

224/S/PGSD-KCBR/PK.03.08/29/Agustus/2022

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS II SD**

(Penelitian *Design and Development* di Kelas II Sekolah Dasar)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Ujian Sidang Skripsi pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh :

Muhammad Syifa

1804582

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS CIBIRU
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2022**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

MUHAMMAD SYIFA

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS II SD**

(Penelitian *Design and Development* di Kelas II Sekolah Dasar)

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing I

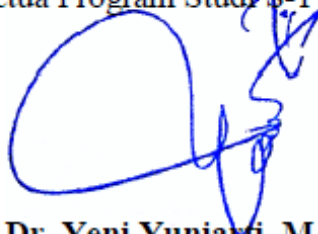


Dr. Tita Mulyati, M.Pd.

NIP 198111082008012015

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1 PGSD



Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd.

NIP. 197001172008122001

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS II SD**

(Penelitian *Design and Development* di Kelas II Sekolah Dasar)

Oleh

Muhammad Syifa

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Ujian Sidang Skripsi pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Muhammad Syifa, 2022

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2022

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang.

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

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan berjudul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II SD” ini dan seluruh isinya merupakan benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan tindakan plagiat atau mengutip dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku. Berdasarkan pernyataan tersebut, saya siap menanggung resiko yang dijatuhkan kepada saya apabila terdapat tindakan melanggar etika ilmiah yang berlaku atau ada klaim dari pihak lain terhadap karya saya.

Bandung, Agustus 2022

Yang membuat pernyataan



Muhammad Syifa

1804582

KATA PENGANTAR

Segala puji hanya milik Allah Subhanahu wata'ala. Shalawat serta salam semoga tercurah limpah kepada Nabi besar kita Rasulullah *shallallahu a'laihi wa sallam*. Berkat *ridho* dan *rahmat-Nya* saya mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II SD”, yang merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Cibiru.

Saya menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan tidak luput dari kesalahan. Maka dari itu saya mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk memperbaiki kearah yang lebih baik lagi sehingga kemudian skripsi ini dapat memberikan banyak manfaat bagi pembaca. Akhir kata saya ucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam jalannya penelitian ini juga membantu dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Semoga segala bantuan, dorongan, dan bimbingan yang telah diberikan menjadi nilai ibadah dimata Allah Subhanahu wata'ala. Aamiin.

Bandung, Agustus 2022

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Diawali dengan kata *alhamdulillah robbil alamin*, penulis mengucapkan rasa syukur kepada Allah *Subhanahu wa ta'ala*, atas segala rahmat dan karunia-Nya. Dengan kehendak-Nya penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II SD”. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada seluruh pihak yang mendukung sehingga skripsi ini terselesaikan. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. Ibu Dr. Tita Mulyati, M. Pd. Selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan serta dorongan dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Ibu Novi Yanthi, S. Si., M. Pd. Selaku pembimbing akademik yang telah membimbing saya dari semester 1 hingga sekarang.
3. Bapak Dr. H. Asep Herry Hernawan, M.Pd, selaku Direktur UPI Kampus Cibiru.
4. Bapak Dr. H. Dede Margo Irianto, M.Pd, selaku Wakil Direktur UPI Kampus Cibiru.
5. Ibu Dr. Yeni Yuniarti, M. Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus Cibiru.
6. Seluruh Civitas Akademika UPI Kampus Cibiru yang turut andil membantu penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
7. Bapak Engkos, S. Pd, selaku Kepala Sekolah SDN Legok Pego yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di sekolah yang berada dibawah naungannya.
8. Ibu Nunik Astiasari Putri, S.Pd. I selaku guru kelas II SDN Legok Pego yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.
9. Segenap Keluarga Besar SDN Legok Pego atas dukungan, do'a, dan nasehat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
10. Kepada kedua orang tua tercinta Bapak Ace Gustaman dan Ibu Ucu Siti Sapaah yang telah sangat berarti dan berjasa dalam hidup saya yang tidak akan pernah bisa terbalaskan. Merelakah yang membuat saya bisa berada sampai saat ini, karena tanpa beliau saya bukanlah apa-apa. Setiap Do'a, dukungan, dan kasih

sayang beliau berikan kepada saya. Semoga dengan ini beliau bisa turut bahagia, aamiin.

