

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR VIDEO ANIMASI DALAM
UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA
MATERI ARITMATIKA SOSIAL DI SMP NEGERI 7
KOTA BENGKULU**



SKRIPSI

Oleh:

ANGGI ANDRIANSYAH PUTRA
NPM. 2084202014

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU
TAHUN 2025**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR VIDEO ANIMASI DALAM
UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA
MATERI ARITMATIKA SOSIAL DI SMP NEGERI 7
KOTA BENGKULU**



SKRIPSI

**Diajukan Guna Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar
Sarjana Pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Bengkulu**

Oleh :

**Anggi Andriansyah Putra
NPM.2084202014**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU
TAHUN 2025**

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR VIDEO ANIMASI DALAM UPAYA
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI
ARITMATIKA SOSIAL DI SMP NEGERI 7
KOTA BENGKULU**



Skripsi

Oleh :

Anggi Andriansyah Putra
NPM. 2084202014

Disetujui oleh :

Pembimbing I

Drs. Ristontowi, M.Kom
NIDN. 0019126601

Pembimbing II

Drs. Masri, M.Si
NIDN. 0005016801

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR VIDEO ANIMASI DALAM UPAYA
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI
ARITMATIKA SOSIAL DI SMP N 7
KOTA BENGKULU**

**Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pengetahuan
Universitas Muhammadiyah Bengkulu**

**Pada hari : Selasa
Tanggal : 22 Februari 2025
Tempat : Ruang C.12 FKIP UMB**

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. <u>Dr. Adi Asmara, M.Pd</u> Ketua	(.....)
2. <u>Rahmat Jumri, M.Pd</u> Anggota	(.....)
3. <u>Drs. Ristontowi, M.Kom</u> Anggota	(.....)
4. <u>Drs. Masri, M.Si</u> Anggota	(.....)

Mengetahui :

**Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan
Universitas Muhammadiyah Bengkulu**



**Drs. Santoso, M.Si
NIP. 196706151993031004**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Anggi Andriansyah Putra

Npm : 2084202014

Program Studi : Pendidikan Matematika

Angkatan : 2020

Jenjang : Sarjana

Menyataka bahwa saya tidak melakukan plagiat dalam penulisan skripsi saya yang berjudul :

“ Pengembangan Bahan Ajar Video Animasi Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Aritmatika Sosial Di SMP Negeri 7 Kota Bengkulu “

Apabila suatu saat nanti terbukti plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi yang suda ditetapkan. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Bengkulu, 2025



10000
METERAI
TEMPEL
902AMX230333786

Anggi Andriansyah Putra

2084202014

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Apa gunanya menyesal jika kau mengulangi kesalahan yang sama”

(Anggi Andriansyah Putra)

“Janganlah engkau mengkambing hitamkan seseorang atas kesalahanmu, karena sesungguhnya itu yang akan membuatmu larut dalam kesalahan yang sama”

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan Skripsi Ini Untuk

- Pertama dan paling utama saya ucapkan terimakasih kepada Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya yang telah memberikan nikmat kesehatan dan kemampuan berpikir sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir yang sangat luar biasa ini.
- Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Andri Erizal dan Ibu Ismi Sinarti yang selalu memberi semangat, dukungan, doa dan kasih sayang yang begitu besar. Ucapan terimakasih tak cukup untuk membalas perjuangan kalian untukku agar mendapat pendidikan yang baik. Terutama Ayahku yang memiliki semangat yang luar biasa, kerja siang dan malam tanpa henti demi memberikan pendidikan untukku *“my dad is my heerro”* mungkin itulah sebutan yang tepat untuk Ayahku. Maka untuk itu terimalah hadiah pertama dari anakmu sebagai bukti kasih sayangku untuk kalian orang tuaku,
- Keluagaku, Bakcik Iliyas Dan Makcik Itin yang selalu memberikan dukungan baik moril maupun material demi saya bisa menyelesaikan kuliah ini serta saya ucapkan terimakasih pada mamang Ica yang dari awal masuk kuliah hingga saat ini yang tiada henti memberi dukungan untukku.

