# KATA PENGANTAR

****

Artinya : “Hai orang-orang yang beriman, sukakah kamu aku tunjukkan suatu perniagaan yang dapat menyelamatkanmu dari azab yang pedih?(10). (yaitu) kamu beriman kepada Allah dan RasulNya dan berjihad di jalan Allah dengan harta dan jiwamu. Itulah yang lebih baik bagimu, jika kamu mengetahui.(11) (As-Shaff Ayat 10-11)”.

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah Swt, yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis masih diberikan kesehatan untuk dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbantuan Aplikasi Animaker Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Materi Pengukuran Sudut Kelas IV SD Negeri 101981 Galang” sebagai syarat dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah.

Dalam penyusunannya penulis mendapat banyak bimbingan, dari tahap awal sampai akhir penulisan skripsi ini, penulis telah banyak menerima bimbingan baik moral maupun material dari beberpa pihak. Ucapan terima kasih juga penulis berikan kepada nama-nama yang ada dibawah ini

1. Bapak H. KRT. Hardi Mulyono K. Surbakti, SE, M.AP selaku Rektor

Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan;

1. Bapak Dr. Samsul Bahri., M.Si, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pedidikan Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan;
2. Bapak Sujarwo, M.Pd.selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
3. Dara Fitrah Dwi S.Pd., M.Pd, selaku Dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktunya dan perhatian untuk memberikan bimbingan kepada penulis;
4. Kepada Kedua Orang Tua Saya Ayahanda Tengku Rizal dan Ibunda Suriatik yang sangat peduli dan penulis sangat sayangi;
5. Kepada pasangan saya Muhammad Fauzi Indra yang telah membantu saya;
6. Sahabat-sahabat tersayang Irmatia Adita,Audry Zachrah Jannatillah, May Liavani yang telah banyak memberikan semangat kepada penulis.

Akhirnya penulis berharap semoga uraian dalam skripsi ini akan menambah ilmu pengetahuan, semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi para pembaca dan dunia pendidikan. Semoga Allah SWT merestui usaha penulis dan melimpahkan rahmat serta karunianya kepada kita semua. Aamiin.

Medan, 19 Oktober 2023

Tengku Rizky Azmi NPM: 191434062

# DAFTAR ISI

[KATA PENGANTAR i](#_TOC_250005)

[DAFTAR ISI ii](#_TOC_250004)

[DAFTAR TABEL vii](#_TOC_250003)

[DAFTAR GAMBAR viii](#_TOC_250002)

DAFTAR LAMPIRAN ix

[ABSTRAK x](#_TOC_250001)

[ABSTRACT xi](#_TOC_250000)

BAB I PENDAHULUAN 1

* 1. Latar Belakang 1
	2. Identifikasi Masalah 5
	3. Batasan Masalah 5
	4. Rumusan Masalah 5
	5. Tujuan Penelitian 6
	6. Manfaat Penelitian 6
	7. Spesifikasi Produk 7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 10

* 1. Pembelajaran Matematika 10
		1. Pengertian Pembelajaran 11
		2. Pengertian Matematika 11
	2. Media Pembelajaran 12
		1. Pengertian Media Pembelajaran 12
		2. Manfaat Media Pembelajaran 14
		3. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran 17
		4. Hakikat Media Pembelajaran 18
	3. Model Pembelajaran Problem Based Learning 19
		1. Pengertian Model Pembelajaran Problem Based Learning 19
		2. Manfaat Model Pembelajaran Problem Based Learning 21
		3. Karakteristik Model Pembelajaran Problem Based Learning 21
		4. Ciri-Ciri Model Pembelajaran Problem Based Learning 23
		5. Langkah- Langkah Model Pembelajaran Problem Based Learning

. 24

* 1. Video Interaktif 27
		1. Pengertian Video 27
		2. Tujuan Video Dalam Pembelajaran 28
		3. Karakteristik Media Video Pembelajaran 29
		4. Pengertian Video Interaktif 31
	2. Aplikasi Animaker 32
		1. Pengertian Animaker 32
	3. Penelitian Relevan 33
	4. Kerangka Berpikir 35

BAB III METODE PENELITIAN 36

* 1. Desain Penelitian 37
	2. Subjek, Objek, dan Waktu Penelitian 37
		1. Subjek Penelitian 37
		2. Objek Penelitian 37
		3. Waktu Penelitian 37
	3. Prosedur Penelitian Pengembangan 37
	4. Instrumen Dan Teknik Pengumpulan Data 40
		1. Instrumen Penelitian 40
		2. Teknik Pengumpulan Data 44
	5. Teknik Analisis Data 44

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 47

* 1. Hasil Penelitian 47
		1. Tahap Analisis (*Analysis)* 48
			1. Analisis Kebutuhan 48
			2. Analisis Perangkat Pembelajaran 49
			3. Analisis Materi 49
		2. Tahap Perancangan (*Design*) 50
			1. Analisis Kompetensi Inti 50
			2. Membuat Indikator dan Tujuan Pembelajaran 51
			3. Memilih dan Penetapan Aplikasi 52
		3. Tahap Pengembangan (*Development*) 52
			1. Petunjuk Penggunaannya 53
			2. Validasi Kelayakan Produk 62
		4. Tahap Penerapan (Implementation) 67
			1. Uji Coba Pengguna(Respon Guru) 68
		5. Tahap Evaluasi (Evaluation) 71
			1. Penilaian Produk Setiap Tahapan 72
			2. Produk Akhir 72
	2. Pembahasan Penelitian 76
		1. Deskripsi Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Menggunakan Model Pembelajaran

Problem Based Learning 76

* + 1. Deskripsi Kelayakan Produk 77

BAB V KESIMPULAN 79

* 1. Kesimpulan 79
	2. Saran 79

DAFTAR PUSTAKA 80

LAMPIRAN 81

# DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Media 41

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi 42

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Respon Guru 42

Tabel 3.4 Skala Likert 45

Tabel 4.1 Analisis Kompetensi Inti Pada Pengukuran Sudut 50

Tabel 4.2 Kompetensi Dasar dan Indikator 51

Tabel 4.3 Petunjuk Penggunaan Aplikasi Animaker 53

Tabel 4.4 Membuat Tampilan Video Interaktif 54

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media 62

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi 65

Tabel 4.7 Tabel komentar dan Saran Validasi Ahli Materi 67

Tabel 4.8 Hasil Penilaian Uji Coba Pengguna 68

Tabel 4.9 Komentar dan Saran Validasi Angket Guru wali Kelas IV 71

# DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir 35

Gambar 3.1 Bagan Model Pengembangan ADDIE 36

# DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Penilaian Ahli Media 79

Lampiran 2 Angket Penilaian Ahli Materi 82

Lampiran 3 Angket Respon Guru 85

Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 88

Lampiran 5 Dokumentasi 98