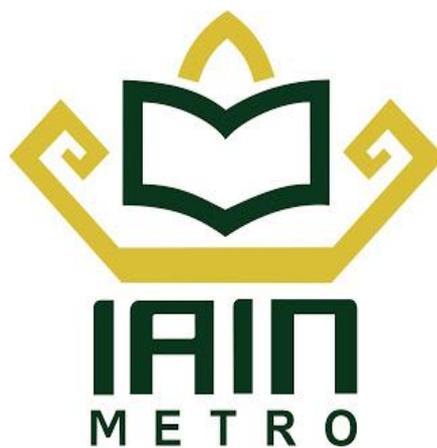


SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
BERBASIS NILAI KEISLAMAMAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL**

**Oleh:
Arina Khusna
1901061005**



**TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
1445 H/ 2023 M**

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS
NILAI KEISLAMAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
KELAS VII PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL

Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan Sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S. Pd)

Oleh:

ARINA KHUSNA
NPM. 1901061005

Pembimbing: Endah Wulantina, M.Pd

Program Studi Tadris Matematika
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1445 H/ 2023 M

PERSETUJUAN

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBASIS NILAI KEISLAMAN UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII
PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL

Nama : Arina Khusna

NPM : 1901061005

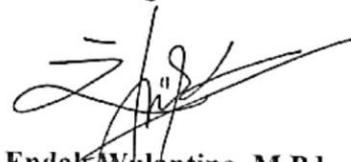
Prodi : Tadris Matematika

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Metro.

Metro, 23 November 2023
Pembimbing



Endang Wulantina, M.Pd.
NIP. 19914222 201903 2 010



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor : -
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Pengajuan Sidang Munaqosyah

Kepada Yth.,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro
di Metro

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh:

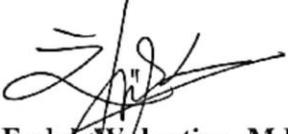
Nama : Arina Khusna
NPM : 1901061005
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Tadris Matematika
Yang berjudul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS NILAI KEISLAMAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL**

Sudah kami setujui dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk disidangkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Mengetahui,
Ketua Prodi Tadris Matematika


Endah Wulantina, M.Pd.
NIP. 19911222 201903 2 010

Metro, 23 November 2023
Pembimbing


Endah Wulantina, M.Pd.
NIP. 19911222 201903 2 010



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Ki. Hajar Dewantara 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507 Fax. (0725) 47296 Website: www.metrouniv.ac.id, e-mail: iain@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No: B - 6065 / In. 23.1 / D / PR.00.9 / 12 / 2023

Skripsi dengan judul: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS NILAI KEISLAMAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL, yang disusun oleh: Arina Khusna, NPM 1901061005, Jurusan: Tadris Matematika (TMTK) telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) pada hari/tanggal: Kamis/ 14 Desember 2023.

TIM UJIAN

Ketua/Moderator : Endah Wulantina, M.Pd

()

Penguji 1 : Yuyun Yunarti, M.Si

()
()

Penguji 2 : Juitaning Mustika, M.Pd

Sekretaris : Nur Indah Rahmawati, M.Pd

()

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan




Dekan, M.Pd
NIP. 19620612 1989031 006

ABSTRAK

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Nilai Keislaman Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII Pada Materi Aritmatika Sosial

Oleh:

Arina Khusna

Rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran khususnya materi aritmatika sosial menjadi pendorong dilakukannya penelitian ini. Alat bantu seperti media pembelajaran video animasi sangat diperlukan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menyediakan media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam bentuk video animasi berbasis nilai keislaman pada materi aritmatika sosial.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan prosedur pengembangan 4D yang terdiri dari *define, design, develop, dan disseminate*. Lokasi penelitian di MTs Al Falah Sukaraja Nuban. Subyek dalam penelitian ini yaitu 10 siswa kelas VII di MTs Al Falah Sukaraja Nuban. Pokok bahasan yang dikembangkan adalah pokok bahasan aritmatika sosial. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar angket kevalidan dan respon siswa.

Hasil dari penelitian ini yaitu untuk ahli materi, ahli media dan ahli agama islam memperoleh kriteria "Valid" dengan nilai rata-rata ahli materi 85,45%, ahli media 75% dan ahli agama islam 90,76%. Kemudian respon siswa sangat antusias terhadap media pembelajaran pada saat uji coba sehingga memperoleh kriteria "Sangat Menarik" dengan nilai rata-rata sebesar 85,6%. Serta hasil penilaian minat belajar siswa menggunakan penilaian N-gain sebesar 0,7535 dan memenuhi kriteria tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis nilai keislaman untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII pada materi aritmatika sosial yang dikembangkan sudah valid, menarik dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Kata kunci: Aritmatika Sosial, Minat belajar, Video Animasi.

ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Arina Khusna

NPM : 1901061005

Program Studi : Tadris Matematika

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan dan disebutkan dalam daftar pustaka

Metro, 29 November 2023

Yang menyatakan



Arina Khusna
NPM. 1901061005

MOTTO

أَلْجِدُّ يُدْنِي كُلَّ أَمْرٍ شَاسِعٍ # وَالْجِدُّ يَفْتَحُ كُلَّ بَابٍ مُغْلَقٍ

“Kesungguhan itu bisa mendekatkan segala perkara yang jauh # dan kesungguhan itu bisa membuka setiap pintu yang tertutup.”

(kitab Ta’lim Muta’alim)

لِي قَدْرُ أَهْلِ الْعَزْمِ تَأْتِي الْعَزَائِمُ

رَبِّهِ الْمَكَارِمُ تَأْتِي عَلَى قَدْرِ الْكَ

“Kesuksesan-kuksesan itu akan datang sesuai dengan ukuran kesungguhan pemilik cita-cita # (Begitu juga) kemuliaan-kemuliaan akan datang sesuai dengan kesungguhan orang yang mencari kemuliaan.”

(kitab Ta’lim Muta’alim)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah peneliti panjatkan rasa syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat-Nya sehingga penulis berhasil menempuh pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro dan menyelesaikan penulisan skripsi ini. Peneliti persembahkan hasil studi ini kepada:

1. Ibu Siti Zulaikah dan Bapak Agung Supriyadi yang telah merawat, menyayangi dan mendidik serta selalu mendo'akan juga memberi dukungan moril maupun materi dengan tulus dan Ikhlas sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Adikku tercinta Syifa Ulwiya yang selaku memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Saudara-saudara sepupu Sirli Amrina, Hasan Hisbullah dan Daffa yang sudah ikut andil membantu mengisi suara dalam produk skripsi.
4. Sahabatku Annur Istikomah yang selalu memberi semangat dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Teman seperjuangan Angkatan 2019 Tadris Matematika dan teman-teman yang tak mungkin peneliti sebutkan satu persatu.
6. Almamater Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, Tadris Matematika yang menjadi tempat menimba ilmu, semoga ilmu yang peneliti dapatkan dapat bermanfaat bagi banyak orang, aamiin.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa memberi Rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam senantiasai tercurah kepana baginda Nabi Muhammad SAW. Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu peneliti ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.ag.,PIA selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
2. Bapak Dr. Zuhairi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Metro.
3. Ibu Endah Wulantina, M.Pd selaku ketua jurusan Tadris Matematika sekaligus dosen pembimbing yang telah membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
4. Bapak M. Zainul Asror, S.Pd selaku kepala MTs Al Falah Sukaraja Nuban yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di MTs Al Falah Sukaraja Nuban.
5. Ibu Fertilia Ikhassum, M.Pd selaku ahli media yang telah memberikan saran dan masukan terhadap produk yang dikembangkan.
6. Ibu Dwi Laila Sulistiowati, M.Pd dan Ibu Nurul Azizah, S.Pd selaku ahli materi yang telah memberikan saran dan masukan terhadap produk yang dikembangkan.
7. Ibu Wiwik Dwi Daniyarti, M.Pd selaku ahli agama islam yang telah memberi saran dan masukan terhadap produk yang dikembangkan.
8. Ibu Juitaning Mustika, M.Pd selaku validator lembar penilaian ahli yang telah memberikan saran dan masukkan terhadap lembar angket yang telah digunakan.
9. Segenap Dosen Tadris Matematika yang telah memberikan ilmunya kepada peneliti selama menuntut ilmu di IAIN Metro.
10. Teman-teman jurusan Tadris Matematika Angkatan 2019 yang telah memberikan semangat dan dorongan untuk menyelesaikan skripsi ini.

11. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga segala bantuan dan doa yang diberikan dengan penuh keikhlasan mendapat anugerah dari Allah SWT. Mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Metro, 27 Desember 2023

Peneliti



Arina Khusna

NPM.1901061005

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN NOTA DINAS	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vii
HALAMAN ORISINILITAS PENELITIAN	viii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ixx
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Pengembangan	11
F. Manfaat Produk yang Dikembangkan.....	12
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	13
BAB II LANDASAN TEORI	14
A. Kajian Teori	14
1. Media Pembelajaran	14
2. Video Animasi.....	17
3. Nilai-nilai Keislaman.....	18
4. Minat Belajar	24
5. Materi Aritmatika Sosial	26