11. Kepada adik-adik tercinta saya yaitu Ridho Ahmad Said, Alm. Galih Muhammad Sidik dan Rizkiyah Siti Fatimah beserta seluruh keluarga besar yang mendo'akan saya. Semoga kebaikan dan lindungan Allah selalu menyertai mereka
12. Teman-teman Ikatan Keluarga Besar K Indonesia yang selalu menemani keseharian saya selama berkuliah dan tak lupa selalu memberikan dorongan kepada saya.
13. Teman-teman pemilik kos yaitu Teza Wahana Putra, Rihan Hanafia, Widi Nurjaman, Ari Andrean, Irfan Hendrawan, dan Hassan Faqih yang telah mau menerima saya di kosan untuk sekedar berdiam diri, menginap dan mengerjakan tugas-tugas selama masa perkuliahan.
14. Kepada Tiara Syifa Maulida yang telah menemani, memberikan dukungan dan bantuan serta yang selalu mengingatkan ketika salah dan mengajarkan saya berbagai macam hal.
15. Keluarga besar XsatriaVR yang telah memberikan banyak ilmu serta mengingatkan dan memberi dukungan kepada saya untuk bisa menyelesaikan skripsi ini.
16. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Terimakasih yang sebesar-besarnya karena sudah terlibat dalam penyelesaian skripsi dan proses hidup ini.

Mudah-mudahan Allah *Subhanahu wa ta'ala*, mencatat segala amal baik mereka dan mencatatnya sebagai amal shaleh serta mendapat balasan yang berlipat. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat khususnya bagi peneliti umumnya bagi pembaca

Bandung, Agustus 2022

Penulis,

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS II SD

(Penelitian *Design and Development* di Kelas II Sekolah Dasar)

Muhammad Syifa
1804582
Muhammadsyifa@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang rancang bangun media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran matematika kelas II SD, khususnya pada materi operasi hitung perkalian. Hal ini dilakukan karena penggunaan teknologi digital merupakan suatu kebutuhan bagi pendidikan. Penelitian dilaksanakan di SDN Legok Pego dengan menggunakan metode *Design and Development* dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu tahap analysis, tahap design, tahap development, tahap implementation, dan tahap evaluation. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi dan angket. Berdasarkan tanggapan ahli mengenai media video animasi, terdapat respon positif dari ahli serta terdapat masukan untuk perbaikan media yang telah dirancang. Adapun penilaian yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media mendapatkan rekapitulasi akhir dengan persentase 96,13% dengan interpretasi “Sangat Valid”. Hasil penilaian yang dilakukan oleh pengguna yaitu guru dan siswa mendapatkan hasil rekapitulasi akhir dengan persentase 92,42% dengan interpretasi “Sangat Valid”. Oleh karena itu, video animasi pada materi perkalian kelas II SD yang telah dikembangkan ini layak digunakan sebagai salah satu alternatif media dalam pembelajaran matematika.

Kata Kunci: Pembelajaran Matematika, Video Animasi, Operasi Hitung Perkalian

**DESIGN AND BUILD ANIMATED VIDEO LEARNING MEDIA FOR
MATH CLASS II ELEMENTARY SCHOOL**

(Research Design and Development in 2nd Grade Class)

Muhammad Syifa
1804582
Muhammadsyifa@upi.edu

ABSTRACT

This study discusses the design of animated video learning media in the second grade mathematics subject of elementary school. This is done because the use of digital technology is a necessity for education. The research was carried out at SDN Legok Pego using the Design and Development method with the ADDIE model consisting of five stages, namely the analysis stage, design stage, development stage, implementation stage, and evaluation stage. Data was collected by using observation and questionnaire techniques. Based on expert responses regarding animated video media, there was a positive response from experts and there were inputs for improving the media that had been designed. The assessments given by material experts and media experts get a final recapitulation with a percentage of 96.13% with the interpretation of "Very Valid". The results of the assessment carried out by users, namely teachers and students, get the final recapitulation results with a percentage of 92.42% with the interpretation of "Very Valid". Therefore, the animated video on the multiplication material for grade 2 elementary school that has been developed is feasible to be used as an alternative media in learning.

