh karenanya rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran matematika sangat perlu di tumbuh kembangkan. Pembuatan media belajar yang akan membuat siswa untuk tertarik melihatnya sangat di butuhkan.

c) Analisis materi

Pemilihan materi harus disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkatan siswa agar media pembelajaran tersebut efektif. Materi dalam media pembelajaran ini adalah bangun ruang sisi datar sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Dengan kompetensi dasar yaitu: 1. mampu membedakan dan menentukan luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar (kubus, Balok, prisma, dan limas). 2. menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma, dan limas), serta gabungannya. Materi bangun ruang sisi datar dipilih dalam media pembelajaran ini karena bagian pada bangun ruang sisi datar sesuai dengan konsep media pembelajaran yang dikembangkan dan dapat dipahami oleh siswa dengan tampilan audio visual yang menarik. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Sakina Widad FY dimana media pembelajaran dengan materi bangun ruang sisi datar menghasilkan media yang menarik untuk siswa.<sup>28</sup>

d) Rumusan tujuan pembelajaran

Rumusan tujuan pembelajaran dimaksud untuk merumuskan tujuan-tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu sesuai dengan mampu

---

<sup>28</sup> Sakina Widya FY, "*Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis Microsoft PowerPoint 2016 Dengan Animasi Blender 3D Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII MTs*" (UIN Raden Intan Lampung, Skripsi 2018).

membedakan dan menentukan luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar (kubus, Balok, prisma, dan limas). Kemudian siswa mampu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma, dan limas), serta gabungannya.

## 2) Perancangan (*Design*)

Rancangan seluruh kegiatan yang harus dilakukan selama mendesain media pembelajaran berbasis *motion graphic*. Rancangan ini dilakukan dengan melihat pertimbangan analisis yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya yang dijadikan sebagai acuan dalam proses merancang media pembelajaran. Berikut uraian singkat mengenai rancangan media pembelajaran.

### a) Pemilihan media

Media menjadi bagian strategi pembelajaran dalam upaya mengatasi penguasaan materi pada siswa dengan cara yang lebih menarik dan menjadi media yang lebih mudah digunakan oleh siswa, tidak membahayakan, dan menarik. Sehingga digunakan media pembelajaran berbasis *motion graphic* yang menghasilkan video pembelajaran untuk siswa. Dengan media pembelajaran berbasis *motion graphic* ini memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran dan dalam bentuk visualisasi.

### b) Pemilihan format

Pemilihan format dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *motion graphic* meliputi materi bangun ruang sisi datar. Sumber materi berasal dari Buku Guru dan Buku Siswa matematika Kelas VIII SMP/MTs serta referensi dari internet. Media pembelajaran ini dimuat dalam *motion graphic* yang akan

memunculkan tampilan-tampilan gambar yang bersuara kemudian gambar animasi yang tidak membuat siswa bosan dan jenuh dalam pembelajaran. Dengan tatanan bahasa yang digunakan oleh narator dalam media pembelajaran ini membuat siswa akan lebih mengerti dan paham penjelasan materi yang akan diajarkan.

Format bahan ajar yang akan dikembangkan, akan melalui validasi oleh tiga validator, agar produk yang dihasilkan bisa dikatakan valid. Penulis tidak ingin menghasilkan produk yang asal jadi, tapi penulis berharap bahwa produk yang dihasilkan bisa menjadi produk yang betul-betul bisa membuat tujuan pelajaran berhasil.

c) Rancangan Awal

Pada tahap ini dihasilkan rancangan media pembelajaran berbasis *motion graphic* untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo. Tahap ini berisi kegiatan perancangan media pembelajaran berbasis *motion graphic*. Dimana di tahap inilah format, desain, isi materi, jenis dan ukuran tulisan yang digunakan, bahasa, serta pemilihan gambar dalam media ditentukan. Materi yang dipilih adalah bangun ruang sisi datar. Pada materi ini termuat Kompetensi Dasar yang sesuai dengan kurikulum 2013. Dalam proses pengembangan digunakan beberapa media yaitu corel draw untuk membuat bentuk bangun ruang sisi datar, powerpoint digunakan untuk animasi sederhana pada bangun ruang sisi datar, audacity digunakan untuk mengedit rekaman suara, kemudian wondershare filmora digunakan untuk menggabungkan animasi dan suara yang telah dibuat. Jenis tulisan yang dipilih untuk media ini adalah Comic Sans, Tw Cent MT, dan Cambria Math. Sedangkan ukuran tulisan yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan. Tampilan desain

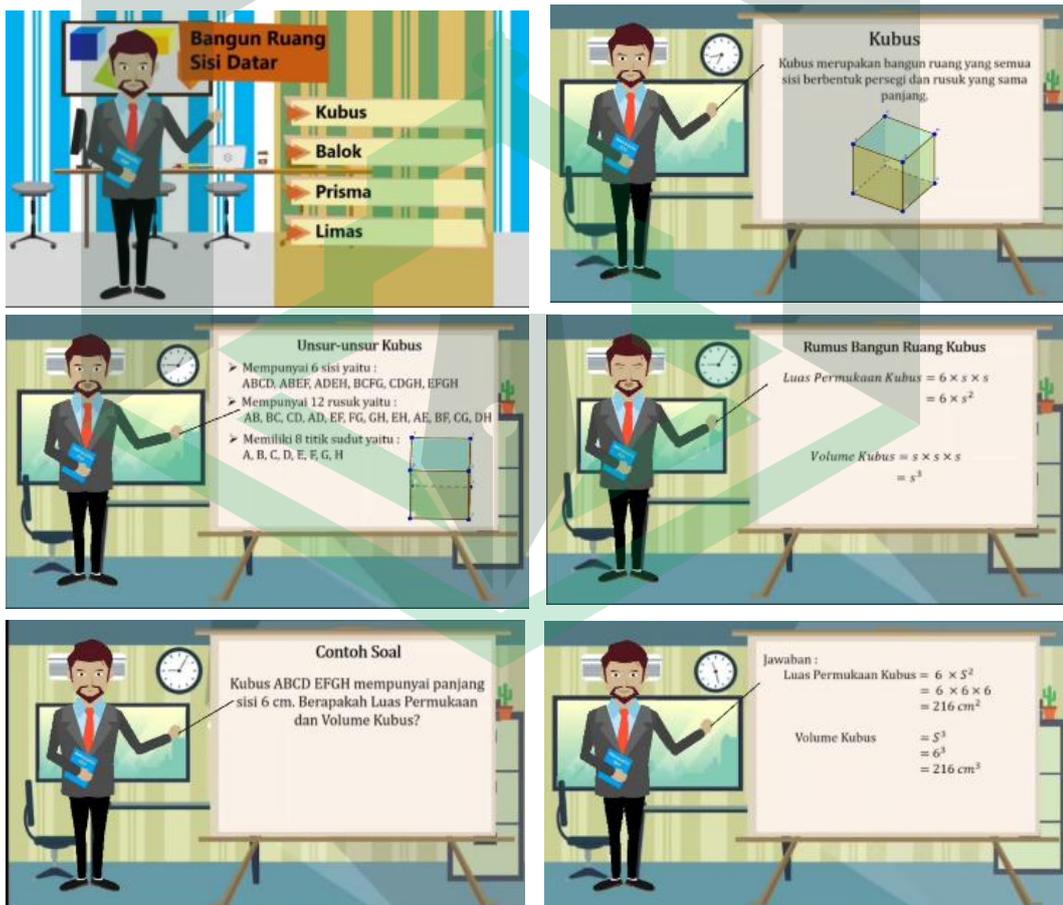
media ini dibuat semenarik mungkin. Hasil rancangan media pembelajaran sebagai berikut:

(1) Bagian Pembuka



Gambar 2.6 Pembuka

(2) Bagian Isi



Gambar 2.7 Materi Kubus

**Balok**  
Balok adalah bangun ruang yang dibatasi oleh enam bidang datar yang masing-masing berbentuk persegi panjang.

**Unsur-unsur Balok**

- Mempunyai 6 sisi yaitu : ABCD, EFGH, BCFG, ADEH, ABFE, CDGH
- Mempunyai 12 rusuk yaitu : AB, EF, CD, GH, BC, AD, EH, FG, AE, BF, CG, DH
- Mempunyai 12 diagonal sisi yaitu : AC, BD, EG, FH, AE, BE, DG, CH, AH, DE, BG, CF

**Rumus Bangun Ruang Balok**

Luas Permukaan Balok  
 $= 2 \times \{(p \times l) + (p \times t) + (l \times t)\}$

Volume Balok  $= p \times l \times t$

**Contoh Soal**  
Sebuah bak mandi berbentuk balok dengan ukuran  $6 \times 3 \times 2$  cm. Berapa luas permukaan dan volume balok ?