B. Kajian Studi yang Relevan.....	30
C. Kerangka Berpikir.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Jenis Penelitian.....	37
B. Prosedur Pengembangan	37
C. Teknik Pengumpulan Data.....	42
D. Instrumen Penelitian.....	44
E. Teknik Analisis Data.....	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	55
A. Hasil Penelitian	55
1) Langkah <i>Define</i> (Pendefinisian).....	55
2) <i>Design</i> (Perancangan).....	61
3) Langkah <i>Develop</i> (Pengembangan).....	65
4) Langkah <i>Disseminate</i> (Penyebaran)	82
B. Kajian Produk Akhir	83
C. Keterbatasan Riset.....	87
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	88
A. Simpulan	88
B. Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Validasi Angket.....	45
Tabel 3.2 Kisi-kisi instrument validasi ahli media.....	45
Tabel 3.3 Kisi-kisi instrument validasi ahli materi	46
Tabel 3.4 kisi-kisi instrument validasi ahli agama.....	46
Tabel 3.5 Kisi-kisi angket respon siswa.....	47
Tabel 3.6 Kisi-kisi instrumen angket minat belajar	48
Tabel 3.7 Penskoran validasi Angket.....	49
Tabel 3. 8 Kriteria Validasi Angket	49
Tabel 3. 9 Skor Penilaian Validasi Ahli.....	50
Tabel 3. 10 Kriteria Validasi Ahli.....	51
Tabel 3. 11Skor Penilaian Angket Respon Siswa.....	51
Tabel 3. 12 Kriteria Kemenarikan.....	52
Tabel 3. 13 Skor Penilaian Angket minat belajar	53
Tabel 3.14 Interpretasi Nilai <i>gain</i>	53
Tabel 4.1 Kompetensi Inti.....	58
Tabel 4.2 Kompetensi Dasar	58
Tabel 4.3 Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator	60
Tabel 4.4 Hasil Validasi Lembar Penilaian.....	66
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi	66
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media.....	67
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Agama Islam	68
Tabel 4.8 Saran Perbaikan Validator Ahli Materi.....	70
Tabel 4.9 Saran Perbaikan Validator Ahli Media	75
Tabel 4.10 Saran Perbaikan Ahli Agama Islam.....	76
Tabel 4.11 Hasil Respon Siswa.....	79
Tabel 4.12 Hasil Angket Minat Belajar Siswa.....	81
Tabel 4.13 Hasil Angket Minat Belajar Siswa dengan N-gain	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Hasil PISA	3
Gambar 2. 1 Modifikasi Kerangka Berpikir Pengembangan Media.....	36
Gambar 3. 1 Prosedur Pengembangan Model 4-D.....	37
Gambar 4.1 Tampilan awal video animasi.....	63
Gambar 4.2 tampilan sejarah aritmatika	63
Gambar 4.3 Tampilan Materi	64
Gambar 4.4 tampilan contoh soal.....	65
Gambar 4.5 Tampilan Penutup	65
Gambar 4.6 Perencanaan Awal Isi Video	66
Gambar 4.7 tampilan awal sebelum revisi	72
Gambar 4.8 tampilan awal setelah revisi	73
Gambar 4.9 tampilan slide kedua sebelum revisi.....	73
Gambar 4.10 tampilan slide kedua setelah revisi	74
Gambar 4.11 tampilan pembahasan contoh soal sebelum revisi.....	74
Gambar 4.12 tampilan pembahasan contoh soal setelah revisi	75
Gambar 4.13 penulisan <i>typo</i> sebelum revisi	75
Gambar 4.14 penulisan <i>typo</i> setelah revisi.....	75
Gambar 4.15 tampilan awal kalimat sebelum revisi	76
Gambar 4.16 tampilan awal kalimat setelah revisi	76
Gambar 4.17 tampilan akhir video sebelum revisi.....	76
Gambar 4.18 tampilan akhir video setelah revisi.....	77
Gambar 4.19 tampilan karakter sebelum revisi.....	77
Gambar 4.20 tampilan karakter setelah revisi	78
Gambar 4.21 tampilan jual beli dalam islam sebelum revisi	79
Gambar 4.22 tampilan jual beli dalam islam setelah revisi	79
Gambar 4.23 tampilan Q.S An-Nisa 29 sebelum revisi	79
Gambar 4.24 tampilan Q.S An-Nisa 29 setelah revisi	80
Gambar 4.25 tampilan awal kalimat sebelum revisi	80
Gambar 4.26 tampilan awal kalimat setelah revisi	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Prasurey.....	97
Lampiran 2 Balasan Prasurey.....	98
Lampiran 3 Surat Bimbingan Skripsi.....	99
Lampiran 4 Surat Tugas	100
Lampiran 5 Surat Izin Research.....	101
Lampiran 6 Surat Balasan Izin Research	102
Lampiran 7 Surat Keterangan Adopsi Karya	103
Lampiran 8 Surat Keterangan Bebas Pustaka IAIN.....	104
Lampiran 9 Surat Bebas Pustaka Program Studi	105
Lampiran 10 Lembar Validasi Angket.....	106
Lampiran 11 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media.....	109
Lampiran 12 Instrumen Validasi Ahli Media	110
Lampiran 13 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	113
Lampiran 14 Instrumen Validasi Ahli Materi.....	114
Lampiran 15 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Agama Islam	117
Lampiran 16 Instrumen Validasi Ahli Agama Islam	118
Lampiran 17 Kisi-kisi Angket respon siswa	121
Lampiran 18 Angket respon siswa	122
Lampiran 19 Kisi-kisi Angket Minat Belajar Siswa	124
Lampiran 20 Angket Minat Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media....	125
Lampiran 21 Angket Minat Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media.....	127
Lampiran 22 Hasil Validasi Angket.....	129
Lampiran 23 Hasil Validasi Ahli Media	132
Lampiran 24 Hasil Validasi Ahli Materi I	135
Lampiran 25 Hasil Validasi Ahli Materi II	138
Lampiran 26 Hasil Validasi Ahli Agama Islam	141
Lampiran 27 Buku Bimbingan Skripsi	144
Lampiran 28 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	152
Lampiran 29 Hasil perhitungan N-gain menggunakan SPSS	155
Lampiran 30 Hasil Perhitungan N-gain menggunakan Ms. Exce	156
Lampiran 31 Presentase Hasil Angket Minat Belajar Siswa	157

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan suatu bangsa dipengaruhi oleh kualitas pendidikannya, hal ini dikarenakan pendidikan menjadi sarana untuk meningkatkan kemampuan manusia. Di era ini kemampuan teknologi sangat diutamakan terkhusus dalam bidang pendidikan, mata pelajaran yang harus dikuasai oleh peserta didik adalah matematika. Hal ini dijelaskan dalam Al Qur'an surah Al Baqoroh ayat 261

مَثَلُ الَّذِينَ يُنْفِقُونَ أَمْوَالَهُمْ فِي سَبِيلِ اللَّهِ كَمَثَلِ حَبَّةٍ أَنْبَتَتْ سَبْعَ سَنَابِلٍ فِي كُلِّ سُنبُلَةٍ
مِائَةٌ حَبَّةٍ وَاللَّهُ يُضْعِفُ لِمَنْ يَشَاءُ وَاللَّهُ وَاسِعٌ عَلِيمٌ ﴿٢٦١﴾

Artinya: “Perumpamaan orang yang menginfakkan hartanya di jalan Allah seperti sebutir biji yang menumbuhkan tujuh tangkai, pada setiap tangkai ada seratus biji. Allah melipat gandakan bagi siapa yang Dia kehendaki, dan Allah Maha luas lagi Maha Mengetahui.” Q.S AL Baqarah:261¹

Pada ayat tersebut dijelaskan bahwa 1 biji akan menumbuhkan 7 batang, dan tiap-tiap batang terdapat 100 biji. Karena operasi penjumlahan telah disebutkan dalam Al Qur'an, maka untuk mengetahui keseluruhan biji dapat dilakukan dengan menghitung. Penjumlahan 100 berulang sebanyak tujuh kali diperoleh 700. Konsep penjumlahan berulang merupakan konsep operasi

¹ *Al Qur'an dan Terjemahan* (Jakarta: Departemen Agama Republik Indonesia, t.t.), 44.

perkalian bilangan. Dengan demikian muncullah operasi perkalian yang bersumber dari penjumlahan yang berulang.²

Matematika merupakan mata pelajaran wajib yang ada pada setiap jenjang pendidikan, namun nyatanya matematika menjadi mata pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian besar siswa. Hal ini terlihat dari hasil PISA (*Program for International Student Assessment*) sebuah tes yang dirancang oleh Organisasi Kerjasama Ekonomi dan Pembangunan (*Organization for Economic Co-operation and Development, OECD*) untuk menilai kemampuan membaca, matematika dan sains siswa di Indonesia yang telah/hampir menyelesaikan masa pendidikan dasar. Pada tahun 2012 Indonesia berada diperingkat ke-2 terbawah dari 65 negara,³ sedangkan pada tahun 2015 Indonesia berada diperingkat ke-9 terbawah dari 72 negara,⁴ dan pada tahun 2018 Indonesia berada diperingkat ke-6 terbawah dari 79 negara.⁵ Berikut hasil PISA dari tahun 2012 sampai 2018.



Gambar 1.1 Data Hasil PISA⁶

² Abdussakir, *Matematika dalam Al-Qur'an* (Malang: UIN Maliki Press, 2014), 71–72.

³ OECD, "PISA 2012 Results in Focus," www.oecd.org, 2014, 4–5.

⁴ OECD, "Results from PISA 2015," www.oecd.org, 2016, 4–6.

⁵ OECD, "PISA 2018 Results Combined Executive Summaries," www.oecd.org I (2019): 18.

⁶ OECD, "Programme International Student Assessment (PISA) Results from PISA 2018," www.oecd.org, 2019, 3.

Dari hasil PISA diatas menunjukkan bahwa kemampuan matematika siswa termasuk rendah dibanding kemampuan membaca dan sains. Menurut OECD dibidang matematika sekitar 71% siswa tidak mencapai tingkat kompetensi minimum matematika. Artinya, masih banyak kesulitan yang dihadapi Indonesia dalam situasi yang membutuhkan kemampuan memecahkan masalah dengan matematika. Hal ini dikarenakan rendahnya minat belajar siswa di Indonesia.⁷

Tujuan pembelajaran itu mampu berhasil sekiranya guru sanggup menciptakan sistem pembelajaran yang positif. Guru mesti sanggup menyadari keistimewaan siswa dalam meningkatkan kemampuan yang tampak pada siswa. Salah satu keistimewaan siswa yaitu ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Anggapan bahwa matematika itu sulit bagi siswa yang menyebabkan kurangnya minat siswa terhadap pelajaran matematika maka sesuai perkembangan pendidikan, dibutuhkan pembelajaran yang lebih menarik dan sejalan dengan kehidupan siswa.

Berdasarkan wawancara pada tanggal 8 Desember 2022 di MTs Al Falah oleh salah satu guru matematika mengatakan bahwa media yang selama ini digunakan hanyalah papan tulis dan alat-alat yang ada dilingkungan sekolah, dan pendidik belum menggunakan media video ataupun sejenisnya.⁸

Peneliti juga mewawancarai salah satu siswa kelas VII yang mengatakan

⁷ Hadi Wuryanto dan Moch Abdul, "Mengkaji Kembali Hasil PISA sebagai Pendekatan Inovasi Pembelajaran untuk Peningkatan Kompetensi Literasi dan Numerasi," *uridukdas.kemedikbud*, 2022, 2–3.