Keywords :*Mathematics Learning, Animated Video. Multiplication counting operation*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Sistematika Penulisan	6
1.6 Struktur Organisasi Penulisan.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Media Pembelajaran.....	8
2.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	9
2.3 Manfaat Media Pembelajaran	10
2.4 Klasifikasi Media Pembelajaran	11
2.5 Video Animasi	13
2.6 Powtoon	14
2.7 Matematika.....	16
2.8 Operasi Hitung Perkalian	17
2.9 Penelitian yang Relevan	19
2.10 Kerangka Berpikir.....	21
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian.....	22

3.2	Prosedur Penelitian.....	22
3.3	Partisipan dan Tempat penelitian	24
3.4	Pengumpulan Data	25
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	29
3.6	Teknik Analisis Data.....	30
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		
4.1	Temuan Penelitian	32
4.2	Pembahasan.....	53
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI		
5.1	Kesimpulan	59
5.2	Implikasi.....	59
5.3	Rekomendasi	60
DAFTAR PUSTAKA		61
LAMPIRAN A		64
LAMPIRAN B		71
LAMPIRAN C		100
LAMPIRAN D		107

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Penilaian Ahli Mater	26
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Penilaian Ahli Media	27
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Penilaian Media oleh Guru	27
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Penilaian Media oleh Siswa	28
Tabel 3.5 Skoring Berdasarkan Skala Likert	29
Tabel 3.6 Interpretasi Skor	30
Tabel 4.1 Rekapitulasi Penilaian Bahasa, Isi Materi, dan Penyajian Materi .	38
Tabel 4.2 Rekapitulasi Penilaian Kualitas Teknis dan Tampilan pada Media Video Animasi oleh Ahli Media.....	46
Tabel 4.3 Rekapitulasi Keseluruhan Penilaian Ahli	47
Tabel 4.4 Revisi Bahan Ajar	48
Tabel 4.5 Rekapitulasi Penilaian dari Angket Respon Guru.....	49
Tabel 4.6 Rekapitulasi Penilaian dari Angket Respon Siswa	51
Tabel 4.7 Rekapitulasi Keseluruhan Penilaian Angket Pengguna	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Beranda awal powtoon	15
Gambar 2.2 Proses Pembuatan Video	15
Gambar 2.3 Hasil Akhir Video Menggunakan Powtoon	16
Gambar 2.4 Kerangka Berpikir	21
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian model ADDIE	23
Gambar 4.1 Proses Pencarian Gambar	35
Gambar 4.2 Penyimpanan File	36
Gambar 4.3 Proses Pendaftaran Akun Powtoon	37
Gambar 4.4 Proses Awal Pembuatan Video	37
Gambar 4.5 Proses Pemilihan Latar 38.....	38
Gambar 4.6 Proses Pemilihan Karakter	38
Gambar 4.7 Proses Penyuntingan Video.....	39
Gambar 4.8 Proses Mengunggah ke Youtube.....	40
Gambar 4.9 Proses Pengunduhan dari Youtube.....	40
Gambar 4.10 Proses Awal Penyuntingan Video	41
Gambar 4.11 Proses Menyatukan Video.....	42
Gambar 4.12 Proses Pemberian Backsound pada Video	42
Gambar 4.13 Proses Menyimpan Video Keseluruhan	43