**Jawaban :**  
 L.P Balok  $= 2 \times \{(p \times l) + (p \times t) + (l \times t)\}$   
 $= 2 \times \{(6 \times 3) + (6 \times 2) + (2 \times 3)\}$   
 $= 2 \times 36$   
 $= 72 \text{ cm}^2$

Volume Balok  $= p \times l \times t$   
 $= 6 \times 3 \times 2$   
 $= 36 \text{ cm}^3$

Gambar 2.8 Materi Balok

**Prisma**  
Prisma adalah bangun ruang yang dibatasi oleh dua bidang yang sejajar dan oleh bidang lain yang saling berpotongan menurut rusuk-rusuk sejajar.

**Unsur-unsur Prisma Segitiga**

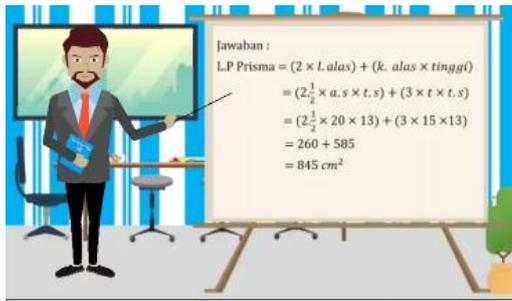
- Mempunyai 5 sisi yaitu : Sisi alas : ABC, Sisi atas : DEF, Sisi tegak : ABED, BCFE, ACFD
- Mempunyai 9 rusuk yaitu : AB, BC, AC, DE, EF, DF, AD, BE, CF
- Memiliki 6 titik sudut yaitu : A, B, C, D, E, F

**Rumus Bangun Ruang Prisma**

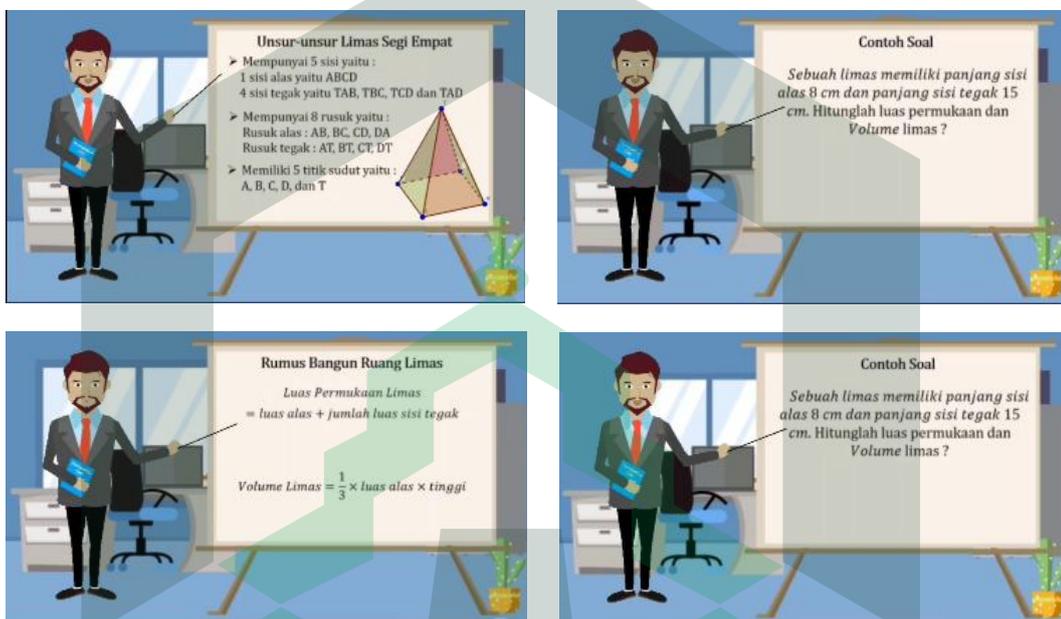
Luas Permukaan Prisma  
 $= (2 \times \text{luas alas}) + (\text{keliling alas} \times \text{tinggi})$

Volume Prisma  $= \text{luas alas} \times \text{tinggi}$

**Contoh Soal**  
Prisma segitiga dengan panjang bidang alas segitiga (a.s) 20 cm, tinggi bidang alas segitiga (t.s) 13 cm dan tinggi prisma (t) 15 cm. Hitunglah luas permukaan dan volume prisma ?

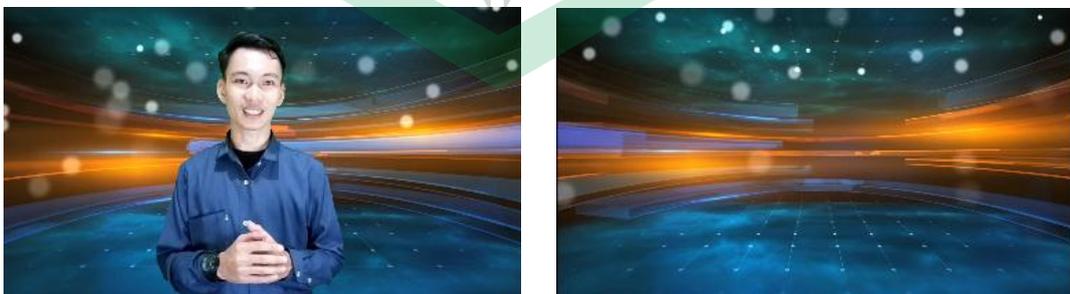


Gambar 2.9 Materi Prisma



Gambar 2.10 Materi Limas

(3) Bagian Penutup



Gambar 2.11 Penutup

### 3) Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap ini, rancangan awal yang dihasilkan dari tahap rancangan (*Design*) kemudian dilakukan uji validasi dari media pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari rancangan awal yang telah dibuat. Pada tahap ini uji validasi diberikan kepada ahli media dan ahli materi. Dari hasil validator memberikan beberapa kritikan dan masukan untuk media pembelajaran yang telah dibuat.

#### a) Penilaian Para Ahli

Seperti yang dijelaskan sebelumnya, bahwa sebelum digunakan dalam proses pembelajaran hendaknya media pembelajaran berbasis *motion graphic* telah mampu mempunyai status “valid”. Idealnya seorang pengembang media pembelajaran perlu melakukan pemeriksaan ulang kepada para ahli (validator). Tujuan diadakannya kegiatan validasi pada penulisan ini adalah untuk mendapatkan status valid atau sangat valid dari para ahli. Jika belum valid, maka validasi akan terus dilakukan hingga didapatkan nilai valid.

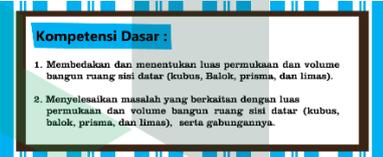
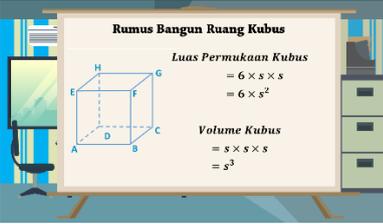
Penilaian ahli meliputi penilaian media pembelajaran, yaitu mencakup aspek materi, ilustrasi, kualitas dan tampilan media, dan daya Tarik. Validasi dilakukan oleh dua orang yang berkompeten untuk menilai kelayakan media pembelajaran. revisi dilakukan berdasarkan saran dari validator yang akan dijadikan bahan untuk merevisi media pembelajaran. Adapun validator yang dipilih dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:

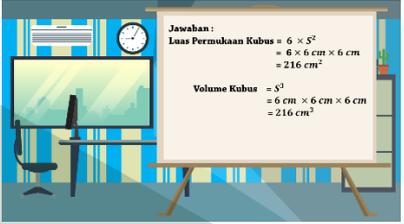
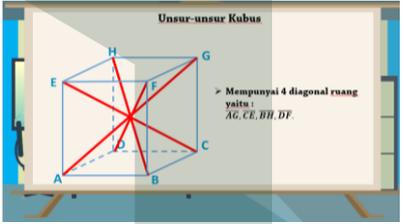
Tabel. 2.4 Daftar Nama Validator