- Dosen-dosen prodi pendidikan matematika terutama dosen pembimbing Bapak Drs. Ristontowi, M.Kom dan Bapak Drs. Masri, M.Si yang selama ini ihklas meluangkan waktu untuk membimbing, memotivasi dan memberikan saran serta menuntun saya dalam menyekesaikan skripsi ini.
- Peneliti dan teman-teman yang terlibat dalam penulisan skripsisi ini, saya ucapkan terimakasih atas bantuan dan masukan yang kalian berikan sehingga skripsi ini dapat terwujud.

ABSTRAK

Anggi Andriansyah Putra, 2025. Pengembangan Bahan Ajar Video Animasi Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Aritmatika Sosial Di SMP Negeri 7 Kota Bengkulu, Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Pembimbing : (I) Drs. Ristontowi, M.Kom (II) Drs. Masri, M.Si.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, ADDIE, aritmatika sosial

Ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini berkembang dengan pesat, untuk itu diharapkan guru dapat memanfaatkan teknologi tersebut dalam bidang pendidikan, khususnya pada mata pelajaran matematika. Untuk saat ini minat belajar matematika siswa sangat rendah hal ini dipengaruhi beberapa faktor salah satunya guru masih jarang melibatkan teknologi dalam melakukan proses belajar mengajar dikelas. Sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat manumbuhkan minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan menentukan kevalidan hasil pengembangan bahan ajar video animasi dan untuk mengetahui respon siswa terhadap bahan ajar video animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model pengembangan ADDIE, dimana pada penelitian ini menerapkan tiga tahapan awal model ADDIE yaitu *Analisis*, *Design*, *Development*. Data yang diperoleh dari penelitian ini yaitu kualitatif dan kuantitatif dari validasi dan angket respon siswa. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII B SMP N 7 Kota Bengkulu. Instrumen pengumpulan data penelitian ini dinilai dari validasi ahli materi dengan persentase kevalidan 75% (kategori Baik), validasi ahli media 70,8% (kategori Baik), validasi ahli bahasa 75% (kategori Baik) dan angket respon siswa terhadap minat belajar dengan rata-rata persentase kevalidan 80,14% (kategori Sangat Baik). Berdasarkan hasil validasi dan angket respon siswa dapat disimpulkan media video animasi pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *software CupCut* valid dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

ABSTRACT

Anggi Andriansyah Putra, 2025. Development of Animated Video Teaching Materials in an Effort to Increase Students' Interest in Learning Social Arithmetic Material at SMP Negeri 7 Bengkulu City, Mathematics Education Study Program, FKIP, Muhammadiyah University of Bengkulu, Supervisor: (I) Drs. Ristontowi, M.Kom (II) Drs. Masri, M.Si.

Keywords: Learning Media, ADDIE, social arithmetic

Science and technology are currently developing rapidly, therefore teachers are expected to be able to utilize this technology in the field of education, especially in mathematics. Currently, students' interest in learning mathematics is very low, this is influenced by several factors, one of which is that teachers still rarely involve technology in the teaching and learning process in the classroom. So that learning media are needed that can foster students' interest in learning, especially in mathematics. This study aims to determine the validity of the results of the development of animated video teaching materials and to determine students' responses to animated video teaching materials that can increase students' interest in learning. This study uses the R&D method with the ADDIE development model, where this study applies the three initial stages of the ADDIE model, namely Analysis, Design, Development. The data obtained from this study are qualitative and quantitative from validation and student response questionnaires. The subjects of this study were students of class VII B SMP N 7 Bengkulu City. The data collection instrument of this research was assessed from the validation of material experts with a validity percentage of 75% (Good category), validation of media experts 70.8% (Good category), validation of language experts 75% (Good category) and student response questionnaires on learning interest with an average validity percentage of 80.14% (Very Good category). Based on the results of the validation and student response questionnaires, it can be concluded that the learning animation video media developed using CupCut software is valid and can increase students' learning interest.

KATA PENGANTAR

Puji syukur diucapkan kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Pengembangan Bahan Ajar Video Animasi Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Aritmatika Sosial Di Smp Negeri 7 Kota Bengkulu*”.

Skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Bengkulu.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis mendapat bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih yang mendalam kepada :

1. Bapak Dr. Susiyanto, M.Si selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Bengkulu.
2. Bapak Drs. Santoso, M.Si selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Bengkulu.
3. Bapak Rahmat Jumri, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Bengkulu.
4. Bapak Drs.Ristontowi,M.Kom selaku Dosen Pembimbing 1 dan Bapak Drs.Masri,M.Si selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah banyak meluangkan waktu, memberikan motivasi, memberi bimbingan arahan dan dorongan dalam menyelesaikan proposal penelitian.
5. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Muhammadiyah Bengkulu.

Skripsi ini telah diselesaikan dengan sebaik-baiknya namun, apabila ada kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan untuk menyempurnakan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bengkulu, 20 Februari 2025

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN MASALAH	4
C. TUJUAN PENELITIAN.....	4
D. MANFAAT PENELITIAN	4
E. DEFINISI ISTILAH	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Deskripsi Teoritis	6
1. Pembelajaran Matematika SMP	6
2. Bahan Ajar	7
3. Video Pembelajaran	12
B. Minat Belajar	16
C. Aritmatika Sosial	17
BAB III METODE PENELITIAN	19
A. Model Pengembangan	19
B. Prosedur Pengembangan.....	19
C. Uji Produk	22
1. Design Uji Produk	22
2. Subjek Uji Produk.....	22
3. Jenis Data	23

4. Intrumen Pengumpulan Data.....	23
5. Teknik Analisis Data	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	28
A. Hasil Penelitian.....	28
a. Tahap Analisis.....	28
b. Tahap Design Awal	30
c. Tagap Developmet	36
B. Analisis Data	45
Hasil Analisis Data	45
1. Validasi	45
2. Angket Respon Siswa	49
C. Pembahasan Hasil Penelitian	61
1. Pembahasan Tahap Analisis	62
2. Pembahasan Tapah Design	63
3. Pembahasan Tahap Development	64
4. Pembahasan Analisis Pengumpulan Data	66
D. Kendala dan Solusi	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	73

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 kriteria lembar validasi ahli materi	24
Tabel 3.2 Kriteria lembar validasi ahli media	24
Tabel 3.3 kriteria lembar validasi ahli bahasa.....	24
Tabel 3.4 Angket respon siswa terhadap minat belajar.....	25
Tabel 3.5 Skor penilaian jawaban lembar validasi.....	26
Tabel 3.6 Persentase kevalidan dan kelayakan video animasi	26
Tabel 3.7 Skor penilaian jawaban angket siswa.....	27
Tabel 3.8 Persentase minat belajar siswa	27
Tabel 4.1 Nama-nama validator	36
Tabel 4.2 Revisi ahli materi	37
Tabel 4.3 Hasil uji coba produk pada kelompok terbatas	44
Tabel 4.4 Hasil penilaian ahli materi	45
Tabel 4.5 Hasil penilaian ahli media	46
Tabel 4.6 Hasil penilaian ahli bahasa	46
Tabel 4.7 Skor angket respon siswa	49

Daftar Gambar

Gambar 3.1 Tahapan model ADDIE	19
Gambar 4.1 Buku panduan materi video animasi	31
Gambar 4.2 Cover media video animasi	32
Gambar 4.3 Materi media video animasi	32
Gambar 4.4 Materi Media video animasi	33
Gambar 4.5 Materi Media video animasi.....	33
Gambar 4.6 Materi Media video animasi.....	34
Gambar 4.7 Materi Media video animasi.....	34
Gambar 4.8 Contoh soal video animasi	35
Gambar 4.9 Contoh soal video animasi	35
Gambar 4.10 Penambahan materi video animasi	38
Gambar 4.11 Penambahan materi video animasi	38
Gambar 4.12 Materi video animasi sebelum revisi	39
Gambar 4.13 Materi video animasi setelah revisi	39
Gambar 4.14 Materi video animasi sebelum revisi	40
Gambar 4.15 Materi video animasi setelah revisi	40
Gambar 4.16 Contoh soal video animasi sebelum revisi	41
Gambar 4.17 Contoh soall video animasi setelah revisi	41
Gambar 4.18 penggunaan satuan sebelum revisi	42
Gambar 4.19 penggunaan satuan setelah revisi	42
Gambar 4.20 Tambahan contoh soal setelah revisi.....	43
Gambar 4.21 Materi video animasi sebelum revisi	43
Gambar 4.22 Materi video animasi setelah revisi	47
Gambar 4.23 Contoh soal sebelum revisi	48
Gambar 4.24 Contoh soall setelah revisi	49
Gambar 4.25 – 4.44 Hasil akhir video animasi yang dikembangkan.....	51