⁸ Hasil observasi dan wawancara dengan guru matematika di MTs Al Falah Sukaraja Nuban pada tanggal 8 Desember 2022.

bahwa media yang selama ini digunakan kurang menarik sehingga siswa sulit memahami dan kurang berminat dalam pembelajaran matematika.⁹ Media yang selama ini digunakan masih sangat sederhana dan apa adanya dan kurang menarik bagi peserta didik akibatnya respon peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain media, minat belajar siswa di MTs Al Falah juga masih rendah hal ini terlihat saat peneliti mewawancarai beberapa siswa yang mengatakan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan sehingga siswa malas dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Minat dalam pembelajar sangat diperlukan, hal ini dikarenakan minat merupakan salah satu aspek psikis yang dapat mendorong manusia mencapai tujuannya minat merupakan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang memaksa.¹⁰ Minat belajar pada dasarnya adalah penerimaan siswa akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Adapun indikator minat antara lain, adanya rasa senang, ketertarikan untuk belajar, adanya pemusatan perhatian dan keikutsertaan siswa dalam pembelajaran. Ketertarikan siswa dalam pembelajaran sangatlah diperlukan, hal tersebut dikarenakan aspek yang mendukung siswa untuk giat belajar salah satunya adalah adanya ketertarikan atau minat terhadap pelajaran. Jika siswa tidak tertarik pada pelajaran yang sedang berlangsung, maka dampaknya akan merugikan diri siswa itu sendiri karena tidak mendapatkan apapun dari

⁹ Hasil wawancara dengan salah satu siswa kelas VII di MTs Al Falah pada tanggal 8 Desember 2022.

¹⁰ Tri Murdiyanto dan Yudi Mahatma, "Perkembangan Alat Peraga Matematika untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.," *Jurnal Sarwahita* 11 (2014): 40.

pelajaran tersebut. Karena begitu pentingnya minat bagi siswa, sehingga minat belajar dapat menjadi prasyarat untuk siswa dalam belajar agar berhasil mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan wawancara dengan beberapa siswa yang mengatakan bahwa pembelajaran matematika membosankan dan tidak menarik karena hanya menggunakan papan tulis sebagai media satu-satunya. Beberapa siswa mengatakan bahwa mereka lebih senang dan mudah memahami materi jika menggunakan media berupa video dan sejenisnya.¹¹ Selain hal tersebut ternyata masih banyak faktor yang menyebabkan minat belajar siswa rendah yaitu tidak memiliki modal kemampuan matematika sedari awal, tidak menyukai pelajaran matematika sehingga mereka acuh terhadap pembelajaran.¹² Selanjutnya peneliti melakukan observasi dengan angket minat siswa pada siswa kelas VII dari data hasil angket minat belajar menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada pelajaran matematika masih rendah yakni berada 75% dari 28 siswa menyatakan tidak tertarik dengan pelajaran matematika.¹³

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik agar dapat mendorong minat belajar siswa, salah satu media yang dapat digunakan adalah video animasi. Penggunaan media dalam pembelajaran sangat dibutuhkan terutama dalam pembelajaran matematika, penggunaan media menjadi salah satu faktor yang

¹¹Hasil wawancara dengan salah satu siswa kelas VII di MTs Al Falah.

¹² Hasil observasi dan wawancara dengan guru matematika di MTs Al Falah Sukaraja Nuban pada tanggal 3 Januari 2023.

¹³ Hasil Observasi Angket Pada Siswa Kelas VII A MTs Al Falah Sukaraja Nuban.

dapat meningkatkan minat belajar siswa juga dapat mengefektifkan pembelajaran terkhusus untuk siswa yang tidak menyukai matematika ataupun yang sering mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika.¹⁴ Selain itu media video animasi juga memberi dampak yang baik bagi guru agar lebih berkreatif dan inovatif serta memudahkan guru dalam menjelaskan materi pelajaran. Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Tety Nur Cholifah dan Galih Ilham Saputro di SDN 05 Balesari dalam penelitiannya media pembelajaran video animasi efektif berdasarkan peningkatan minat belajar, hal ini dapat dilihat dari minat belajar siswa menggunakan video animasi dibandingkan tanpa menggunakan video animasi.¹⁵

Video animasi akan mudah dipelajari jika dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa MTs yang sangat erat dengan nilai keislaman. Nilai-nilai keislaman adalah nilai-nilai yang berasal dari Al-Qur'an dan Hadits serta sangat penting bagi umat islam dalam pendidikan, oleh karena itu nilai keislaman dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran matematika sehingga pembelajaran yang berlangsung bernuansa islam.¹⁶ Nilai-nilai keislaman dapat diintegrasikan saat proses pembelajaran terkhusus dalam pembelajaran matematika sehingga dapat mendukung peserta didik dalam

¹⁴ Budi Purwanti, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure," *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan* 3 (2015): 47.

¹⁵ Tety Nur Cholifah dan Galih Ilham Saputro, "Pengembangan Media pembelajaran VIDAM (video animasi) pembelajaran tematik untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 3 SD," *Primary Education Journals* 2 (2022): 128.

¹⁶ Suci Yuniarti dan Arnida Sari, "Pengembangan Modul Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Melalui Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) Di Provinsi Riau," *Jurnal Analisa* 4 (2018): 3.

mencapai pengetahuan dan pemahaman.¹⁷ Dalam pembelajaran matematika adanya kesinambungan antara materi matematika dengan islam karena matematika membantu umat manusia mengamalkan salah satu ilmu yang terkandung dalam Al-Qur'an.¹⁸ Materi matematika dapat dikaitkan dengan nilai-nilai keislaman yang terkandung dalam Al-Qur'an, seperti firman Allah SWT yang terdapat pada surah Ali Imran [3] : 130 yang terjemahnya sebagai berikut:

نَزَّلَ عَلَيْكَ الْكِتَابَ بِالْحَقِّ مُصَدِّقًا لِمَا بَيْنَ يَدَيْهِ وَأَنْزَلَ التَّوْرَةَ وَالْإِنجِيلَ ﴿٣٠﴾

“Wahai orang-orang yang beriman! Janganlah kamu memakan riba dengan berlipat ganda dan bertakwalah kamu kepada Allah agar kamu beruntung”.

Riba atau yang juga disebut rente dalam prakteknya merupakan pemerasan yang dilakukan terhadap si miskin yang perlu ditolong agar dapat melepaskan diri dari kesulitannya, akan tetapi hal ini terbalik karena sipemilik uang meminjamkan uang dengan menetapkan bunga tambahan yang Ketika melebihi batas tempo pengembalian maka akan mendapat denda dengan dalih biaya jasa pinjam.¹⁹ Ayat tersebut berkaitan erat dengan konsep matematika materi aritmatika sosial, berdasarkan hasil prasurvey yang peneliti lakukan dikelas VIII dengan presentase ketuntasan sesuai KKM yaitu tinggi 12,5%, sedang 25% dan rendah 62,5% dari jumlah total 24 siswa kelas VIII.²⁰ Hal ini

¹⁷ Mulia Diana, Netriwati, dan Fraulein Intan Suri, “modul pembelajaran matematika bernuansa islami dengan pendekatan inkuri,” *Jurnal Matematika* 1 (2018): 7–8.

¹⁸ Nunung Sobarningsih dkk, “Pengembangan Soal Matematika Bernuansa Islam,” *Jurnal Analisa* 5 (2019): 109–23.

¹⁹ Dheanita Karlindawati, “Pembelajaran Matematika Anti Riba dengan Berpedoman pada Nilai-nilai Islami di Sekolah Dasar Islami Jombang,” *Jurnal PGSD* 8 (2020): 1023–32.

²⁰ Hasil *post test* terhadap kelas VIII di MTs Al Falah Sukaraja Nuban pada tanggal 6 Maret 2023.

menunjukkan bahwa materi aritmatika sosial merupakan materi yang cukup sulit dan memerlukan pengembangan metode dan media dalam pembelajarannya. Selain itu, aritmatika sosial juga merupakan materi yang mudah diintegrasikan kedalam nilai-nilai keislaman sehingga dalam penelitian ini materi aritmatika sosial yang dipilih.

Matematika sebagai ilmu abstrak menyebabkan siswa tidak berminat untuk mempelajari dan bahkan menganggap matematika mata pelajaran yang membosankan, maka dari itu perlu adanya penyajian matematika secara konkrit salah satunya dengan menghubungkan materi matematika dan nilai keislaman. Peserta didik sangat perlu mendapatkan pengetahuan ilmu matematika dalam konteks keislaman terutama di MTs Al Falah Sukaraja Nuban, karena MTs Al Falah adalah sekolah bernuansa islami dan sangat kental dengan budaya islam. Tetapi kenyataannya dalam pembelajaran saat ini nilai keislaman belum banyak diterapkan khususnya pada mata pelajaran matematika. Untuk menyelesaikan masalah tersebut diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang memuat materi lebih mudah dipahami, jelas dan terdapat contoh soal beserta penyelesaiannya dan mengandung nilai-nilai keislaman. Nilai-nilai keislaman tersebut bertujuan agar siswa tidak hanya belajar matematika tetapi juga mendapat pemahaman, pengetahuan serta penerapan nilai keislaman. inovasi tersebut salah satunya berupa video animasi yang berbasis nilai keislaman sebagai media dan sarana untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran matematika. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Wida Rachmiati dan Mansur

dalam penelitiannya media video pembelajaran terintegrasi nilai-nilai keislaman yang dibuat berkategori baik atau layak dimanfaatkan untuk mengembangkan pemahaman matematis dan karakter religius siswa.²¹

Video animasi berbasis nilai keislaman merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual juga mengadopsi nilai-nilai keislaman untuk menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran matematika juga menambah pengetahuan siswa terhadap nilai-nilai keislaman yang berkaitan dalam pelajaran matematika, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit, seperti pelajaran matematika terkhusus pada materi aritmatika sosial.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi bahwa kegiatan pembelajaran matematika membutuhkan suatu pendukung pembelajaran yaitu media video animasi berbasis nilai keislaman. Maka dari itu dengan adanya media video animasi matematika yang berbasis nilai-nilai keislaman dapat menjadi solusi peserta didik untuk belajar matematika dengan aktif dan terdapatnya nilai-nilai keislaman yang tidak hanya tentang rumus dan soal yang membosankan tetapi juga memperoleh pengetahuan keislaman dari belajar materi aritmatika sosial, serta peserta didik tidak hanya mampu memahami materi dengan baik dan benar, tetapi juga mampu menjadi solusi dalam membentuk kekuatan spiritual, akhlak mulia dan kebiasaan yang baik pula dari peserta didik untuk menunjang proses pembelajaran serta meningkatkan pemahaman pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Dengan