No.	Nama Validator	Keterangan
1	Nilam Permatasari Munir, S.Pd., M.Pd.	Ahli Materi (Dosen IAIN Palopo)
2	Hj. Salmilah, S.Pd.,M.Pd.	Ahli Media (Dosen IAIN Palopo)
3	Dra. Murlina	Ahli Materi (Guru SMPN 8 Palopo)

Setelah dilakukan validasi, media pembelajaran berbasis *motion graphic* direvisi sesuai dengan saran masukan dan saran dari para validator. Adapun saran dari para validator sebagai berikut:

Tabel 2.5 Revisi Saran Validator

No.	Bagian Media Pembelajaran	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Pendahuluan	Tambahkan Kompetensi Dasar pada media yang dibuat	Kompetensi Dasar 
2		Tambahkan contoh-contoh berupa benda nyata sesuai dengan bentuk bangun ruang sisi datar yang dibahas	Benda disekitar sesuai dengan bangun ruang sisi datar 
3	Isi	Konsep volume dan luas permukaan perlu divisualisasikan	Volume dan luas permukaan 

4	Isi	Contoh soal masih kurang tervisualisasi dengan gambar	Contoh soal	
5	Isi	Perhatikan satuan dalam menyelesaikan soal	Jawaban	
6	Isi	Untuk Menuliskan ruas garis tambahkan tanda garis mendatar diatas ruas garis yang dimaksud	Ruas Garis $\overline{AB}$ , $\overline{CE}$ , $\overline{BH}$ , $\overline{DF}$ .	
7	Penutup	Tambahkan referensi	Sumber referensi	

Berikut media pembelajaran berbasis *motion graphic* hasil pengembangan:

Link : [https://youtu.be/dt5y\\_6Fo0FE](https://youtu.be/dt5y_6Fo0FE)



