

**INTEGRASI MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASILEUIT PADA  
MATERI KELILING BANGUN DATAR MENGGUNAKAN MODEL  
ADDIE DI KELAS IV SD**

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh  
Sarjana Gelar Strata satu (S1)



**Oleh :**

**Alfathannia Kinanti**

**NIM (1903421)**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS SERANG  
2023**

## HALAMAN PENGESAHAN




Nama : Alfathannia Kinanti

NIM : 1903421

Skripsi dengan judul "*Integrasi Media Pembelajaran Video Animasi Leuit Pada Materi Keliling Bangun Datar Menggunakan Model ADDIE di Kelas IV SD*" telah disetujui untuk dipresentasikan di hadapan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang

Serang, 27 Januari 2023

Dewan Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Penguji 1	Dr. Supriadi, M.Pd. NIP. 197907172006041002	
Penguji 2	Fitri Alfarisa, M.Pd. NIP. 198911062019032014	
Penguji 3	Muhammad Hanif, M.Pd. NIP. 920200419931029101	

Ditetapkan di : Serang

Tanggal : 20 Januari 2023

## ABSTRAK

### **Alfathannia Kinanti (2023) Integrasi Media Pembelajaran Video Animasi Leuit Pada Materi Keliling Bangun Datar Menggunakan Model ADDIE di Kelas IV SD.**

Pendidikan sangat mempengaruhi kualitas yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam suatu pembelajaran ada mata pelajaran matematika yang identik dengan rumus dan angka. Hal ini menjadikan siswa beranggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit. Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi merupakan salah satu solusi potensial untuk masalah ini. Untuk menunjang suatu pembelajaran berbasis budaya serta dalam rangka memudahkan guru dalam mengajarkan matematika khususnya pada materi bangun datar, pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi dengan mengintegrasikan nilai-nilai kebudayaan menjadi sangat penting. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui desain integrasi media pembelajaran video animasi Rumah Adat Leuit pada materi keliling bangun datar menggunakan model ADDIE di Kelas IV SD. Penelitian pengembangan ini berjudul “Integrasi Media Pembelajaran Video Animasi Leuit Pada Materi Keliling Bangun Datar Menggunakan Model ADDIE di Kelas IV SD”. Hasil keseluruhan dari uji coba yang sudah dilakukan oleh dosen, pengguna dan di uji cobakan kepada peserta didik bahwa video animasi leuit menggunakan materi keliling bangun datar layak digunakan. Video animasi adalah salah satu media yang sangat berguna bagi pengguna untuk menyampaikan materi mengenai budaya leuit pada materi keliling bangun datar. Hal juga berkaitan pendapat (Kustiawan, 2017) di mana salah satu fungsi media pembelajaran adalah mengatasi waktu, ruang dan tempat.

Kata Kunci : Media Pembelajaran video animasi, leuit, Baduy, Bangun Datar

## ABSTRACT

Alfathannia Kinanti (2023) Integration of Leuit Animated Video Learning Media on Circular Shape Materials Using the ADDIE Model in Grade IV SD.

*Education greatly influences the quality which aims to educate the life of the nation. In a study there are mathematics subjects that are identical to formulas and numbers. This makes students think that mathematics is a difficult subject. the development of animated video-based learning media is one potential solution to this problem. To support a culture-based learning and in order to make it easier for teachers to teach mathematics, especially in flat shape material, making animated video-based learning media by integrating cultural values is very important. This study aims to determine the integration design of Leuit Traditional House animated video instructional media on circular geometric material using the ADDIE model in Class IV SD." ". The overall result of the trials that have been carried out by lecturers, users and tested on students is that the lueit animated video using circular flat material is feasible to use. Animated video is one of the media that is veryuseful for users to convey material about lueit culture in material around flat shapes. This is also related to opinion (Kustiawan, 2017) where one of the functions of learning media is to overcome time, space and place.*

**Keyword :** *Animation video learning media, leuit, Baduy, Bangun Datar*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HAK CIPTA</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN PEERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	<b>ix</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>x</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Spesifikasi Produk yang dikembangkan .....	7
E. Manfaat Penelitian .....	7
F. Definisi Istilah .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>10</b>
A. Etnomatematika .....	10
B. Bangun Datar .....	14
C. Media Pembelajaran .....	15
D. Video Animasi .....	18
E. Model ADDIE .....	19
F. Leuit .....	22
G. Penelitian Yang Relevan.....	23
<b>BAB III METODELOGI PENELITIAN</b> .....	<b>26</b>