²¹ Wida Rachmiati dan Mansur, "Video Pembelajaran Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman untuk Mengembangkan Pemahaman Matematis dan Karakter Religius Siswa SD," *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar* 13 (2021): 71.

demikian peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Nilai Keislaman Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII Pada Materi Aritmatika Sosial”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas terdapat beberapa masalah yang berkaitan dengan penelitian ini. Masalah tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Belum adanya pengembangan media pembelajaran berbentuk video animasi.
2. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik atau guru.
3. Kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika dikarenakan sulit memahami penjelasan guru.
4. Perlu adanya media pembelajaran yang menarik minat belajar siswa ketika pembelajaran matematika berlangsung.
5. Penerapan nilai keislaman dalam pembelajaran belum dilakukan.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari pokok masalah, maka peneliti memberi Batasan sebagai berikut:

1. Materi pembelajaran dalam video animasi yang akan dikembangkan adalah materi Aritmatika Sosial kelas VII.
2. Produk yang dikembangkan adalah video animasi berbasis nilai-nilai keislaman.

3. Dalam penelitian ini fokus penelitian adalah meningkatkan minat belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII pada materi aritmatika sosial?
2. Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis nilai-nilai keislaman?
3. Apakah media pembelajaran video animasi berbasis nilai keislaman dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VII pada materi aritmatika sosial?

E. Tujuan Pengembangan

1. Tujuan Penelitian

“Tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya suatu hal yang diperoleh setelah penelitian” berdasarkan permasalahan dan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian adalah:

- a. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis nilai-nilai keislaman untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII pada materi aritmatika sosial.
- b. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pengembangan video animasi berbasis nilai keislaman.

- c. Untuk mengetahui apakah pembelajaran matematika dengan video animasi mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas VII pada materi aritmatika sosial.

F. Manfaat Produk yang Dikembangkan

Berikut manfaat yang diharapkan dari penelitian ini dari produk pengembangan yang diteliti:

1. Bagi Peneliti

Produk pengembangan media video animasi berbasis nilai-nilai keislaman dapat meningkatkan pengetahuan serta wawasan peneliti.

2. Bagi Siswa

Sebagai suatu media untuk membantu dalam proses pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman serta menarik minat belajar siswa.

3. Bagi Guru

Menjadi media guru untuk mempermudah dalam proses penyampaian materi matematika dan dapat menambah wawasan guru terhadap kebutuhan serta kelayakan media terhadap siswa.

4. Bagi Sekolah

Menambah wawasan pihak sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran serta meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga mencapai kualitas sekolah yang berstandar.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan berupa video animasi berbasis nilai-nilai keislaman yang dapat diakses oleh siswa melalui smartphone ataupun computer. Media pembelajaran ini bertipe video yang berisikan penjelasan materi dan soal-soal yang mengadopsi nilai keislaman didalam video dan telah disesuaikan dengan silabus mata pelajaran matematika kelas VII MTs Al Falah. Materi yang diambil adalah Aritmatika sosial.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan atau informasi dari pengirim ke penerima pesan.¹ Menurut Azhar Arsyad media pembelajaran ialah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.² Ada batasan yang dikemukakan para ahli dalam pemahaman media Misalnya AECT (*Assosiation for Education Communication and Technology*) memberi batasan mengenai media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.³

Dari beberapa pendapat tersebut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen atau alat yang dapat membantu tercapainya tujuan pendidikan yang efektif dan efisien di Sekolah.

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), 30.

² Ibid., 2–3.

³ Sri Anitah, *Media Pembelajaran* (Surakarta: Yuma Pustaka, 2012), 4.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media dapat dikelompokkan menjadi 3 macam, yaitu:⁴

1. Media Audio

Media audia ialah media yang menggunakan indera pendengar sebagai perantara dalam menyampaikan isi media atau hanya mengandalkan suara dalam penggunaannya. Contoh media ini yaitu radio, dan piringan hitam.

2. Media Visual

Media visual ialah media yang hanya menggunakan indera penglihatan sebagai perantara dalam penyampain isi media. Media visual ini dibagi menjadi dua dimensi dan tiga dimensi. Contoh media visual yaitu gambar, lukisan, grafis, globe, peta timbul dan lain-lain.

3. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang menggabungkan indera pada media audio dan media visual yaitu indera penglihatan dan indera pendengaran sebagai perantara penyampaian isi media. Contoh media ini yaitu video, film, televisi dan lain-lain.

Dalam penelitian ini media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah media Audio Visual berupa Video Animasi yang berbasis nilai keislaman.

⁴ Adrew fernando pakpahan dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran*, 2020 (Medan: Yayasan Kita Menulis), 64–66.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Secara garis besar fungsi media terbagi menjadi 5 fungsi, yaitu:⁵

1. Fungsi komunikatif

Media pembelajaran sebagai fungsi komunikatif adalah untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan (guru) dan penerima pesan (peserta didik).

2. Fungsi motivasi

Adanya media pembelajaran diharapkan siswa lebih termotivasi dalam belajar.

3. Fungsi kebermaknaan

Melalui media pembelajaran diharapkan bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai perkembangan kognitif tingkat rendah tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menganalisis dan menciptakan sebagai aspek kognitif tahap tinggi.

4. Fungsi penyamaan persepsi

Diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan.

5. Fungsi individualitas

Dengan adanya media pembelajaran dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang tinggi.

⁵ Ibid., 60.

2. Video Animasi

a. Pengertian Video

Video merupakan gabungan media audio dan visual yang menampilkan gambar-gambar yang bergerak dan hidup yang ditambahkan suara yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Video pembelajaran dapat diputar kapan saja dan dimana saja.⁶ Video pembelajaran merupakan media pembelajaran yang bisa digunakan untuk menyampaikan pengetahuan atau informasi untuk merangsang siswa dalam belajar yang memuat suara, gambar, animasi dan teks.⁷ Video pembelajaran adalah media yang disajikan dalam bentuk audio-visual yang berisikan konsep, prinsip, prosedur, dan teori aplikasi pengetahuan yang berguna untuk mempermudah siswa dalam memahami materi.⁸

Dapat disimpulkan video pembelajaran adalah media pembelajaran yang memuat gambar-gambar yang bergerak dan bersuara untuk menyampaikan informasi berupa pengetahuan.

b. Pengertian Animasi

Kata animasi berasal dari Bahasa latin, *anima* yang berarti “hidup” *animare* yang berarti “meniupkan hidup kedalam”. Kemudian dalam Bahasa Inggris menjadi *animate* yang berarti memberi hidup

⁶ Yessi Novita Sari, “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Means Ends Analysis Menggunakan Media Video Terhadap Kreatifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 3 Pagar Alam,” *Jurnal LABA*, 2018, 95.

⁷ Wiwin Karimah, “Penerapan Model Flipped Classroom Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 6 (2018): 27.

⁸ Cheppy Riyana, *Pedoman Pengembangan Media Video* (Jakarta: P3ai UPI, 2007), 134.

atau *animation* yang berarti ilusi dari gerakan, atau hidup. Lazimnya *animation* diartikan membuat film kartun (*the making of cartoon*).⁹ Dalam kamus besar Bahasa Indonesia animasi adalah acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak dilayar menjadi bergerak.¹⁰

Video Animasi adalah video yang diberikan sentuhan animasi yang dengan proses pembuatannya secara digital melalui *software* pembuat animasi, pada penelitian ini peneliti menggunakan *animaker web site* yang digunakan untuk membuat video pembelajaran.

3. Nilai-nilai Keislaman

Al-Qur'an adalah kitab suci yang menjadi sumber dari segala sumber bagi umat islam dan sumber ajaran serta pedoman hidup umat islam yang pertama. Kitab suci Al-Qur'an menduduki posisi utama dalam segala hal yaitu dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan keislaman. perkembangan ilmu-ilmu keislaman tersebut masih berkaitan erat dengan tradisi pemikiran filsafat Yunani. Matematika sendiri berfungsi sebagai lambang yang digunakan dalam komunikasi pengetahuan.¹¹

Al-Qur'an harus dijadikan rujukan utama untuk pengembangan ilmu sebelum merujuk ke teori ataupun konsep-konsep yang lainnya. Hal tersebut benar adanya sebab Al-Qur'an sangat berpengaruh terhadap

⁹ Ranang, Basnendar, dan Asmoro, *Animasi Kartun dari Analog sampai Digital* (Jakarta: PT. Indeks, 2010), 9.

¹⁰ Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga* (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), 53.

¹¹ Abdul Aziz dan Abdusysykir, *Analisa Matematis Terhadap Filsafat Al Qur'an, 1 ed* (Malang: UIN Malang Press, 2006), 98.

perkembangan bidang ilmu pengetahuan.¹² Menurut Susilowati, nilai-nilai Islam merupakan nilai yang bersumber pada Al-Qur'an dan Hadits berupa nilai aqidah dan akhlak yang dijadikan pedoman dalam kehidupan sehari-hari.¹³

Menurut Endah Wulantina, integrasi nilai-nilai keislaman yang dimaksudkan merupakan kaitannya dengan usaha menggabungkan keilmuan matematika secara umum dengan nilai-nilai Islam tanpa harus menghilangkan ciri khas antara nilai-nilai keislaman dengan matematika. Integrasi nilai-nilai keislaman dilakukan dengan memberikan nilai-nilai keislaman pada setiap pembelajaran baik materi maupun berupa contoh soal yang membahas masalah-masalah yang terjadi dalam perspektif Islam dengan tidak mengubah standar kompetensi yang ada didalam kurikulum yang sudah ditetapkan.¹⁴

Menurut Nurhamdiah, nilai-nilai keislaman merupakan nilai yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadits. Nilai Islam ini juga merupakan landasan yang kokoh bagi umat Islam untuk menggapai kebahagiaan dan kesejahteraan hidup.¹⁵

Sedangkan menurut Salafudin, bermuatan nilai-nilai Islam adalah pembelajaran yang dilakukan dengan memberikan nilai-nilai keislaman

¹² Samsul Maarif, "Integrasi Matematika dan Islam Dalam Pembelajaran Matematika," *Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung* 4, no. 2 (2015): 224.