Gambar 2.12 QR Code Media Pembelajaran

(1) Bagian Pembuka

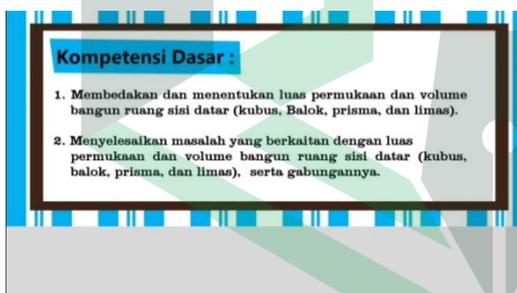


Gambar 2.13 Pembuka

(2) Bagian Isi



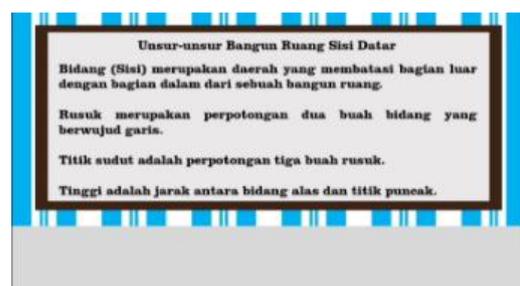
Gambar 2.14 Bangun Ruang Sisi Datar

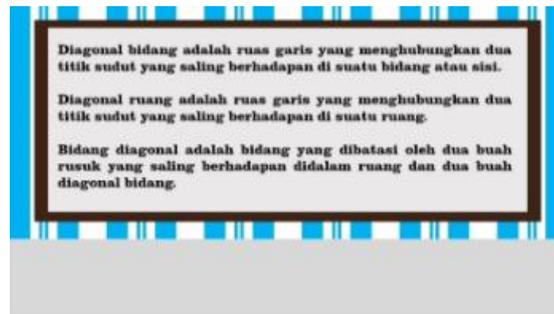


Gambar 2.15 Kompetensi Dasar

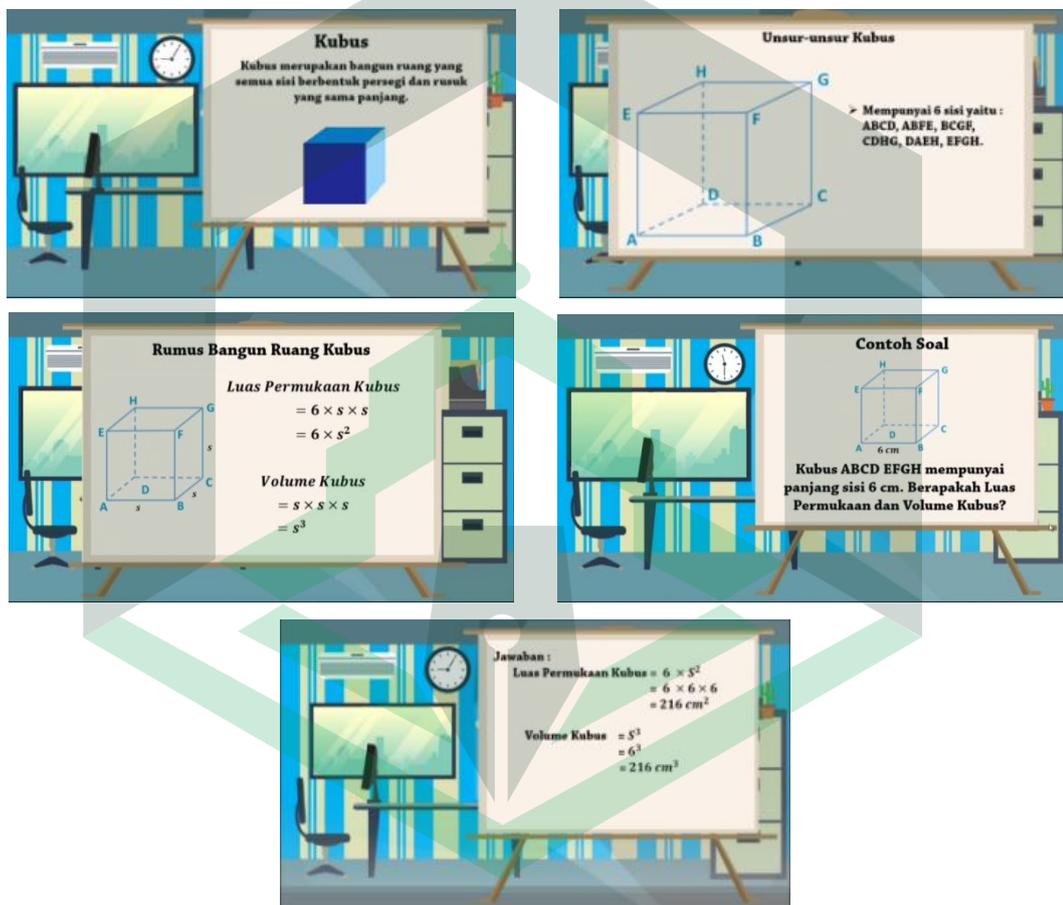


Gambar 2.16 Contoh Dalam Kehidupan

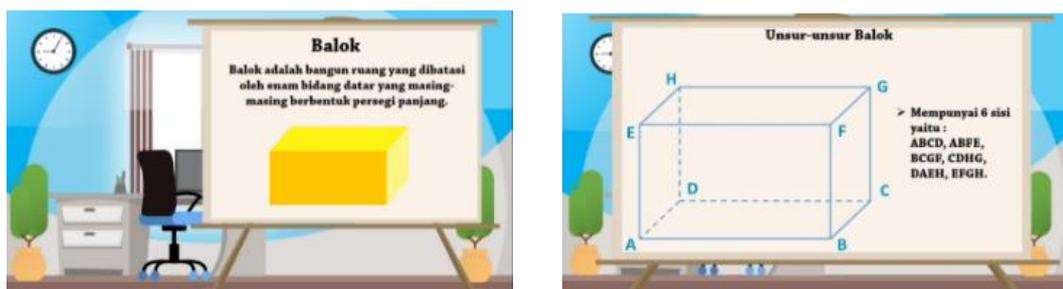


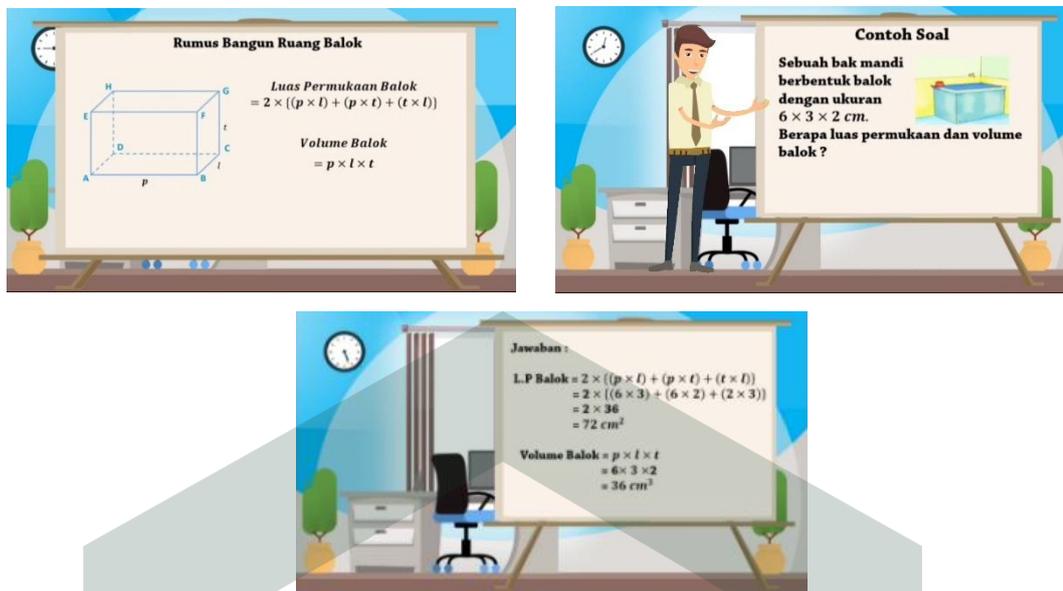


Gambar 2.17 Pengertian &amp; Unsur-unsur

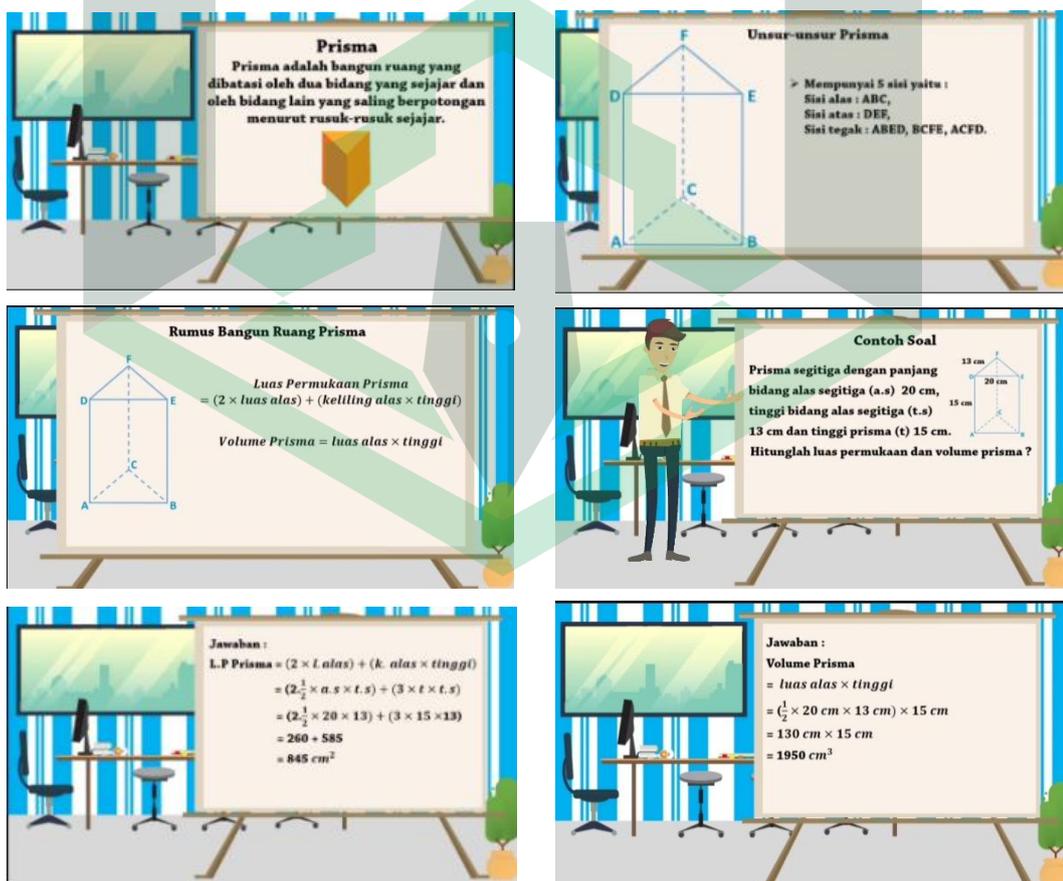


Gambar 2.18 Materi Kubus

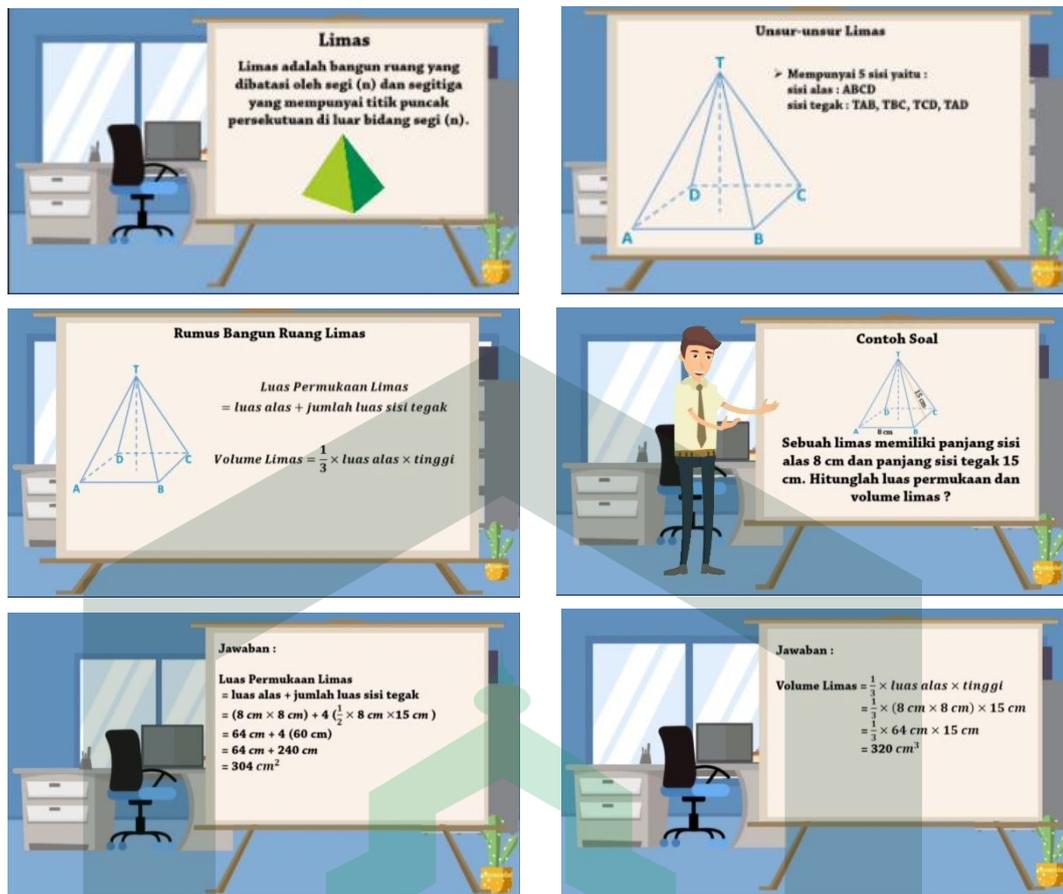




Gambar 2.19 Materi Balok

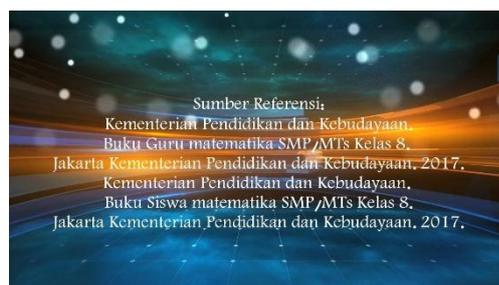
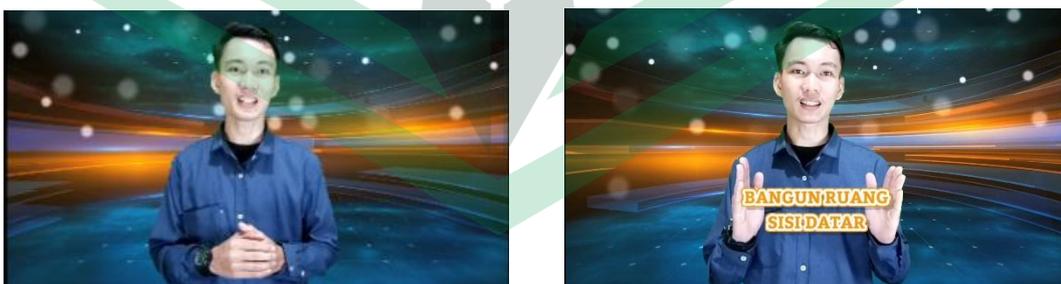


Gambar 2.20 Materi Prisma



Gambar 2.21 Materi Limas

## (3) Bagian Penutup



Gambar 2.22 Penutup

#### 4) Penyebaran (*Disseminate*)

Pada penelitian ini hanya dilakukan penyebaran terbatas, yaitu dengan menyebarluaskan produk hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *motion graphic* secara terbatas kepada guru dan siswa di SMP Negeri 8 Palopo kelas VIII.