---

A. Model Pengembangan .....	26
B. Prosedur Pengembangan .....	26
C. Desain Uji Coba Produk.....	31
D. Teknik dan Instrumen Pengambilan Data .....	32
E. Teknik Analisis Data .....	41
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>44</b>
A. Hasil Pengembangan produk Awal .....	44
B. Hasil Uji Coba Produk .....	62
C. Revisi Produk .....	69
D. Hasil Produk Akhir.....	70
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>75</b>
A. Simpulan.....	75
B. Saran.....	76
C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	77
<b>DAFTAR REFERENSI.....</b>	<b>78</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>82</b>

## DAFTAR REFERENSI

- Achmad, Z. A., Fanani, M. I. D., Wali, G. Z., & Nadhifah, R. (2021). Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif bagi Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi COVID-19. *JCommsci-Journal Of Media and Communication Science*, 4(2), 54-67.
- Abi, A. M. (2017). Integrasi Etnomatematika Dalam Kurikulum Matematika Sekolah. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v1i1.75>
- Abidin, Z. (2016). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. *Edcomtech*, 1(1), 9–20.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Alfina, I. (2021). *MENGUPAS MATERI DAN SOAL BANGUN DATAR SMP (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung)*.
- Angko, N. and M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model Addie Untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 Sds Mawar Sharon Surabaya. *Kwangsan*, 1(1), 1–15.
- Aulia, A. N. (2021). Pola Bangunan Leuit, Saung Lisung, Dan Goah Masyarakat Sunda Kasepuhan Ciptagelar Dalam Pengelolaan Pangan. *Serat Rupa Journal of Design*, 5(1), 56–80. <https://doi.org/10.28932/srjd.v5i1.2986>
- Ariska, M. D., Darmadi, D., & Murtafi'ah, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Berbasis Metakognisi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(01), 83-97.

Cecilia Novianti, T. (2020). *Seminar Nasional Pendidikan Matematika 2019 Peran Pendidikan Matematika dalam Era Revolusi* (Vol. 2016, Issue February).

Efendi, R. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa Di Sma Negeri 4 Palembang. *Jurnal Pengabdian Sriwijaya*, 8(2), 1016–1021.  
<https://doi.org/10.37061/jps.v8i2.12432>

Febrianti, P. (2020). *Etnografi dalam pembelajaran bahasa inggris*. 22–27.

Feriandi, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Siswa Kelas X. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 3(1), 7-11.

Fitria, A. (2018). *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran*. 10(2), 78–84.

Ghasa Faraasyatul `Alam, Hanifah Muslimah Az-Zahra, dan Retno Indah Rokhmawati, (2019), “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Sains Materi Tata Surya Menggunakan Model APPED (Studi Kasus: SD Brawijaya Smart School)”, *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol. 3, No. 4, hal. 3833

Guslinda, & Kurnia, R. (2018). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. In *Media Pembelajaran* (p. 121). Surabaya : CV. Jakad Publishing Surabaya.

Hari rayanto, Y., & Sugianti. (2020). PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL ADDIE DAN R2D2: TEORI & PRAKTEK - Yudi Hari Rayanto, Sugianti - Google Buku. In *lembaga Academic & Research institute*.

Handayani, H., Putra, F. G., & Yetri, Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash. *Jurnal Tatsqif*, 16(2), 186-203.



- Hidayati, T. (2020). Etnomatematika" Konsep dan Eksistensinya. *Penerbit CV. Pena Persada*.
- Ibda, H. (2017). *Media Pembelajaran berbasis Wayang: Konsep dan Aplikasi*.  
[https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=NQqjDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR4&dq=+Macam-+macam+Media+Pembelajaran+&ots=1C\\_CpE42nh&sig=rTPjWOvC6coqdWudG4anDeEeGZw&redir\\_esc=y#v=onepage&q=Macam-+macam+Media+Pembelajaran&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=NQqjDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR4&dq=+Macam-+macam+Media+Pembelajaran+&ots=1C_CpE42nh&sig=rTPjWOvC6coqdWudG4anDeEeGZw&redir_esc=y#v=onepage&q=Macam-+macam+Media+Pembelajaran&f=false)
- Kencanawaty, G., Febriyanti, C., & Irawan, A. (2020). Kontribusi Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika Tingkat Sekolah Dasar. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(2), 255-262.
- Kustiawan, U. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang : PT Gunung Samudera.
- Kurniawati, I. D. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68-75.
- Lumbantoruan, J. H. (2021). *Bangun Datar dan Bangun Ruang*. 1–17.
- Lohr, L. (2019). *Using ADDLE to Design a Web-Based Training Interface By :*
- Lubis, A. N. M. T. (2018). Realistic mathematics learning based on the ethnomathematics in Bengkulu to improve students' cognitive level. *Journal of Physics: Conference Series*, 1088. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1088/1/012028>
- Lumbantoruan, J. H. (2021). *Bangun Datar dan Bangun Ruang*. 1–17.
- Mustofa Abi Hamid, dkk. (2020). *Media Pembelajaran* (pp. 44–45). Yayasan Kita

