

**PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF POWTOON
TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF SISWA PADA
MATERI BANGUN RUANG KELAS V SDN 02 MUARA CIUJUNG
TIMUR RANGKASBITUNG**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh :

Muhamad Fajar

NIM 1702317

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS SERANG

2021

Muhamad Fajar, 2021

*PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF POWTOON TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR
KREATIF SISWA PADA MATERI BANGUN RUANG KELAS V SDN 02 MUARA CIUJUNG TIMUR
RANGKASBITUNG*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF POWTOON
TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF SISWA PADA
MATERI BANGUN RUANG KELAS V SDN 02 MUARA CIUJUNG
TIMUR RANGKASBITUNG**

(Eksperimen *quasi* di Sekolah Dasar)

Oleh

MUHAMAD FAJAR

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

©Muhamad Fajar

Universitas Pendidikan Indonesia

April 2021

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difoto copy, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

Muhamad Fajar, 2021

**PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF POWTOON TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR
KREATIF SISWA PADA MATERIE BANGUN RUANG KELAS V SDN 02 MUARA CIUJUNG
RANGKASBITUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

HALAMAN PENGESAHAN




Skripsi ini diajukan oleh :
Nama : Muhamad Fajar
NIM : 1702317
Program Studi : S1 PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)
Judul Skripsi :

**PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF POWTOON
TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF SISWA PADA
MATERI BANGUN RUANG KELAS V SDN 02 MUARA CIUJUNG
TIMUR RANGKASBITUNG**

(Penelitian Eksperimen *quasi* di Sekolah Dasar)

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

Penguji I	: Drs. H. Ajo, Sutarjo M.Pd.	tanda tangan	
Penguji II	: Firman Robiansyah, M.Pd	tanda tangan	
Penguji III	: Drs. Darmawan, M.Pd	tanda tangan	

Ditetapkan di : Serang

Tanggal 29 April 2021

Muhamad Fajar, 2021

**PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF POWTOON TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR
KREATIF SISWA PADA MATERI BANGUN RUANG KELAS V SDN 02 MUARA CIUJUNG TIMUR
RANGKASBITUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ABSTRAK

Hakikatnya pendidikan adalah suatu proses dalam upaya membangun manusia yang dapat mengenal diri dan menggali potensi yang dimilikinya, baik dari lingkup lokal, nasional atau global sekalipun. Sehingga, dalam hal ini guru juga dapat ikut berperan aktif dalam upaya mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Pembelajaran disekolah dasar salah satunya adalah mata pelajaran matematika, menjadi salah satu kajian yang selalu menarik untuk dibahas karena adanya perbedaan karakteristik khususnya antara hakikat anak dan hakikat matematika. Untuk itu perlu adanya jembatan yang dapat menetralsisir perbedaan atau pertentangan tersebut. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh Media Interaktif Powtoon terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Materi Bangun Ruang. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 02 Muara Ciujung Timur Rangkasbitung pada kelas V SD pada tahun ajaran 2020/2021. Pada penelitian ini menggunakan Multimedia Interaktif berupa video dari aplikasi powtoon beserta soal essay berjumlah 10. Penelitian ini *Quasi Experimental Design* berbentuk *None Equivalent Control Design*. Jumlah sampel yang diambil terdiri dari kelas V A yang berjumlah 36 siswa sebagai kelas Eksperimen dan kelas V B yang berjumlah 36 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik analisis data terdiri atas uji prasyarat meliputi Uji normalitas, Uji homogenitas, dan Uji Independent Sampel T-test. Hasil data Uji Independent Sampel T-test pada data *Pre test* dan *Post test* tersebut nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berfikir kreatif siswa matematika antara kelas eksperimen yang menggunakan multimedia interaktif powtoon dengan kelas kontrol hanya menggunakan metode konvensional yaitu *Power Point* di kelas V SDN 02 Muara Ciujung Timur Rangkasbitung.

Kata kunci: Multimedia Interaktif, Kemampuan Berfikir Kreatif

ABSTRACT

The essence of education is a process in a effort to build people who can know themselves and explore their potential, whether from a local, national or global scope though. So, in this case teacher can also play an active role in efforts to realize the goals of national education. One of the subjects in elementary school teaching is mathematics, which is one of the studies that is always interesting to discuss because of differences in characteristics, especially between the nature of children and the nature of mathematics. For this reason, it is necessary to have a bridge than can neutralize these differences or conflicts. This research was conducted to determine the effect of powtoon interactive Multimedia on Students Creative Thinking Ability in Building Space Material. This research was conducted at Public Alementary School 02 Muara Ciujung Timur Rangkasbitung in grade V Public Alementary School in the 2020/2021 school year. In this study, using interactive multimedia in the from of video from the powtoon application along with 10 essay questions. This research is a Quasi Experimental Design in the from of a None Equicalent Control Design. The number of sampels taken cosisted of class V A totaling 36 students as the Experiment class and class V B, totaling 36 students as the control class. The data analysis technique consisted of prerequisite test including normality test, homogeneity test, and independent sampel t-test. The results of the data from the Independent Sampel T-test on the pre-test and post-test data are the Sig. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$. So it can be concluded that there are differences in the creative thinking abilities of mathematics students between the experimental class using interactive multimedia powtoon and the control class using only conventional methods, namely power point in class V Public Alementary School 02 Muara Ciujung Timur Rangkasbitung.