## 2) Analisis Data

### a) Analisis Penilaian Validasi Ahli Materi

Berikut analisis data penilaian validasi ahli materi disajikan pada tabel:

**Tabel. 2.6 Data Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Aspek yang dinilai	Validasi		Jumlah	Skor Maks	%	Kategori
		VI	VII				
<b>I Materi</b>	1. Media Pembelajaran yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran.	3	4	7	8	88%	Sangat Valid
	2. Media Pembelajaran yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	3	4	7	8	88%	Sangat Valid
	3. Penggunaan Media Pembelajaran yang digunakan sesuai dengan Kompetensi Dasar.	3	4	7	8	88%	Sangat Valid
<b>II Ilustrasi</b>	1. Media Pembelajaran yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.	3	4	7	8	88%	Sangat Valid

2. Media Pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam membayangkan.	3	4	7	8	88%	Sangat Valid
Jumlah	15	20	35	40	88%	Sangat Valid

Sumber: Data Olahan

Berdasarkan Tabel 2.5 data hasil validasi ahli materi dapat dilihat media pembelajaran yang dikembangkan rata-rata memperoleh 88% (delapan puluh tujuh koma lima persen). Dengan nilai rata-rata dari segi aspek materi dan aspek ilustrasi media pembelajaran dalam kategori sangat valid. Dengan demikian media pembelajaran berbasis *motion graphic* yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

b) Analisis Penilaian Validasi Ahli Media

Berikut analisis data penilaian validasi ahli media disajikan pada table:

**Tabel. 2.7 Data Hasil Validasi Ahli Media**

No	Aspek yang dinilai	Validasi	Skor Maks	%	Kategori
<b>I</b>	<b>Kualitas dan Tampilan Media</b>	3	4	75	Valid
	1. Penampilan Media Pembelajaran menarik perhatian siswa.				
	2. Media Pembelajaran yang digunakan tidak mudah rusak.	4	4	100	Sangat Valid
<b>II</b>	<b>Daya Tarik</b>	4	4	100	Sangat Valid
	1 Penggunaan media Pembelajaran dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru.				

2. Penggunaan media Pembelajaran dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa.	3	4	75	Valid
<b>Jumlah</b>	14	16	<b>88</b>	<b>Sangat Valid</b>

Sumber: Data Olahan

Berdasarkan Tabel 2.6 data hasil validasi ahli media dapat dilihat media pembelajaran yang dikembangkan rata-rata memperoleh 88% (delapan puluh delapan persen). Dengan nilai rata-rata dari segi aspek kualitas dan tampilan media, dan aspek daya tarik media pembelajaran dalam kategori sangat valid. Dengan demikian media pembelajaran berbasis *motion graphic* yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

#### c) Analisis Data Hasil Angket Praktikalitas

Dalam angket praktikalitas diperoleh skor untuk masing-masing aspek, terdapat 5 aspek yang dinilai yaitu: aspek Materi, aspek ketertarikan, aspek kreatif, aspek efisien, dan aspek interaktif.

Berikut analisis data hasil angket praktikalitas disajikan pada tabel:

**Tabel. 2.8 Data Hasil Angket Praktikalitas**

No.	Nama Siswa	Aspek				
		1	2	3	4	5
1	Abihyzar Al Fathir.S	17	9	12	6	3
2	Adinda Diva Azahra	17	10	11	7	7
3	Alfira Salsa	21	12	10	7	5
4	Andri Ramadani	14	7	14	4	4
5	Decha Laelani R	22	12	13	8	8
6	Dinansa Kusuma Aulia	18	10	14	6	8

7	Dirga Anugrah Haerung	21	11	13	7	8
8	Farhan Al Fahrezi	17	6	12	4	5
9	Hajra Hafit	17	11	13	8	6
10	Hasya Nur Yahya	22	10	13	8	7
11	Keysya Ayusafitri	17	9	11	6	5
12	M. Reham Kurniawan	19	10	12	7	6
13	Muh Afriansyah	16	10	10	5	5
14	Muh Alfatir	21	10	14	7	8
15	Muh Makrisyah	15	7	5	5	2
16	Muh. Fathir Haswin	19	9	13	6	6
17	Muh. Ichsanul	16	11	11	6	6
18	Muh. Rasya Pratama	20	11	12	6	7
19	Muhammad Fahmi Aufa	17	11	13	4	7
20	Muhammad Gievari Hidayat	18	9	11	6	6
21	Nabil Merianto	24	10	13	5	6
22	Nur Aisyah Fitri	17	11	11	6	5
23	Nurfadilah Verayanto	20	12	12	7	7
24	Rahma Nur Sahira	17	10	13	5	4
25	Selesai	16	11	13	7	6
26	Syavira	15	7	9	5	5
27	Tiara	23	11	15	8	5
28	Wafiq Nur Azizah	17	10	14	5	6
29	Wirdha Khasanah Ulya	17	9	12	6	6
<b>Jumlah</b>		535	288	352	180	172
<b>Skor Maksimum</b>		720	360	480	240	240
<b>%</b>		74	80	73	75	72
<b>Kategori</b>		P	P	P	P	P
<b>Rata-Rata</b>		<b>75</b>	<b>Praktis</b>			

*Sumber: Data Olahan*

Berdasarkan Tabel 2.7 Data hasil angket praktikalitas tersebut hasil analisis angket masing-masing siswa menunjukkan bahwa rata-rata angket praktikalitas 75% dalam kategori praktis digunakan.

### c. Pembahasan Hasil Penelitian

Media pembelajaran berbasis *motion graphic* ini merupakan penelitian pengembangan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi bangun ruang sisi datar.

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *motion graphic* untuk siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo yang Valid dan praktis.

Media pembelajaran sebelum digunakan dilapangan penulis terlebih dahulu untuk memvalidasinya, agar media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan fungsinya, sesuai dengan maksud dan tujuannya penelitian. Sejalan dengan pendapat Menurut azwar dalam Prasetyo Budi Widodo pendefinisian validitas tes dapat diawali dengan melihat secara etimologi validitas berasal dari kata *Validity* yang mempunyai sejauh mana ketetapan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes atau instrumen pengukur dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukurnya, atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Tes yang menghasilkan data yang tidak relevan dengan tujuan pengukuran dikatakan sebagai tes yang memiliki validitas rendah. Maka dari itu penulis memvalidasi media pembelajaran agar semuanya sesuai dengan fungsi dan tujuannya.

Tingkat kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan sangat penting, media pembelajaran dikatakan Valid apabila memenuhi kriteria uji validitas yang telah dilakukan sebelum diuji cobakan untuk mengetahui tujuan yang ingin dikendaki. Terkandung disini pengertian bahwa valid tidaknya suatu alat ukur tergantung pada mampu tidaknya alat ukur tersebut mencapai tujuan pengukuran yang dikehendaki dengan tepat. Sejalan dengan penelitian terdahulu dimana dalam penelitiannya penulis telah memenuhi kriteria perangkat yang valid dan efektif berdasarkan hasil analisis validitas menunjukkan media pembelajaran yang digunakan memperoleh hasil dengan kategori valid. Maka dari itu media pembelajaran berbasis *motion graphic* ini perlu dilakukan uji kevalidan agar media pembelajaran layak untuk digunakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media pembelajaran kali ini dikembangkan sebaik mungkin dan melakukan beberapa kali revisi sampai dalam tahap valid yang disetujui oleh dua validator. Media pembelajaran yang akan dikembangkan memasuki unsur dari *motion graphic* dimana *motion graphic* adalah gabungan dari potongan-potongan desain yang berbasis media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis, seperti memasukan elemen-elemen yang berbeda seperti desain 2D atau 3D, animasi, video, ilustrasi, fotografi, dan music. Dalam pembuatan media pembelajaran ini, peneliti melakukan pengambilan gambar untuk hasil yang maksimal.

Berdasarkan pada data hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Penilaian ahli materi dari aspek materi dan ilustrasi diperoleh persentase 88% kategori sangat valid. Kemudian ahli media dari aspek kualitas dan tampilan

media dan daya Tarik diperoleh persentase 88% kategori sangat valid. Hal ini diartikan bahwa media pembelajaran yang dibuat telah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Sehingga pengembangan media pembelajaran berbasis *motion graphic* untuk siswa SMP/MTs dikatakan valid. Media pembelajaran berbasis *motion graphic* dapat digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran sesuai dengan manfaat media pembelajaran menjadi interaktif, efisiensi dalam waktu dan tenaga, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan media pembelajaran berbasis *motion graphic* ini membantu siswa dalam pemahan materi bangun ruang sisi datar dimana media ini dapat digunakan dimana saja.

Respon siswa yang dilakukan di kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo sebanyak 30 responden. Respon masing-masing siswa terhadap terhadap 5 aspek yang dinilai dengan persentase aspek materi 74%, aspek ketertarikan 80%, aspek kreatif 73%, aspek efisien 75% dan aspek interaktif 72%. Dari penilaian masing-masing aspek tersebut diperoleh rata-rata dari Pengembangan media pembelajaran berbasis *motion graphic* adalah rata-rata 75% termasuk dalam kategori praktis. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajarn berbasis *motion graphic* untuk siswa SMP Negeri 8 Palopo adalah praktis.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis *motion graphic* untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo dikatakan sangat valid oleh ahli materi dan ahli media dengan persentase ahli materi 88%, persentase ahli media 88%, dan praktis sesuai dengan respon siswa dengan persentase 75%.

#### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dari hasil analisis data dan pembahasan yang telah dikemukakan di atas, maka ada beberapa saran yang dapat diajukan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan pada penelitian ini hanya pada pokok bahasan materi bangun ruang sisi datar.
2. Perlu dilakukan uji keefektifan media pembelajaran berbasis *motion graphic*, dan uji praktikalitas untuk guru di sekolah.
3. Media pembelajaran berbasis *motion graphic* yang dikembangkan pada penelitian ini bisa di kembangkan kembali menjadi media pembelajaran yang lebih menarik lagi.
4. Bagi peneliti dibidang pendidikan yang berminat melanjutkan penelitian ini, diharapkan agar lebih memperhatikan segala kelemahan dan keterbatasan peneliti, sehingga penelitian yang dilakukan betul-betul dapat menyempurnakan penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- A Sani, Ridwan, *Inovasi Pembelajaran*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014.
- Abdul Wahid, Nirfan. *Bangun ruang Sisi datar*, Official Website of Geogebra, <https://www.geogebra.org/m/D8gedNXU>, 20 Januari 2020.
- Abu Isa Muhammad bin Isa bin Saurah, Sunan Tirmidzi. 1994. *Ilmu*, Juz 4, no (2655), Bairut-Libanon: Darul Fikri.
- Abdullah Muhammad bin Yazid Alqazwani, Mukadimah, Ibnu Majah, 1981. *Mukadimah* juz 1, no (224), Bairut-Libanon: Dar Ihyaul Kutub Arabiyah.
- Arief, S. Sadiman, et.al., *Media Pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*, Jakar: PT Raja Grafindo Persada. 2007.
- Arsyad, Azar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2006.
- Azwar, Syaifuddin, *Reliabilitas dan Validitas*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.
- Hadi, Amirul dan Haryono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Cet. III. Badung Pustaka Setia, 2005.
- Haryoko, Spto. *Efektifitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran*, Vol. 05, No. 01. Maret 2009.
- Hasil, Ridwan dan Sunarto, *Pengantar Statistika Untuk Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis*, Cet. III; Bandung: Alfabeta, 2010.
- Hidayatul, Muna, et.al., *Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantu Macromedia Flash 8 dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Program Linier Kelas XI*, Aksioma, Universitas PGRI Semarang, vol. 8, No. 2, November 2017
- Husain, Nurjannah. *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis audio visual pada materi pencemaran lingkungan kelas VII SMP Negeri 6 Duampanua Kabupaten Pinrang*, (UIN Alauddin makassar, Skripsi 2017).
- Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an Al karim dan Terjemahnya*, Surabaya: Desember, 2013.
- Miyarso, Estu. *Peran Penting Sinematografi Dalam Pendidikan Pada Era Teknologi Informasi & Komunikasi*, (<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132313279/penelitian/peran+penting+sinematografi.pdf>).

- Noor, Muhammad, *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*, Jakarta: PT Multi Kreasi Satu delapan, 2010.
- Permatasari Munir, Nilam. *Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme dengan Media E-Learning pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo*, AlKhwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam vol 6, no.2 <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v6i2.454>. 30 December 2018.
- Prabawa, Angga. "Motion Graphic", 13 April 2014, [https://www.academia.edu/8601077/Motion\\_Graphic](https://www.academia.edu/8601077/Motion_Graphic), 10 Januari 2020.
- Putri Yuanita, Yenita rosa, Yoshe Larissa Ulfa. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT Pada Pokok Bahasan Lingkaran Untuk Siswa Kelas Viii SMP/MTs*. Universitas Riau, 2013.
- Refita Putri, Yesty Desca. *Pembuatan Motion Graphics sebagai Media Sosialisasi dan Promosi untuk Aplikasi Mobile Trading Online Mandiri Sekuritas*, Vol. 01, No. 02, (02 Juni 2017), <https://media.neliti.com/media/publications/227018-pembuatan-motion-graphics-sebagai-media-9056da48.pdf>.
- Rosa, Yenita, dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT Pada Pokok Bahasan Lingkaran Untuk Siswa Kelas Viii Smp/Mts*. Universitas Riau, 2013.
- Roso, Sugianto. dkk. *Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Vidio Untuk Guu Sekolah Dasar Kota Palangkaraya*, Vol. 2, No.2. November 2018.
- Rudi Susilana, Fahmi NugrohadI. *Efektivitas Penggunaan Media Motion Graphic Pada Pembelajaran Sainifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Domain Kognitif*, Vol. 2 No. 1, Juni 2018. 46. <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutechnologia/article/view/19659>.
- Saadah, Ifa Datus. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi dengan Menggunakan Adobe After Effect*, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Skripsi 2018.
- Said, Muhazzab, *Pedoman Karya Tulis Ilmiah*, Palopo: STAIN Palopo, 2012.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Sundayana, Rostina, *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*, Bandung: Alfabeta, 2015.

Syafruddin, Mohammad. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Kelas II Berbasis Video Animasi Subscribe pada Materi Satuan Panjang, Berat dan Waktu di SDN Demangan Yogyakarta*, UIN Sunan Kalijaga, Tesis 2018.

Widya FY, Sakina. *Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis Microsoft PowerPoint 2016 Dengan Animasi Blender 3D Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII MTs*, UIN Raden Intan Lampung, Skripsi 2018.



# LAMPIRAN



## PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Skripsi berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Motion Graphic Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo*” yang ditulis oleh Afrisal Said Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 16 0204 0079, mahasiswa Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Intitut Agama Islam Negeri Palopo, yang telah diujikan dalam seminar hasil penelitian pada hari Selasa, 8 September 2020 M., bertepatan dengan 20 Muharram 1442 H., yang telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan layak untuk diajukan pada sidang *munaqasyah*.

### TIM PENGUJI

1. Nilam Permatasari Munir, S.Pd., M.Pd.  
Ketua Sidang  
(.....) tanggal: 16 September 2020
2. Nur Rahmah, S.Pd.I., M.Pd.  
Penguji I  
(.....) tanggal: 16 September 2020
3. Muhammad Ihsan, S.Pd.M.Pd.  
Penguji II  
(.....) tanggal: 16 September 2020
4. Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I.  
Pembimbing I/Penguji  
(.....) tanggal: 16 September 2020
5. Muhammad Hajarul Aswad A. M.Si.  
Pembimbing II/Penguji  
(.....) tanggal: 16 September 2020

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Palopo, 15 September 2020

Lamp : Draft Skripsi

Hal : *Kelayakan Pengujian Draft Skripsi*

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah  
dan Ilmu Keguruan  
Di,  
Palopo

*Assalamu 'Alaikum Wr. Wb.*

Setelah melakukan bimbingan baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan terhadap skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Afrisial Said

NIM : 16 0204 0079

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Tadris Matematika

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis  
*Motion Graphic* Untuk Siswa Kelas VIII SMP  
Negeri 8 Palopo

Maka pembimbing menyatakan bahwa skripsi tersebut *sudah layak* untuk diujikan.