¹³ S Susilowati, "Pengembangan Bahan Ajar IPA Terintegrasi Nilai Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA," *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 3, no. 1 (2017): 78–88.

¹⁴ Endah Wulantina, "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Pada Materi Garis dan Sudut," *Prosiding: Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika* 1, no. 2 (2018): 369.

¹⁵ Nurhamdiah Maimunah dan Yenita Roza, "Praktikalitas Bahan Ajar Matematika Terintegrasi Nilai Islam Menggunakan Pendekatan Saintifik untuk Pengembangan Karakter Peserta Didik," *Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika* 4 (2020): 193–201.

baik berupa materi, contoh soal dalam kehidupan sehari-hari, juga gambar-gambar yang mengidikasikan nilai keislaman yang dituangkan dalam metode pembelajaran. Nilai-nilai keislaman yang diintegrasikan pada pembelajaran matematika meliputi nilai aqidah, nilai syariah dan nilai akhlak. Nilai aqidah adalah nilai yang berhubungan dengan urusan yang harus diyakini kebenarannya oleh hati, yang menentramkan jiwa serta menjadi keyakinan pasti tanpa keraguan. Nilai syariah merupakan nilai yang berhubungan dengan takdir atau jalan hidup yang sudah ditetapkan oleh Allah SWT. sebagai pedoman menjalankan kehidupan didunia untuk menuju kepada kehidupan diakhirat nantinya. Nilai akhlak adalah nilai yang berhubungan dengan perilaku seseorang dimana jiwanya mendorong dalam perbuatan baik dengan maupun tanpa memikirkan atau mempertimbangkannya terlebih dahulu.¹⁶

Untuk menanamkan nilai-nilai keislaman lewat proses pembelajaran matematika, dibutuhkan strategi yang tepat sebagai berikut¹⁷ :

a) Selalu menyebut nama Allah SWT.

Di biasakan untuk mengawali pembelajaran dengan membaca Basmallah dan doa bersama terlebih dahulu. Selanjutnya setiap langkah demi langkah dalam menyelesaikan masalah matematika dan ketikan mengakhiri pembelajaran ditutup secara bersama dengan mengucapkan Hamdalah. Di harapkan kepada pendidik atau para pengajar untuk selalu

¹⁶ Salafudin, "Pembelajaran Matematika yang Bermuatan Nilai Islam," *Jurnal Penelitian* 12 (2015): 227–28.

¹⁷ *Ibid.*, 234–236.

membiasakan hal ini kepada peserta didik supaya selalu ingat untuk mengatasnamakan Allah SWT. dalam segala hal aktivitas dan bersyukur kepada Allah SWT. terutama pada saat sedang menggali ilmu-Nya Allah SWT.

b) Penggunaan istilah yang berkaitan dengan Islam

Istilah dalam islam dan matematika sangatlah banyak. Diantaranya istilah yang bernuansa dalam ajaran islam, seperti penggunaan nama, peristiwa atau benda lain yang bernuansa keislaman.

c) Menyisipkan ayat Al-Qur'an atau hadits yang relevan

Saat dalam pembahasan baik pada materi atau contoh soal tertentu pendidik dapat menyelipkan ayat Al-Qur'an atau hadits yang sesuai dengan yang dibahas.

d) Ilustrasi atau contoh-contoh yang bernuansa islam

Dalam pembelajaran pendidik dapat memberikan gambar-gambar serta contoh-contoh yang bernuansa islam.

Dalam praktik pembelajaran matematika, mengajarkan matematika dilakukan dengan strategi *infuse* (guru menekankan aspek nilai Al-Qur'an yang ada pada materi untuk mengajarkan matematika), analogi (guru melakukan analogi nilai kebajikan dalam mengajarkan matematika), narasi (dalam mengajarkan matematika tokoh matematika muslim untuk mengambil hikmahnya), dan uswah hasanah (guru menunjukkan perilaku

yang patut dicontoh terkait matematika misalnya kejujuran, kemandirian, kesungguhan, ketaatan dan ketelitian.¹⁸

Menurut Abdussakir dan Rosimanidar, pembelajaran dengan integrasi matematika dan Al-Qur'an dapat dilakukan dengan model-model berikut ini:¹⁹

(a) *Mathematic from Al-Qur'an* (Mengembangkan Matematika dari Al-Qur'an)

Di model integrasi matematik dengan Al-Qur'an ini, matematika dipelajari dan dikembangkan dari Al-Qur'an. Dalam proses pembelajarannya dikelas, dimulai dengan mengkaji ayat-ayat Al-Qur'an yang berhubungan dengan materi yang dibahas. Seperti, membahas pelajaran konsep operasi bilangan dapat dimulai dengan mengkaji surat Al-Kahfi ayat 25 untuk mengajarkan operasi penjumlahan, surat Al-Ankabut ayat 14 mengajarkan operasi pengurangan, dan surat Al-Baqarah ayat 261 mengajarkan operasi perkalian.

(b) *Mathematics for Al-Qur'an* (Menggunakan Matematika untuk Melaksanakan Al-Qur'an)

Di model integrasi ini, melaksanakan perintah-perintah Allah SWT. yang termuat dalam Al-Qur'an dengan menggunakan matematika. Contoh dari integrasi ini misalnya mempelajari matematika untuk

¹⁸ Abdussakir, "Integrating Mathematics and Religious Teachings and Values in Elementary and Secondary School," *Keynote Speech Presented in the 1st International Conference on Mathematics and Islam (ICMIs)*, 2018, 2–8.

¹⁹ Abdussakir dan Rosimanidar, "Model Integrasi Matematika dan Al-Quran serta Praktik Pembelajarannya," *Presented at Seminar Nasional Integrasi Matematika di dalam Al-Qur'an*, 2017, 1–16.

menentukan arah kiblat umat muslim, pembuatan kalender, menentukan waktu shalat, pembagian warisan serta nilai zakat dan lainnya.

(c) *Mathematics to Explore* Al-Qur'an (Menggunakan Matematika untuk Mengungkap Keajaiban Matematis Al-Qur'an)

Pada model integrasi ini, matematika digunakan untuk mengeksplorasi menjabarkan, dan menyampaikan dalam menggali keajaiban-keajaiban yang terdapat di Al-Qur'an untuk menggambarkan ayat-ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan perhitungan matematis atau aspek matematis yang lainnya.

(d) *Mathematics with* Al-Qur'an (Mengajarkan Matematika dengan Nilai-nilai Al-Qur'an)

Di model integrasi ini, pembelajaran matematika dihubungkan dengan kandungan nilai-nilai dalam Al-Qur'an yang bertujuan mengembangkan *al-akhlaqul karimah* (akhlak yang baik) pada peserta didik. Nilai-nilai Al-Qur'an diinternalisasi melalui pembelajaran matematika.

Mengingat pentingnya pembelajaran dengan disertai nilai-nilai keislaman maka dengan ini dilakukan pengembangan media pembelajaran berupa video animasi berbasis nilai keislaman agar peserta didik dapat menerapkan nilai-nilai keislaman dikehidupan sehari-harinya. Kemudian nilai-nilai keislaman yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah model integrasi *Mathematics with* Al-Qur'an (Mengajarkan Matematika dengan Nilai-nilai Al-Qur'an) pada pembelajaran matematika. Nilai-nilai

Al-Qur'an yang dimaksud yaitu nilai aqidah dengan menanamkan perilaku jujur, nilai akhlak dengan menanamkan perilaku untuk berusaha berbuat sesuatu yang Allah SWT ridhoi, dan nilai ibadah dengan menanamkan perilaku membantu orang lain yang membutuhkan.

4. Minat Belajar

Minat diartikan sebagai “kecenderungan yang tinggi terhadap sesuatu, gairah dan keinginan” sedangkan berminat diartikan mempunyai minat, kecenderungan hati dan keinginan akan sesuatu.²⁰ Minat merupakan salah satu aspek psikis yang dapat mendorong manusia mencapai tujuannya, adanya suatu ketertarikan yang bersifat tetap pada diri seseorang yang sedang mengalaminya atas suatu bidang dan adanya rasa senang terhadap bidang tersebut sehingga seseorang mendalaminya. Minat bukanlah sesuatu yang dimiliki oleh seseorang begitu saja, tetapi minat ialah sesuatu yang dapat dikembangkan.²¹

Hal ini sejalan dengan pernyataan Slameto yang menyatakan bahwa minat adalah rasa suka dan rasa ingin memiliki terhadap sesuatu tanpa diminta. Ketertarikan dapat diungkapkan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih menyukai suatu hal daripada yang lain, siswa yang berminat pada mata pelajaran akan cenderung memperhatikan mata pelajaran tersebut.²² Dalam penelitian ini yang dimaksud minat belajar adalah suatu ketertarikan siswa terhadap mata

²⁰ Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Bahasa Indonesia* (Jakarta: Pusat bahasa, 2013), 1152.

²¹ Murdiyanto dan Mahatma, “Perkembangan Alat Peraga Matematika untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.” 40.

²² Djaali, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 121.

pelajaran yang ditunjukkan dengan rasa senang dan perhatian terhadap mata pelajaran tersebut.

Adapun indikator minat belajar menurut Lestari dan Mokhammad meliputi 1) perasaan senang, 2) ketertarikan dalam belajar, 3) menunjukkan perhatian saat belajar dan 4) keterlibatan dalam proses belajar.²³ Sedangkan indikator minat belajar menurut Darmadi adalah 1) adanya pemusatan perhatian karena adanya ketertarikan, 2) adanya perasaan senang terhadap pembelajaran, 3) adanya kecenderungan atau kemauan untuk terlihat aktif dalam pembelajaran.²⁴ Dalam penelitian ini indikator minat belajar yang digunakan adalah indikator minat belajar menurut Lestari dan Mokhammad.