Keyword : Interactive Multimedia, Creativity Thinking Abilities

Muhamad Fajar, 2021

**PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF POWTOON TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR
KREATIF SISWA PADA MATERI BANGUN RUANG KELAS V SDN 02 MUARA CIUJUNG TIMUR
RANGKASBITUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
1. Manfaat Teoritis	6
2. Manfaat Praktis	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	8
1. Multimedia Interaktif	8
2. Teori Powtoon	10
3. Kemampuan Berfikir Kreatif.....	12
4. Hakikat Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar	19
5. Karakteristik Siswa Kelas V SD	22
B. Penelitian yang Relevan.....	24
C. Hipotesis Penelitian	27
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	29
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	30
1. Variabel Bebas	30

Muhamad Fajar, 2021

**PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF POWTOON TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR
KREATIF SISWA PADA MATERI BANGUN RUANG KELAS V SDN 02 MUARA CIUJUNG TIMUR
RANGKASBITUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Variabel Terikat.....	30
C. Waktu dan Tempat Penelitian.....	31
D. Partisipan.....	31
E. Populasi dan Sampel.....	32
1. Populasi.....	32
2. Sampel.....	32
F. Instrumen Penelitian.....	33
1. Variabel Terikat.....	33
2. Variabel Bebas.....	36
G. Prosedur Penelitian.....	39
H. Analisis Data.....	40

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	41
1. Hasil data <i>Pre test</i> kelas kontrol dan eksperimen.....	41
2. Hasil data <i>Post test</i> kelas kontrol dan eksperimen.....	45
3. Pengajuan Persyaratan Analisis Data.....	58

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	65
B. Saran.....	65

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Tung, K.Y. (2015). Pembelajaran Dan Perkembangan Belajar. Jakarta : PT Indeks.
- Suryani, N. (2018). Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Purnamasari, Setyarini (2016). Penggunaan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman dan Komunikasi Matematis, serta kemandirian belajar siswa sekolah dasar, S2. Thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Restriana. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif CAI (*Computer Assisted Instruction*) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Di Kelas V SDN Ciceri. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Amalia Fikri Utami. (2014). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pembelajaran Model Taba Berbantuan *Geometer's Sketchpad*". Journal. Universitas Negeri Semarang.
- Lusi Karmilah. (2019). Keefektifan Media Powtoon Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Tegal Wangi 02 Kabupaten Tegal. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Aprilia Fani, Sony irianto (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Menggunakan Animasi Powtoon di Kelas IV SD Universitas Muhamadiyah Purwokerto. Journal. Universitas Muhamadiyah Purwokerto.
- Sanjaya, W. (2012). Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Daryanto, (2013). Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.

Muhamad Fajar, 2021

PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF POWTOON TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI BANGUN RUANG KELAS V SDN 02 MUARA CIUJUNG TIMUR RANGKASBITUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Mafita Sari & Suci Rohayati. (2017). *Media Pembelajaran Powtoon*. Yogyakarta: Gava Media.
- Saleh, B. (2016). Literasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Masyarakat di Kawasan Mamminasata Information and Communication Technology (ICT) Literacy of Community in Mamminasata Region. *Jurnal Pekommas*, 18(3), 151-160.
- Robert L. Johnson, James A Penny, Belita Gordon. (2009). *Assessing Performance*. New York London: The Guilford Press.
- Robbins Stephen P., dan Timothy A. Judge. (2013). *Organizational Behavior Fifteenth Edition*. England. Pearson Education.
- Sugono. (2008). *Tasaurus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Purwanto, N. (2002) *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Salahudin, A. (2010). *Bimbingan dan Konseling*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Uno, B. H. (2014). *Variabel Penelitian dalam Pendidikan dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Ina Publikatama.
- Rahmazutallaili, Cut Morina Zubair dan Said Munzir. (2017). Kemampuan Berfikir Kreatif dan Pemecahan Masalah Siswa Melalui Penerapan Model Project Based Learning, *Jurnal Tadris Matematika*, Universitas Syiah Kuala Aceh: Vol. 10 No.2.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia
- Yusuf, H. S. (2015). *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Widoyoko, E.P (2014). *Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Munandar, U. (2014). *Pengembangan Kativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Heruman. (2012). *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Suryani, N. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*.
Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Muhamad Fajar, 2021

*PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF POWTOON TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR
KREATIF SISWA PADA MATERI BANGUN RUANG KELAS V SDN 02 MUARA CIUJUNG TIMUR
RANGKASBITUNG*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu