

**ANALISIS GEOMETRI PADA FILM KARTUN “SUPER NELI” UNTUK
BAHAN AJAR DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN
REPRESENTASI GEOMETRI MATEMATIK SISWA KELAS V SD**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh

Rinneke Wihelmina Ruth Pantouw

NIM 1705350

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA DI SERANG
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2024

**ANALISIS GEOMETRI PADA FILM KARTUN “SUPER NELI” UNTUK
BAHAN AJAR DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN
REPRESENTASI GEOMETRI MATEMATIK SISWA KELAS V SD**

oleh

Rinneke Wihelmina Ruth Pantouw

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Guru Sekolah Dasar

© Rinneke Wihelmina Ruth Pantouw 2024

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Rinneke Wihelmina Ruth Pantouw

NIM : 1705350

Program Studi : PGSD

Judul Skripsi :

Analisis Geometri Pada Film Kartun “Super Neli” Untuk Bahan Ajar Dalam Mengembangkan Kemampuan Representasi Geometri Matematik Siswa Kelas V SD

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

Dewan Penguji

Tanda Tangan

Penguji I : Dr. Iik Nurulpaik, M.Pd., M.A.P



Penguji II : Deni Wardana, M.Pd.



Penguji III : Oki Suprianto, M.Pd.



Ditetapkan di : Serang

Tanggal : 26 Januari 2024

HALAMAN PERSETUJUAN

RINNEKE WIHELMINA RUTH PANTOUW

ANALISIS GEOMETRI PADA FILM KARTUN “SUPER NELI” UNTUK BAHAN AJAR
DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN REPRESENTASI GEOMETRI
MATEMATIK SISWA KELAS V SD

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I,



Dr. Supriadi, M.Pd.
NIP 197907172006041002

Abstrak

Penelitian ini dibuat oleh penulis berdasarkan kejadian dipertengahan Maret 2020 pemerintah memberlakukan kegiatan belajar-mengajar secara online (daring) dalam jangka waktu yang cukup lama, yang artinya sumber belajar siswa mengenai geometri lebih banyak didapatkan melalui internet, sehingga siswa akan terus berkulat depan layar laptop maupun handphone dan belajar di rumah. Pembelajaran daring dalam jangka waktu yang lama tentu akan timbul rasa bosan dan jenuh pada siswa. Terlebih, belajar geometri yang biasanya bisa dilakukan sembari praktik di sekolah, kini hanya di rumah saja. Untuk meminimalisir rasa bosan, jenuh dan dapat mengembangkan kemampuan representasi siswa dalam materi geometri, maka media film dapat dijadikan salah satu sumber belajar siswa yang bisa dilakukan di rumah. Adapun tujuan penelitian ini adalah: 1) Mengetahui bentuk geometri dimensi tiga pada film Super Neli, 2) Memperoleh bahan ajar yang bisa digunakan saat pembelajaran materi bangun ruang. Peneliti menggunakan metode analisis isi. Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah film Super Neli berdasarkan scene benda atau barang berbentuk geometri bangun ruang. Hasil dari penelitian ini ialah Film Super Neli cocok ditonton semua kalangan khususnya anak-anak karena terdapat nilai-nilai norma penting yang bisa diambil dan dijadikan pelajaran bagi kita. selain itu, film ini merupakan serial animasi lokal karya anak bangsa dari mahasiswa UNIKOM yang menggandeng Ayena Studio selaku rumah produksi. Selain itu, berhubung didalamnya bercerita tentang kehidupan sehari-hari dan menampilkan scene yang terdapat bangun ruang 3D, maka di tiap episodenya ada scene yang menampilkan bangun ruang 3D seperti tabung, limas, prisma, bola, dan lain-lain. Adapun bahan ajar yang diperoleh dalam penelitian ini berupa bahan ajar audio-visual serta LKS (Lembar Kerja Siswa). Peneliti memilih bahan ajar tersebut karena dengan memanfaatkan alat indera seperti mata dan telinga, maka dapat meningkatkan kemampuan representasi siswa. Selain itu dapat meningkatkan minat belajar siswa karena mengaktifkan dua alat indera sekaligus.

Kata Kunci : Geometri Bangun Ruang, Representasi, Animasi Lokal

Abstract

This research was made by the author based on the incident in mid-March 2020 the government imposed online teaching and learning activities in a long period of time, which means that students' learning resources regarding geometry are mostly obtained through the internet, so students will continue to dwell in front of laptop or mobile phone screens and study at home. Online learning for a long period of time will certainly arise a sense of boredom and boredom in students. Moreover, learning geometry that can usually be done while practicing at school, now only at home. To minimise boredom, saturation and can develop students' representation skills in geometry material, then the film media can be used as one of the student learning resources that can be done at home. The purpose of this study are: 1) Knowing the shape of three-dimensional geometry in the film Super Neli, 2) Obtaining teaching materials that can be used when learning the material of building space. Researchers used the content analysis method. The research subject in this study is the film Super Neli based on the scene of objects or items shaped geometry build space. The result of this research is that the Super Neli film is suitable to be watched by all groups, especially children because there are important norm values that can be taken and used as lessons for us. besides that, this film is a local animation series by the nation's children from UNIKOM students who collaborate with Ayena Studio as a production house. In addition, since it tells stories about everyday life and features scenes that have 3D spatial shapes, then in each episode there are scenes that display 3D spatial shapes such as tubes, pyramids, prisms, balls, and others. The teaching materials obtained in this study are audio-visual teaching materials and LKS (Student Worksheets). Researchers chose these teaching materials because by utilising the sensory organs such as the eyes and ears, it can improve students' representation skills. In addition, it can increase student interest in learning because it activates two sensory organs at once.