Minat dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, seorang siswa yang sangat tertarik dengan mata pelajaran matematika maka siswa tersebut memiliki perhatian lebih terhadap mata pelajaran matematika dibandingkan siswa yang lain. Dengan perhatian tersebut siswa akan lebih rajin belajar sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pembelajaran yang tidak dilandasi minat akan menjadi beban bagi siswa sehingga apa yang dipelajari menjadi terasa lebih sulit.

²³ Karunia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan, *Penelitian Pendidikan Matematika* (Bandung: Refika Aditama, 2017), 93–94.

²⁴ Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa* (Yogyakarta: Deepublish, 2017), 322.

Minat belajar siswa dapat disebabkan oleh beberapa faktor, faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa dapat digolongkan menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal.²⁵

1. Faktor internal

Faktor internal terdiri atas aspek fisiologi dan psikologi, aspek fisiologi yaitu keadaan atau kondisi jasmani siswa yang menandakan tingkat kebugaran tubuh yang dapat mempengaruhi semangat belajar siswa dalam mengikuti pelajaran. Sedangkan aspek psikologis ialah kondisi kemampuan berpikir, emosi, minat, skema diri dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

2. Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar, baik lingkungan (teman), keluarga (orang tua) dan sekolah (guru).

5. Materi Aritmatika Sosial

- KI-1: Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- KI-2: Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- KI-3: Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingintahunya tentang

²⁵ Bela Bekt Amalia Putri, Arifin Muslin, dan Tri Yuliansyah Bintaro, "Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V di SD Negeri 4 Gumiwang," *Jurnal Education FKIP UNMA* 5 (2019): 71–72.

ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

- KI-4: Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.
- KD-3.9 Mengenal dan menganalisis berbagai situasi terkait aritmetika sosial (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bunga, tunggal, persentase, bruto, netto, tara);
- KD-4.9 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan aritmetika sosial (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bunga, tunggal, persentase, bruto, netto, tara).

Materi aritmatika Sosial

Aritmatika sosial merupakan istilah dalam matematika yang merujuk pada perhitungan dengan uang. Uang digunakan sebagai alat tukar barang dalam transaksi jual beli, besar kecilnya harga beli dan harga jual akan mempengaruhi untung ataupun rugi.²⁶

A Memahami keuntungan dan kerugian

a. Untung dan Rugi

Untung (U) adalah selisih harga jual (H_j) dengan harga beli (H_b), untung terjadi ketika $H_b < H_j$.

²⁶ Nardi, *Modul Pendamping Matematika* (Katen: Sekawan Katen, 2019), 14–16.

$$U = H_j - H_b$$

$$\text{besar untung} = \frac{\% \text{untung}}{100\%} \times \text{harga beli}$$

$$\text{Presentase untung} = \frac{U}{H_b} \times 100\%$$

Rugi (R) adalah selisih antara harga jual (H_j) dengan harga beli (H_b). Rugi terjadi apabila $H_b > H_j$.

$$R = H_b - H_j$$

$$\text{besar rugi} = \frac{\% \text{rugi}}{100\%} \times \text{harga beli}$$

$$\text{Presentasi rugi} = \frac{R}{H_b} \times 100\%$$

Contoh soal:

1. Bu Tati membeli sebuah kulkas seharga Rp.2.800.000,00. Bu Tati menjual kembali kulkas tersebut seharga Rp.2.100.000,00. Apakah Bu Tati untung atau rugi? Berapa persentasenya?

Penyelesaian:

$$\text{Harga beli} = \text{Rp.}2.800.000,00.$$

$$\text{Harga jual} = \text{Rp.} 2.100.000,00.$$

Besar kerugian:

$$R = H_b - H_j$$

$$= \text{Rp}2.800.000,00 - \text{Rp}2.100.000,00.$$

$$= \text{Rp}700.000$$

Presentase kerugian:

$$PR = \frac{R}{H_b} \times 100\%$$

$$= \frac{700.000}{2.800.000} \times 100\%$$

$$= \frac{1}{4} \times 100\%$$

$$= 25\%$$

b. Harga Pembelian dan Harga Penjualan

$$\text{Harga jual} = \text{harga beli} + \text{untung}$$

$$\text{Harga beli} = \text{Harga jual} - \text{untung}$$

Contoh soal:

Bibi menjual ayam seharga Rp25.000,00 dan mendapat keuntungan sebesar 25%. Tentukan harga pembelian ayam tersebut!

Penyelesaian:

$$\text{Harga jual} = \text{Rp}25.000$$

$$\text{Presentase untung} = 25\%$$

$$\text{Harga beli} = \dots\dots\dots?$$

$$\text{Besarnya untung} = \frac{\% \text{untung}}{100\%} \times \text{harga jual}$$

$$= \frac{25}{100} \times 25.000$$

$$= \frac{1}{4} \times 25.000$$

$$= \text{Rp } 6.250$$

$$\text{Harga beli} = \text{harga jual} - \text{untung}$$

$$= \text{Rp}25.000 - \text{Rp}6.250$$

$$= \text{Rp}18.750$$

Jadi harga beli ayam adalah Rp18.750,00

B Menentukan Bunga Tunggal

Bunga tunggal adalah bunga yang diberikan hanya untuk sejumlah uang yang ditabungkan. Misalkan pinjaman atau tabungan sebesar M ditabungkan dengan suku bunga tunggal 1% per tahun.

a. Besar bunga (B) setelah t tahun

$$B = t \times i\% \times M$$

b. Besar bunga (B) setelah b bulan

$$B = \frac{b}{12} \times i\% \times M$$

c. Besar bunga (B) setelah h Hari

$$B = \frac{h}{365} \times i\% \times M$$

Modal akhir adalah gabungan antara modal semula dengan besar bunga.

$$\text{Modal akhir} = \text{modal awal} + \text{besar bunga}$$

Contoh soal:

Ayah menyimpan uang di bank sebesar Rp1.200.000 selama 1 tahun dengan bunga 9%, tentukan jumlah uang ayah!

Penyelesaian:

Diketahui $M = \text{Rp}1.200.000$

$$i\% = 9\%$$

$$t = 1 \text{ tahun}$$

ditanya: jumlah uang ayah = ?

$$B = t \times i\% \times M$$

$$= 1 \times \frac{9}{100} \times \text{Rp}1.200.000$$

$$= \frac{10.800.000}{100}$$

$$= \text{Rp}108.000$$

$$\text{Modal akhir} = \text{Rp } 1.200.000 + \text{Rp}108.000$$

$$= \text{Rp}1.308.000$$

Jadi jumlah uang ayah adalah Rp.1.308.000,00

B. Kajian Studi yang Relevan

Penelitian relevan yaitu mengkaji terhadap penelitian orang lain yang digunakan untuk membandingkan kesimpulan berfikir dan hasil karya ilmiah.

Penelitian relevan mempunyai tujuan untuk membedakan atau memperkuat hasil penelitian tersebut dengan penelitian yang telah ada. Pengkajian terhadap hasil penelitian orang lain yang relevan, lebih berfungsi sebagai pembanding dari kesimpulan berfikir peneliti, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Wilda Yumna Safitri, Heri Retnawati dan Rofiki yang berjudul “Pengembangan Film Animasi Aritmatika Sosial Berbasis Ekonomi Syariah Untuk meningkatkan Minat Belajar Siswa MTs” berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran Hasil valadisi ahli media dan ahli media menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dibuat memenuhi kategori valid, praktis dan efektif. Secara empiris, rata-rata *n-gain* hasil *free test* dan *post-test* siswa menunjukkan adanya peningkatan dengan kategori sedang.²⁷

Terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Persamaannya yaitu sama-sama meneliti pengembangan video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman, sedangkan perbedaannya ialah pengembangan media pembelajaran Video Animasi dengan model pengembangan *ADDIE* sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan membahas pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis nilai-nilai keislaman untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi aritmatika sosial dengan model pengembangan *four-D(4D)*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa” berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran Hasil valadisi ahli media dan ahli media menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dibuat

²⁷ Wilda Yumna Safitri, Heri Retnawati, dan Imam Rofiki, “Pengembangan Film Animasi Aritmatika Sosial Berbasis Ekonomi Syariah untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa MTs,” *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 7 no 2 (2020): 206.

memenuhi kategori valid, praktis dan efektif. Secara keseluruhan rata-rata peningkatan hasil belajarnya siswa yaitu 0,56% yang termasuk kedalam kategori sedang.²⁸

Terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Persamaannya yaitu sama-sama meneliti pengembangan video animasi pembelajaran sedangkan perbedaannya ialah pengembangan media pembelajaran Video Animasi yang dilakukan gita dan Zulherman dengan model pengembangan *ADDIE* sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan membahas pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis nilai-nilai keislaman untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi aritmatika sosial dengan model pengembangan *four-D(4D)*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Wida Rachmiati dan Mansur yang berjudul “Video Pembelajaran Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman untuk Mengembangkan Pemahaman Matematis dan Karakter Religius Siswa SD” berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran Hasil validasi ahli media dan ahli media menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dibuat berkategori baik atau layak dimanfaatkan untuk mengembangkan pemahaman matematis dan karakter religius siswa. Secara empiris, rata-rata *n-gain* hasil *free test* dan *post-test* siswa menunjukkan adanya peningkatan dengan kategori sedang. Hasil *self-assessment* setelah siswa

²⁸ Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman, “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa,” *Jurnal Basicedu* 5 (2021): 2393.

menyaksikan video pembelajaran menunjukkan video dapat mengembangkan karakter religius siswa.²⁹

Terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Persamaannya yaitu sama-sama meneliti pengembangan video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman, sedangkan perbedaannya ialah pengembangan media pembelajaran Video Animasi dengan model pengembangan *ADDIE* sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan membahas pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis nilai-nilai keislaman untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi aritmatika sosial dengan model pengembangan *four-D(4D)*.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Errina Ida Zalina dan Rina Wijayanti yang berjudul “Pengembangan video pembelajaran matematika berbasis animaker sebagai alternatif pembelajaran” berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran matematika berbasis video animasi cukup positif untuk dipakai dalam pembelajaran dan memenuhi kriteria efektif yang ditunjukkan dengan presentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 80%.³⁰

Terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Persamaannya yaitu sama-sama meneliti pengembangan video pembelajaran matematika sedangkan perbedaannya ialah

²⁹ Wida Rachmiati dan Mansur, “Video Pembelajaran Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman untuk Mengembangkan Pemahaman Matematis dan Karakter Religius Siswa SD,” 71.

³⁰ Errina Ida Zalina dan Rina Wijayanti, “Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis Animaker Sebagai Alternatif Pembelajaran,” *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo* 2 no 1 (2021): 60.

pengembangan media pembelajaran Video Animasi dengan model pengembangan *R&D* dari Sugiono sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan membahas pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis nilai-nilai keislaman untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi aritmatika sosial dengan model pengembangan *four-D(4D)*.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Tety Nur Cholifah dan Galih Ilham Saputro di SDN 05 Balesari yang berjudul “Pengembangan Media pembelajaran VIDAM (video animasi) pembelajaran tematik untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 3 SD” berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran VIDAM ini dinyatakan valid, dapat dilihat dari hasil validasi ahli media dan ahli materi, dimana pada ahli media 1 mendapatkan skor kelayakan sebesar 41 dari skor maksimal 50, hasil validasi ahli media 2 mendapatkan skor sebesar 49 dari skor maksimal 50, sedangkan hasil validasi ahli materi mendapatkan skor sebesar 50 dari skor maksimal 50. Media VIDAM dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas 3 SDN 05 Balesari. Dari penelitian tersebut ada persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan.³¹

sama-sama meneliti pengembangan media pembelajaran video Animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa, sedangkan perbedaannya ialah pengembangan media pembelajaran Video Animasi dengan model pengembangan *ADDIE* sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan membahas pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis

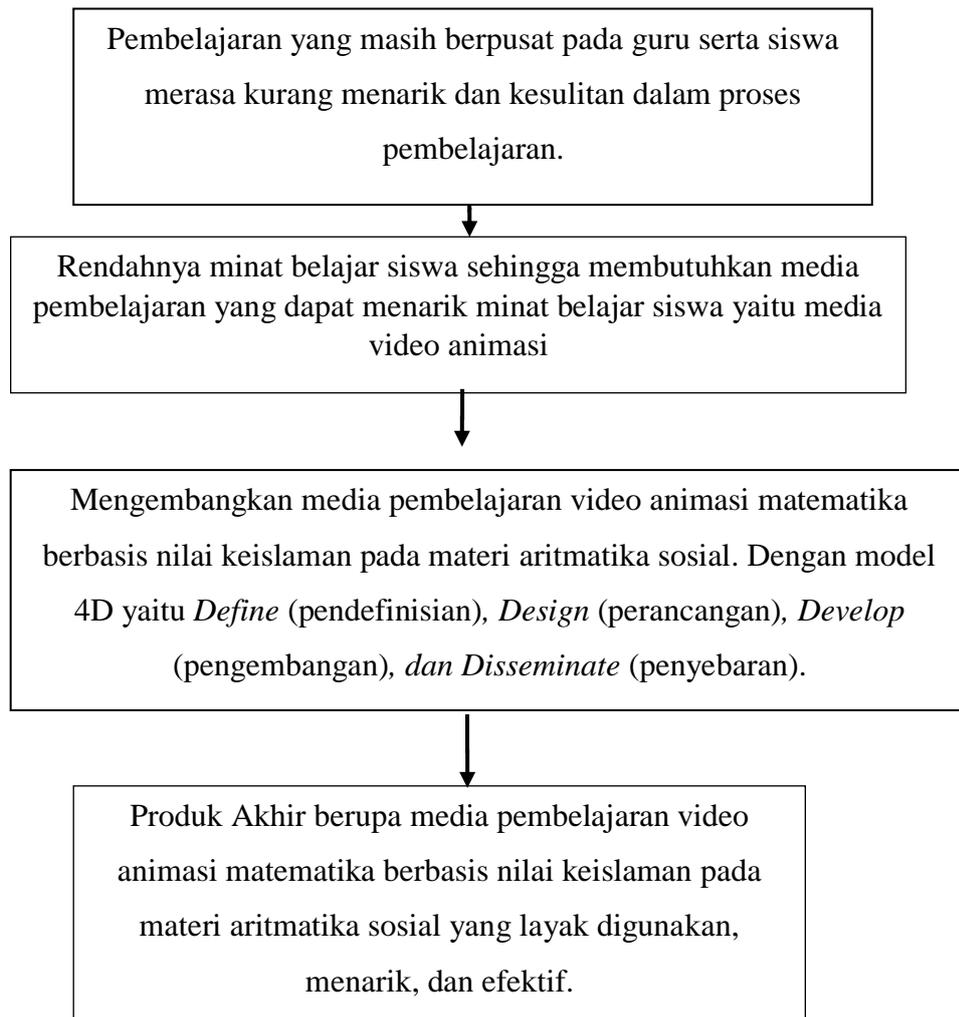
³¹ Tety Nur Cholifah dan Galih Ilham Saputro, “Pengembangan Media pembelajaran VIDAM (video animasi) pembelajaran tematik untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 3 SD,” 129.

nilai-nilai keislaman untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi aritmatika sosial dengan model pengembangan *four-D(4D)*.

C. Kerangka Berpikir

Di Era serba digital ini proses pembelajaran diharapkan mengikuti perkembangannya, salah satunya dengan membuat inovasi dalam pembelajaran. Inovasi yang dimaksud ialah dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik yang juga tidak lepas dari teknologi. Guru diharapkan memiliki inovasi dalam proses Pendidikan terkhusus dalam mengembangkan media pembelajaran yang digunakan. Variasi dalam penggunaan media pembelajaran dapat membantu mengatasi tingkat kejenuhan siswa, media pembelajaran dapat mendukung tingkat keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Video Animasi menjadi salah satu pilihan yang dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran yang tidak membosankan dengan diberikan sentuhan nilai-nilai keislaman yang dikemas sedemikian rupa agar terlihat menarik dan juga efektif pada saat pembelajaran berlangsung sehingga membuat siswa lebih focus dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung. Peneliti dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (*Four D Models*) yang terdiri dari *define* (pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran).



Gambar 2. 2 Modifikasi Kerangka Berpikir Pengembangan Media³²

³² Setyo Eko Atmojo, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ipa Terpadu Berpendekatan Etnosains," *JPS : Jurnal Pendidikan Sains* 6, no. 1 (2017): 7.

BAB III

METODE PENELITIAN

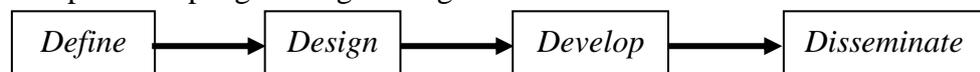
A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *research and development (R&D)*. Metode penelitian R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk. Menurut Sugiono metode *research and development* ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.¹ Dalam penelitian ini akan menghasilkan produk berupa video penunjang pembelajaran video animasi berbasis nilai-nilai keislaman.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian yang digunakan adalah desain penelitian pengembangan 4-D (*Four-D Models*). Menurut Thiagarajan dan Semmel desain penelitian pengembangan 4-D terdiri dari: (1) *define* (pendefinisian), (2) *design* (perancangan), (3) *develop* (pengembangan), dan (4) *disseminate* (penyebaran).²

Berikut prosedur pengembangan dengan model 4-D :



Gambar 3. 2 Prosedur Pengembangan Model 4-D.³

Dari empat tahap mode pengembangan tersebut dapat disusun sebuah alur penelitian dengan penjelasan sebagai berikut:

¹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 297.

² Thiagarajan, *Intructional Development for Theacher of Exceptional Children* (Bloomington: Indiana University, 1974), 5.

³ Ibid.

1. Tahap *define* (pendefisian)

Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan media pembelajaran berupa video animasi berbasis nilai-nilai keislaman yang akan digunakan dengan dibatasi pada materi aritmatika sosial kelas VII MTs Al Falah. Tahap ini meliputi empat langkah utama, yaitu: (1) analisis *front-end*, (2) analisis konsep, (3) analisis tugas, dan (4) perumusan tujuan pembelajaran.⁴

a. Analisis *front-end*

Analisis awal dilakukan untuk mengidentifikasi dan menentukan dasar permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran sehingga melatarbelakangi perlunya pengembangan.⁵ Analisis ini dilaksanakan dengan cara melakukan wawancara kepada pendidik atau guru dan peserta didik yang bertujuan untuk mencari informasi yang berkaitan dengan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran matematika saat ini.

b. Analisis Konsep

Analisis konsep yang dilakukan Peneliti yaitu dengan mengidentifikasi konsep-konsep pokok dan penting yang akan diajarkan serta merancang submateri yang sesuai secara sistematis yang akan dimasukkan pada media pembelajaran berupa video animasi. Analisis ini dilaksanakan berdasarkan kompetensi Inti (KI)

⁴ Ibid., 6.

⁵ Ibid.

dan kompetensi dasar (KD) untuk media video animasi berbasis nilai-nilai keislaman.

c. Analisis Tugas

Pada analisis tugas ini bertujuan untuk menganalisis keterampilan-keterampilan pokok yang akan dikaji oleh Peneliti.⁶ Analisis ini dilakukan melalui wawancara dengan mengidentifikasi kompetensi dasar dan indikator pembelajarannya serta tugas-tugas yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik. Hasil dari analisis diperoleh gambaran-gambaran tugas yang diperlukan dalam pembelajaran matematika serta menyesuikannya dengan kompetensi dasar sehingga diharapkan peserta didik dapat menguasai tugas yang diberikan.

d. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran dilakukan untuk merangkum hasil dari analisis sebelumnya yaitu analisis konsep dan analisis tugas untuk menetapkan perilaku dari objek penelitian.⁷ Kumpulan dari objek penelitian tersebut akan dijadikan dasar untuk merancang tes dan isi yang kemudian akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran berupa video animasi. Berdasarkan analisis sebelumnya akan diperoleh tujuan pembelajaran yang akan dikuasai atau dicapai peserta didik dalam media pembelajaran berupa video animasi pembelajaran matematika berbasis nilai-nilai keislaman yang akan dikembangkan.

⁶ Ibid.