DAFTAR ISI

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- AECT, (1977). *The Definition of Educational Technology*. Washington: Association for Educational Communications and Technology.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- Ahmadi, F., Sutaryono, Witanto, Y., & Ratnaningrum, I. (2017). *Pengembangan Media Edukasi “Multimedia Indonesian Culture” (MIC) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(2):127-136.
- Akdon. & Riduwan. (2009). *Aplikasi Statistika dan Metode Penelitian untuk Administrasi dan Manajemen*. Bandung: Dewa Ruci.
- Anggraeni, S. W. (2017). Penggunaan Media Tabel Tulang Napier dalam Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Matematika Siswa Pada Operasi Hitung Perkalian. *Jurnal Sekolah Dasar*, 2(1).
- Arikunto, Suharsimi. & Safruddin, A.J (2009). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan media pembelajaran animasi Powtoon pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49-56.
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530 - 2540.
- Fatimah, D. (2020). Pengembangan Media Katela untuk Operasi Hitung Perkalian Pada Siswa 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 526-532.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384 - 2394.
- Hikmah, V. N., & Purnamasari, I. (2017). Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(2), 182 – 191.
- Ibda, H. (2017). *Media Pembelajaran Berbasis Wayang: Konsep dan Aplikasi*. CV. Pilar Nusantara.
- Isti, L. A., Agustiningih, A., & Wardoyo, A. A. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah

- Dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 21-28.
- Kemendikbud (2013). *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemp, J.E. dan Dayton, D.K. (1985). *Planning and Producing Instructional Media*, 5th edition. New York: Harper & Row, publishers.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Prenada media.
- Lestari, N. D., Hermawan, R., & Heryanto, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Untuk Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(3), 33-43.
- Levie, W. H. and Lentz, R.. (1982). Effects of text illustrations: a review of research. *Educational Communication and Technology Journal*, 30: 195- 232.
- Maryanti, S., & Kurniawan, D. T. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Untuk Pembelajaran Biologi Dengan Aplikasi PICPAC. *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi*, 8(1), 26–33.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran matematika melalui media game quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64-73.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- Nasution, T. K., & Surya, E. (2015). Penerapan teknik jarimatika dalam upaya meningkatkan kemampuan operasi hitung perkalian bilangan. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(02).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.
- Peterson, C. (2003). *Bringing ADDIE to life: Instructional design at its best*. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 12(3), 227-241
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9-19.
- Putri, L. I. (2017). Eksplorasi etnomatematika kesenian rebana sebagai sumber belajar matematika pada jenjang MI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1).
- Rahman, A. A. (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis pendekatan realistik untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMPN 3 Langsa. *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(1), 26-37.

- Richey, R. C. & Klein, J. D. (2007). *Design and Development Research*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Rijali, A. (2019). Analisis data kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81-95. Rohani, R. (2019). Media pembelajaran.
- Rosmala, A. (2021). *Model-model pembelajaran matematika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ruseffendi, E.T, dkk. (1992), *Pendidikan Matematika 3*. Jakarta : Depdikbud.
- Ruseffendi, E.T. (1988). *Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung : Tarsito.
- Sulistyowati, E. (2014). Penggunaan Permainan dalam Pembelajaran Perkalian di Kelas II SD/MI. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 6(2).
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Pustaka Abadi.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Untari, E. (2013). Diagnosis kesulitan belajar pokok bahasan pecahan pada siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah STKIP PGRI Ngawi*, 13(1), 1-8.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-27.
- Wati, R. E. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan media video berbasis powtoon pada mata pelajaran IPA di kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 269-279.
- Yulia, D., & Ervinalisa, N. (2017). Pengaruh media pembelajaran powtoon pada mata pelajaran sejarah indonesia dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa IIS kelas X di SMA negeri 17 Batam tahun pelajaran 2017/2018. *HISTORIA: Journal of Historical Education Study Program*, 2(1).

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II SD” ini dibuat oleh Muhammad Syifa, lahir di kota Bandung pada tanggal 30 Juni 1999. Saat ini penulis tinggal di Kampung Galumpit, Desa Cileunyi Kulon, Kecamatan Cileunyi, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Penulis memulai pendidikan di SDN Mekarsari pada tahun 2007-2012. Penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 1 Cileunyi pada tahun 2012-2015. Jenjang pendidikan selanjutnya penulis melanjutkan di MAN 2 Kota Bandung pada tahun 2015-2018. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru pada tahun 2018, penulis mengambil jenjang sarjana dengan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Penulis lulus di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru pada tahun 2022.