Keywords: Spatial geometry, representation, localised animation

DAFTAR ISI

HALAMAN	
PENGESAHAN.....	Error!
Bookmark not defined.	
HALAMAN	
PERSETUJUAN.....	Error!
Bookmark not defined.	
LEMBAR	
PENGESAHAN.....	Error!
Bookmark not defined.	
KATA	
PENGANTAR.....	Error!
Bookmark not defined.	
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	Error! Bookmark not defined.
SURAT	
PERNYATAAN.....	Error!
Bookmark not defined.	
DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR	
GAMBAR.....	Error!
Bookmark not defined.	
DAFTAR LAMPIRAN.....	8
BAB Error! Bookmark not defined.	
PENDAHULUAN.....	Error!
Bookmark not defined.	
A. Latar Belakang.....	Error!
Bookmark not defined.	
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Definisi Istilah	5
BAB II TEORI LANDASAN.....	7
A. Kajian Teori.....	7
B. Penelitian yang Relevan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE	
PENELITIAN.....	Error!
Bookmark not defined.	
A. Pendekatan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.

B. Metodologi	
Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
C. Latar	
Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
D. Instrumen	
Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
E. Teknik	
Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
F. Subyek Penelitian.....	20
G. Prosedur	
Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV DATA TEMUAN DAN ANALISIS DATA	
TEMUAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Data	
Temuan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Bahan Ajar Objek Geometri.....	36
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	
A. Kesimpulan.....	42
B. Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA.....	44
LAMPIRAN.....	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1. Cuplikan episode membuka kaleng	24
Gambar 4.2. Cuplikan Episode gangguan lalat	26
Gambar 4.3. Cuplikan episode kursi baru	27
Gambar 4.4. Cuplikan episode lomba menari	29
Gambar 4.5. Cuplikan episode mencuri mimpi	31
Gambar 4.6. Cuplikan episode lomba panjat pinang	32
Gambar 4.7. Cuplikan episode sakit gigi.....	34
Gambar 4.8. Cuplikan episode ujian SIM.....	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengangkatan Dosen Pembimbing
Lampiran 2. Surat Keterangan Validasi.....
Lampiran 3. Lembar Pedoman Wawancara dan Hasil Wawancara.....
Lampiran 4. Lembar Persetujuan Proposal Skripsi
Lampiran 5. Lembar Pengesahaan Proposal Skripsi
Lampiran 6. Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR PUSTAKA

- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development): Uji Produk Kuantitatif dan kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh ProposaL Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif*. Malang: *Literasi Nusantara*.
- Rahaju, R., & Hartono, S. R. (2017). Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Monopoli Indonesia. *JIPMat*, 2(2).
- Antuge, W. D., Saputri, A. A. K., & Rahmat, A. (2023). Evaluasi Pembelajaran menggunakan Aplikasi Online pada Implementasi Kurikulum Merdeka. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian*, 3(2), 299-304.
- Angkowo, R., & Kosasih, A. (2007). *Optimalisasi media pembelajaran*. Gramedia Widiasarana.
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini*. Penerbit Gunung Samudera [Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia].
- Ariyanti, R., Rosalina, E., & Satria, T. G. (2021). Pengembangan Media Smart Board Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas III SD. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(03), 88-94.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Simatupang, N. I., Sitohang, S. R. I., Situmorang, A. P., & Simatupang, I. M. (2020). Efektivitas pelaksanaan pengajaran online pada masa pandemi covid-19 dengan metode survey sederhana. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 13(2), 197-203.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran. *Jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan*, 13(2), 174-183.
- Mukti, T. H. (2016). Pengaruh Persepsi Siswa tentang Metode Mengajar Guru dan Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Akuntansi Siswa. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 5(3).
- Handiwidjojo, W., & Ernawati, L. (2016). Pengukuran tingkat ketergunaan (usability) sistem informasi keuangan studi kasus: duta wacana internal transaction (duwit). *Jurnal Informatika dan Sistem Informasi*, 2(1), 49-55.

- Leztiyani, I. (2021). Optimalisasi penggunaan articulate storyline 3 dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(01), 24-35.
- Rohman, Z. F., Sofyaningsih, V., & Azis, D. K. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar menggunakan media articulate storyline 3. *Educational Technology for Elementary School*, 1(1), 25-46.
- Indriani, M. S., Artika, I. W., & Ningtias, D. R. W. (2021). Penggunaan aplikasi articulate storyline dalam pembelajaran mandiri teks negosiasi kelas x boga di SMK negeri 2 singlaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 11(1), 25-36.
- Utami, Y. S., & Wahyudi, W. (2021). Pengembangan media interaktif berbasis articulate storyline pada pembelajaran tematik peserta didik kelas V SD. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 4(1), 62-71.
- Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran articulate storyline kurikulum 2013 berbasis kompetensi peserta didik abad 21 tema 7 kelas IV sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 193-204.
- Hassan, M. N., Abdullah, A. H., Ismail, N., Suhud, S. N. A., & Hamzah, M. H. (2019). Mathematics Curriculum Framework for Early Childhood Education Based on Science, Technology, Engineering and Mathematics (STEM). *International electronic journal of mathematics education*, 14(1), 15-31.