Demikain untuk diproses selanjutnya.

*Wassalu 'Alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing I



Dra. H. Nursyamsi, M.Pd.I  
NIP. 19630710 199503 2 001

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Palopo, 15 September 2020

Lamp : Draft Skripsi  
Hal : *Kelayakan Pengujian Draft Skripsi*

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah  
dan Ilmu Keguruan  
Di,  
Palopo

*Assalamu 'Alaikum Wr. Wb.*

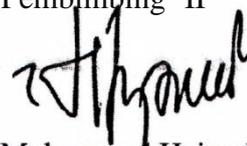
Setelah melakukan bimbingan baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan terhadap skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Afrisial Said  
NIM : 16 0204 0079  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Tadris Matematika  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis  
*Motion Graphic* Untuk Siswa SMP/MTs Kelas  
VIII

Maka pembimbing menyatakan bahwa skripsi tersebut sudah layak untuk diujikan.  
Demikain untuk diproses selanjutnya.

*Wassalu 'Alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing II



Muhammad Hajarul Aswad A, M.Si  
NIP. 19821103 201101 1 004

## NOTA DINAS TIM PENGUJI

Lamp : Draf Skripsi  
Hal : Skripsi an. Afrisal Said

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Di

Palopo

Assalamu'alaikum wr.wb.

Setelah menelaah naskah perbaikan berdasarkan seminar hasil penelitian terdahulu, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap naskah skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Afrisal Said

NIM : 16 0204 0079

Program Studi : Tadris Matematika

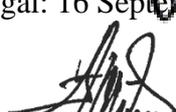
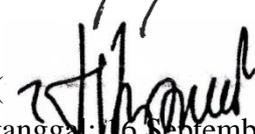
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Motion*

*Graphic* Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo

maka naskah skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk diujikan pada ujian *munaqasyah*.

Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya.

wassalamu'alaikum wr.wb.

1. Nur Rahmah, S.Pd.I., M.Pd. (  )  
Penguji I tanggal: 16 September 2020
2. Muhammad Ihsan, S.Pd.M.Pd. (  )  
Penguji II tanggal: 16 September 2020
3. Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I. (  )  
Pembimbing I/Penguji tanggal: 16 September 2020
4. Muhammad Hajarul Aswad A. M.Si. (  )  
Pembimbing II/Penguji tanggal: 16 September 2020

# LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

**Mata Pelajaran** : Matematika  
**Kelas/Semester** : VIII / Genap  
**Pokok Bahasan** : Bangun Ruang Sisi Datar

## **Petunjuk:**

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: *“Pengembangan media pembelajaran berbasis motion graphic untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo”*, peneliti menggunakan instrument media pembelajaran. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

## **Keterangan Skala Penilaian:**

- 1 : berarti “kurang relevan”
- 2 : berarti “cukup relevan”
- 3 : berarti “relevan”
- 4 : berarti “sangat relevan”

## **Media Pembelajaran Diakses Melalui :**

<https://youtu.be/X7AMNTgSHEw>

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
I	<b>Materi</b> 1 Media Pembelajaran yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran. 2 Media Pembelajaran yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran. 3 Penggunaan Media Pembelajaran yang digunakan sesuai dengan Kompetensi Dasar.			✓	
II	<b>Ilustrasi</b> 1 Media Pembelajaran yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. 2 Media Pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam membayangkan.			✓	
III	<b>Kualitas dan Tampilan Media</b> 1 Penampilan Media Pembelajaran menarik perhatian siswa. 2 Media Pembelajaran yang digunakan tidak mudah rusak.			✓	✓
IV	<b>Daya Tarik</b> 2 Penggunaan media Pembelajaran dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru. 3 Penggunaan media Pembelajaran dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa.				✓

**Penilaian Umum:**

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
- ③ 3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

### Saran-Saran:

1. cinematography dari awal sampai akhir pesannya disampaikan lewat video video yang diambil dari photography, kalau motion graphic diwakilkan sama gambar gambar animasi sederhana
2. video msh perlu penambahan animasi awal terkait benda2 disekitar yang menyerupai bangun ruang sisi datar sebagai pengantar kepada peserta didik mengenal bangun ruang sisi tegak
3. alangkah baiknya jika pengenalan unsur-unsur disertai gambar animasi
4. definisi dari kubus, balok, prisma dan limas masih kurang tepat, cari referensi dari buku geometri
5. contoh soal msh kurang tervisualisasikan dgn gambar
6. Konsep volume dan luas permukaan perlu divisualisasikan
7. Perhatikan satuan dalam menyelesaikan soal

Palopo, 25/07/ 2020  
Validator,

Nilam Permatasari Munir  
(Nip.198808312015032006)

# LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

**Mata Pelajaran** : Matematika  
**Kelas/Semester** : VIII / Genap  
**Pokok Bahasan** : Bangun Ruang Sisi Datar

## **Petunjuk:**

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: *“Pengembangan media pembelajaran berbasis motion graphic untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo”*, peneliti menggunakan instrument media pembelajaran. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

## **Keterangan Skala Penilaian:**

1. : berarti “kurang relevan”
2. : berarti “cukup relevan”
3. : berarti “relevan”
4. : berarti “sangat relevan”

## **Media Pembelajaran Diakses Melalui :**

<https://youtu.be/X7AMNTgSHEw>

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
I	<b>Materi</b> 1 Media Pembelajaran yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran. 2 Media Pembelajaran yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran. 3 Penggunaan Media Pembelajaran yang digunakan sesuai dengan Kompetensi Dasar.			✓	✓
II	<b>Ilustrasi</b> 1 Media Pembelajaran yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. 2 Media Pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam membayangkan.			✓	✓
III	<b>Kualitas dan Tampilan Media</b> 1 Penampilan Media Pembelajaran menarik perhatian siswa. 2 Media Pembelajaran yang digunakan tidak mudah rusak.			✓	✓
IV	<b>Daya Tarik</b> 1 Penggunaan media Pembelajaran dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru. 2 Penggunaan media Pembelajaran dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa.			✓	✓

### Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
- ③. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

### Saran-Saran:

- Tambahkan kompetensi dasar pada media yg dibuat
- Atangkas baik nya jika di tambahkan  
Contoh  $\odot$  berupa benda nyata sesuai dengan bentuk bangun datar yg dibahas.
- Tambahkan sumber referensi yang digunakan dalam pembuatan media.

Palopo, 27/07/2020  
Validator,

  
( Sulmiati )

# LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

**Mata Pelajaran** : Matematika  
**Kelas/Semester** : VIII / Genap  
**Pokok Bahasan** : Bangun Ruang Sisi Datar

## **Petunjuk:**

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: *“Pengembangan media pembelajaran berbasis motion graphic untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo”*, peneliti menggunakan instrument media pembelajaran. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

## **Keterangan Skala Penilaian:**

1. : berarti “kurang relevan”
2. : berarti “cukup relevan”
3. : berarti “relevan”
4. : berarti “sangat relevan”

## **Media Pembelajaran Diakses Melalui :**

<https://youtu.be/X7AMNTgSHEw>

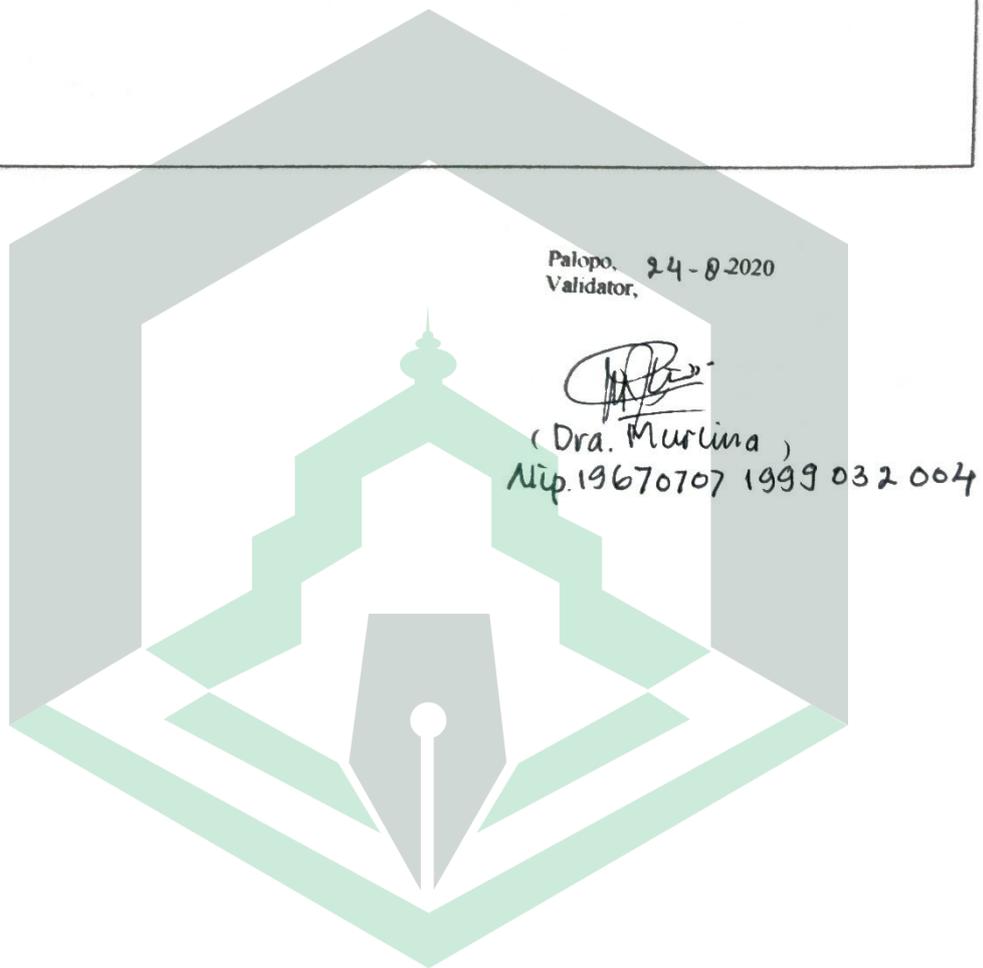
No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
I	<b>Materi</b> 1. Media Pembelajaran yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran. 2. Media Pembelajaran yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran. 3. Penggunaan Media Pembelajaran yang digunakan sesuai dengan Kompetensi Dasar.				✓
II	<b>Ilustrasi</b> 1. Media Pembelajaran yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. 2. Media Pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam membayangkan.				✓
III	<b>Kualitas dan Tampilan Media</b> 1 Penampilan Media Pembelajaran menarik perhatian siswa. 2 Media Pembelajaran yang digunakan tidak mudah rusak.			✓	✓
IV	<b>Daya Tarik</b> 1. Penggunaan media Pembelajaran dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru. 2. Penggunaan media Pembelajaran dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa.			✓	✓

**Penilaian Umum:**

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
- ③ 3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

**Saran-Saran:**

Untuk menuliskan ruas garis tambahkan tanda pengikat garis mendatar di atas ruas garis yang dimaksud.  
Contoh: Ruas garis  $AB$  : (ditulis:  $\overline{AB}$ )



**LEMBAR VALIDASI**  
**ANGKET PRAKTIKALITAS**

**Mata Pelajaran** : Matematika  
**Tingkat** : SMP/MTs  
**Pokok Bahasan** : Bangun Ruang Sisi Datar

**Petunjuk:**

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Motion Graphic* Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo**, peneliti menggunakan instrumen Lembar Angket Praktikalitas. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap Lembar Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang ***Aspek yang Dinilai***, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk ***Penilaian Umum***, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom ***Saran*** yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

1. : berarti “kurang relevan”
2. : berarti “cukup relevan”
3. : berarti “relevan”
4. : berarti “sangat relevan”

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas			✓	
2	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator				✓
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓
4	Menggunakan pernyataan yang komunikatif				✓

**Penilaian Umum:**

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
- ③. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

**Saran-Saran:**

Runtir pernyataan sematkan dgn kaitan materi penelitian

Palopo, 18/08/20  
Validator,

  
M. Anwar Permatasari, M. Ed  
Nip. 68800312015032006

**LEMBAR VALIDASI**  
**ANGKET PRAKTIKALITAS**

**Mata Pelajaran** : Matematika  
**Tingkat** : SMP/MTs  
**Pokok Bahasan** : Bangun Ruang Sisi Datar

**Petunjuk:**

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Motion Graphic* Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo**, peneliti menggunakan instrumen Lembar Angket Praktikalitas. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap Lembar Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang ***Aspek yang Dinilai***, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk ***Penilaian Umum***, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom ***Saran*** yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

1. : berarti “kurang relevan”
2. : berarti “cukup relevan”
3. : berarti “relevan”
4. : berarti “sangat relevan”

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas				✓
2	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator			✓	
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓
4	Menggunakan pernyataan yang komunikatif			✓	

**Penilaian Umum:**

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
- ③. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

**Saran-Saran:**

→ Perjelas pernyataan pada aspek Inkraktif poin 1. jika tdk perlu dihilangkan saja.

Palopo, 18/8/2020  
Validator,

*[Handwritten Signature]*  
Sulmihas.

Link Angket respon siswa : <https://forms.gle/SQagrskfMeKjkMXY7>

**ANGKET PRAKTIKALITAS MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS *MOTION GRAPHIC* UNTUK SISWA KELAS VIII  
SMP NEGERI 8 PALOPO**

**IDENTITAS**

**Nama Siswa** : .....

**Kelas/Semester** : .....

**Petunjuk Pengisian:**

Berikut ini diberikan sejumlah pernyataan sehubungan dengan uji kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Motion Graphic Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo. Berilah tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda. Terdapat beberapa alternatif pilihan jawaban, yaitu:

1	TS	Tidak Setuju
2	KS	Kurang Setuju
3	S	Setuju
4	SS	Sangat Setuju

No.	Indikator Penilaian	Pernyataan	Respon			
			TS	KS	S	SS
I	Materi	1. Materi Bangun ruang sisi datar yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran				
		2. Materi bangun ruang sisi datar yang disajikan mudah dipahami				
		3. Terdapat kaitan materi bangun ruang sisi datar dengan keseharian siswa terutama yang mengandung aspek bangun ruang sisi datar				
		4. Contoh soal mudah dipahami				
		5. Contoh yang diberikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari				

		6. Materi bangun ruang sisi datar pada media pembelajaran menuntun siswa untuk memahami konsep bangun ruang sisi datar				
II	Ketertarikan :	1. Tampilan Media Pembelajaran Menarik				
		2. Media Pembelajaran membuat saya semangat belajar matematika				
		3. Dengan media pembelajaran ini belajar matematika menjadi tidak membosankan				
III	Kreatif	1. Media pembelajaran menumbuhkan rasa ingin tahu siswa				
		2. Media pembelajaran memberikan inspirasi dalam pemecahan masalah				
		3. Media pembelajaran membantu siswa dalam proses pembelajaran				
		4. Media pembelajaran ini belum pernah ada sebelumnya				
IV	Efisien	1. Media pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan alokasi waktu yang diberikan				
		2. Media pembelajaran mempermudah siswa memperoleh materi terkait bangun ruang sisi datar				
V	Interaktif	1. Media pembelajaran mudah digunakan.				
		2. Media pembelajaran memudahkan siswa belajar individu di luar pembelajaran di sekolah.				

## RIWAYAT HIDUP



**Afrisal Said**, lahir di To'balo pada tanggal 10 April 1998. Penulis merupakan anak pertama dari 5 bersaudara dari pasangan seorang ayah bernama Said Duhan dan ibu Naddi. Saat ini penulis bertempat tinggal di Jl. Bitti Balandai Kota Palopo. Pendidikan dasar penulis diselesaikan pada tahun 2010 di SD Negeri 482 Malaka. Kemudian, ditahun yang sama menempuh pendidikan di SMP Negeri 1 Ponrang Selatan hingga tahun 2013. Pada saat menempuh pendidikan di SMP, penulis menjabat sebagai Ketua OSIS dan aktif berkegiatan ekstrakurikuler diantaranya: Pramuka. Pada tahun 2013 melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 01 Unggulan Kamanre. Setelah lulus SMA di tahun 2016, penulis melanjutkan pendidikan di bidang yang ditekuni, yaitu di Prodi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Intitut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.

Contact person penulis: [afrisalsaid@gmail.com](mailto:afrisalsaid@gmail.com)