Menulis.

Narulita, D. (2019). Ethnomathematics in Traditional Wayang Performance in

Surakarta as a Source of Mathematics Learning in Junior High School. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 2(2), 115–122. <https://doi.org/10.33258/birle.v2i2.281>

Nizwardi Jalmur dan Ambiyar. (2018). Media dan Sumber Pembelajaran. In *Media dan Sumber Pembelajaran* (p. 236). Jakarta : Kencana.

Octafiana, F. (2021). Analisis permasalahan orang tua dimasa pandemi covid. *Jurnal Pedidikan Anak Usia Dini*.

Prabowo, Y. B. (2021). Kearifan Lokal Kasepuhan Ciptagelar: Pertanian Sebagai Simbol Budaya & Keselarasan Alam. *Jurnal Adat Dan Budaya Indonesia*, 3(1), 6. <https://doi.org/10.23887/jabi.v3i1.31102>

Puspasari, R. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.702>

Putu, A. (2021). Rancangan aplikasi sistem cerdas pembelajaran ilmu bangun datar SD Negeri 01 Candiretno. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*. 4, 19–25.

Rayanto, S. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek*. Pasuruan : Lembaga Academic & Research Institute.

Riyana, C. (2019). *Media Pembelajaran* (pp. 39–40). Jakarta : Kementerian Agama RI.

- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>
- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. 19.
- Saadah, I. D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi Dengan Menggunakan Adobe After Effect (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Santoso, I. (2018). Tinjauan Etnografi Terhadap Kehidupan Anak Punk (Studi Kasus Kecamatan Perawang Kabupaten Siak). Diss. Universitas Islam Riau.  
<https://medium.com/>,  
10–28. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Siti Mardiah. (2018). PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ETNOMATEMATIKA MENGGUNAKAN METODE INKUIRI PADA KELAS VII Skripsi. *Skripsi :Universitas NegeriRaden Intan*, 1–26.
- Sugiyono. (2018). *METODE PENELITIAN kUANTITATIF, kUALITATIF DAN R&D*.
- Sugandi, M. K., & Rasyid, A. (2019). Pengembangan Multimedia Adobe Flash Pembelajaran Biologi Melalui Project Based Learning Untuk Meningkatkan
- Kreativitas Siswa Pada Konsep Ekosistem: Developing of Adobe Flash Multimedia Learning Biology Through Project Based Learning to

Increase Student Creativity in Ecosystem Concepts. *BIODIK*, 5(3), 181-196. Susetyaningsih, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Macromedia Flash pada Materi Fungsi Kuadrat SMA Kelas X. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 4(2), 147-154.

Sugiyono. (2018). *METODE PENELITIAN kUANTITATIF, kUALITATIF DAN R&D*.

Supriadi, S. (2018). Komposisi Bahan Ajar Konsep Analisis Real "Supremum Dan Infimum" Lapisan Dalam Bumi Melalui Pembelajaran EtnomatematikaSunda. *Sainstek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, 9(2), 151. <https://doi.org/10.31958/js.v9i2.746>

Sumanto, Y., & Sadewo, Y. D. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran Daring Di Sd Negeri Sojopuro Dalam Masa Covid-19. *Journal of Education Learning and Innovation (ELIa)*, 1(1), 01– 14. <https://doi.org/10.46229/elia.v1i1.237>

Tumardi, & S. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.

Wulandari, Y. (2021). Penerapan Media Video Animasi dalam Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Bahasa Jerman. *Journal of Language and Literature*, 2(1), 1–8.

Yuni. (2017). metoda penelitian kualitatif. *Skripsi : Universitas Negeri Malang*, 2014, 1–9.