⁷ Ibid.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap ini bertujuan untuk merencanakan atau merancang sebuah media pembelajaran berupa video animasi matematika berbasis nilai-nilai keislaman. Tahap perencanaan ini terdiri dari beberapa langkah sebagai berikut :⁸

a. Pemilihan media pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran. Media yang dipilih tentunya yang relevan untuk saat ini yaitu media pembelajaran berupa video animasi.

b. Pemilihan format

Pemilihan format dalam pengembangan media pembelajaran berupa video animasi ini dimaksudkan dengan mendesain atau merancang dan menyusun isi pembelajaran, serta membuat desain video animasi yang terdiri dari desain layout, gambar dan tulisan. Dalam video animasi, format yang akan dikembangkan oleh Peneliti adalah berbasis nilai-nilai keislaman.

c. Perancangan awal

Rancangan awal ini didapatkan berdasarkan hasil analisis yang sudah dilakukan yaitu media pembelajaran harus dikerjakan atau diselesaikan sebelum melakukan validasi kepada para ahli dan uji coba. Adapun video animasi berbasis nilai keislaman yang akan

⁸ Ibid., 7.

dikembangkan berisi materi aritmatika sosial, ayat Al Qur'an dan hadist yang berkaitan dengan aritmatika sosial, contoh soal yang bernuansa islami dan tokoh animasi islami.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Pengembangan adalah tahap merealisasikan apa yang telah dibuat dalam tahap desain agar menjadi sebuah produk.⁹ Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Validasi

Kegiatan validasi bertujuan untuk mengetahui valid atau tidaknya media dengan kriteria tertentu. Validasi ini dilakukan dengan cara menguji kelayakan media oleh para ahli (ahli materi, ahli media, dan ahli agama islam), serta memperoleh saran atau masukan dan kritik sebagai acuan melakukan revisi. Hasil dari kegiatan validasi ini digunakan sebagai petunjuk untuk perbaikan media yang dikembangkan.

b. Revisi

Setelah produk divalidasi oleh ahli, selanjutnya peneliti melakukan revisi untuk memperbaiki produk yang dikembangkan sesuai saran yang diberikan oleh validator.

c. Uji coba produk

Setelah direvisi dan dinyatakan layak, kemudian produk diujicobakan kepada peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui

⁹ Ibid., 8.

media video animasi pembelajaran matematika berbasis nilai-nilai keislaman sudah menarik dan layak untuk digunakan. Setelah dilakukannya uji coba produk kemudian akan dilakukan uji respon peserta didik dengan memberikan angket respon peserta didik yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta didik. Hasil dari uji respon peserta didik akan diperoleh saran dan kritik untuk merevisi media video animasi. Uji coba produk dilakukan dengan melibatkan 10 siswa kelas VII MTs Al Falah Sukaraja Nuban. Jika setelah uji coba produk dan uji respon peserta didik terdapat revisi lagi maka setelah revisi produk ulang akan di uji cobakan kembali.

4. Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap ini merupakan tahap penyebaran setelah produk diuji cobakan.¹⁰ Penyebaran video animasi berbasis nilai-nilai keislaman dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII MTs Al Falah pada materi Aritmatika Sosial video animasi berbasis nilai-nilai keislaman akan disebarluaskan kepada guru matematika kelas VII MTs Al Falah dan siswa kelas VII MTs Al Falah.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan modul ini menggunakan wawancara, angket (kuisisioner), dan dokumentasi.

¹⁰ Ibid., 9.

1. Wawancara

Menurut Sandu dan Ali, wawancara merupakan sebuah bentuk dialog yang dilakukan oleh Peneliti untuk mendapatkan informasi dari responden.¹¹ Wawancara ini dilakukan Peneliti kepada pendidik/guru matematika yang mengajar di MTs Al Falah Sukaraja Nuban. Peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur dan dilakukan bertujuan untuk mengetahui kegiatan pembelajaran matematika, bahan ajar yang digunakan, hasil belajar, permasalahan yang sedang dihadapi serta informasi lain yang digunakan dalam penelitian ini. Sehingga menjadi landasan perlunya pengembangan media pembelajaran video animasi matematika berbasis nilai-nilai keislaman pada materi aritmatika sosial kelas VII di MTs Al Falah Sukaraja Nuban.

2. Angket (kuisisioner)

Angket (kuisisioner) merupakan metode pengumpulan data dengan sejumlah pertanyaan tertulis yang harus diisi oleh responden yang bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang apa yang dialami dan diketahui para responden.¹² Responden adalah orang yang akan menjawab pertanyaan atau pernyataan yang telah diberikan. Angket dipenelitian ini digunakan pada saat evaluasi dan uji coba media pembelajaran video animasi matematika berbasis nilai-nilai keislaman pada materi aritmatika sosial kelas VII di MTs Al Falah Sukaraja Nuban yang dilakukan oleh para validasi ahli materi, ahli media dan ahli agama serta angket respon

¹¹ Sandu Siyoto dan Muhammad Ali Sodiq, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 80.

¹² *Ibid.*, 81.

siswa dan angket minat belajar siswa. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui layak atau tidaknya produk yang dikembangkan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan mengumpulkan data dengan mencatat atau mengamati dari suatu informasi atau laporan yang telah tersedia.¹³

Dokumentasi berupa catatan peristiwa yang telah berlalu. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa foto, gambar, dan data tentang penelitian yang akan dilakukan.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti untuk mendapatkan informasi dan data dari responden dengan melakukan pengukuran.¹⁴ Berikut kisi-kisi instrument untuk masing-masing responden.

1. Instrumen Validasi Angket

Lembar Validasi digunakan sebagai alat untuk memvalidasi media pembelajaran video animasi yang dikembangkan peneliti sudah layak atau belum. Berikut kisi-kisi validasi angket:

¹³ Ibid.

¹⁴ Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), 106.

Tabel 3. 2
Kisi-Kisi Validasi Angket¹⁵

Indikator Penilaian	Nomor Butir
Kejelasan	1, 2, 3
Ketepatan Isi	4
Relevansi	5, 6
Kevalidan Isi	7
Ketepatan Bahasa	8, 9, 10

Adapun kisi-kisi masing-masing ahli sebagai berikut:

Tabel 3.2
Kisi-kisi instrument validasi ahli media¹⁶

No.	Aspek Penilaian	Kriteria	Nomor Angket
1.	Kemudahan	Kemudahan mengoperasikan media video animasi	1
2.	Tulisan	Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i>	2
		Ketepatan pemilihan warna dan ukuran tulisan	3
		Ketepatan peletakan tulisan	4
		Keterbacaan tulisan	5
3.	Tampilan	Kemenarikan gambar dan animasi yang digunakan	6,11
		Ketepatan pengaturan tata letak gambar dan animasi pada setiap <i>slide</i>	7
		Ketepatan pemilihan warna pada setiap <i>slide</i>	8
4.	Suara	Ketepatan pemilihan <i>backsound</i>	9
		Ketepatan Pemilihan <i>Sound Effect</i>	10
		Kejernihan suara	12

¹⁵ Wilda Yumna Safitri, Heri Retnawati, dan Imam Rofiki, "Pengembangan Film Animasi Aritmatika Sosial Berbasis Ekonomi Syariah untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa MTs," 199.

¹⁶ Ibid.

Tabel 3.3
Kisi-kisi instrument validasi ahli materi¹⁷

No.	Aspek	Kriteria	Nomor Angket
1.	Materi	Keselarasan indikator dengan kompetensi dasar	1
		Ketepatan Materi	2
		Keruntutan Materi	3
2.	Isi	Keselarasan animasi pada media video animasi dengan konsep matematika aljabar	4
		Kebenaran/kejelasan pembelian contoh untuk menjelaskan konsep	5
		Ketepatan pemilihan soal materi	6
		Kemampuan media video animasi dalam mendorong minat belajar siswa	7
3.	Bahasa	Kebakuan Bahasa yang digunakan	8
		Kemudahan dalam memahami Bahasa yang digunakan	9
		Kelengkapan kalimat/informasi yang dibutuhkan siswa	10
		Penggunaan kata sesuai Ejaan Bahasa Indonesia	11

Tabel 3.4
kisi-kisi instrument validasi ahli agama¹⁸

Indikator Penilaian	Nomor Butir
Kesesuaian materi dengan nilai-nilai keislaman	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
Penyajian materi dengan nilai-nilai aqidah, akhlak dan ibadah	8, 9, 10
Manfaat integrasi nilai-nilai keislaman	11,12, 13

¹⁷ Ibid.

¹⁸ Ardian Asyhari, "Pengembangan Instrumen Asesmen Literasi Sains Berbasis Nilai-Nilai Islam Dan Budaya Indonesia Dengan Pendekatan Kontekstual," *Lentera Pendidikan* 22 (2019): 174-175.

2. Instrument angket respon siswa

Angket respon ditunjukkan kepada siswa setelah proses uji coba produk. Angket berisi pernyataan-pernyataan seputar penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis nilai-nilai keislaman. Berikut kisi-kisi angket respon siswa.

Tabel 3.5
Kisi-kisi angket respon siswa¹⁹

No.	Aspek	Kriteria	Nomor Angket
1.	Kemudahan	Kemudahan penggunaan media	1
		Kemudahan materi yang ada pada media pembelajaran video animasi	2
2.	Materi dan Animasi	Kemenarikan animasi dalam media pembelajaran	3, 7
		Penyajian materi yang menarik	9
		Ketepatan contoh soal dan soal dengan materi	4
3.	Bahasa	Bahasa yang digunakan dalam media video animasi mudah dimengerti	5
4.	Tulisan	Kejelasan tulisan dalam media pembelajaran	6
5.	Keterpaduan	Kesesuaian backsound dan music pada media pembelajaran	8
		Kesesuaian animasi dengan nilai-nilai islam pada media pembelajaran	10

3. Instrumen angket minat belajar

Angket minat belajar diberikan sebelum dan setelah siswa menggunakan media pembelajaran video animasi. Untuk Menyusun angket minat belajar, terlebih dahulu dibuat kisi-kisi yang terdiri dari

¹⁹ Wilda Yumna Safitri, Heri Retnawati, dan Imam Rofiki, "Pengembangan Film Animasi Aritmatika Sosial Berbasis Ekonomi Syariah untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa MTs," 199.

beberapa indikator. Dari indikator tersebut disusun pernyataan-pernyataan yang digunakan untuk memperoleh data. Berikut kisi-kisi instrumen angket minat belajar.

Tabel 3.6
Kisi-kisi instrumen angket minat belajar²⁰

No.	Indikator	Nomor Angket
1.	Perasaan senang	1,3,5
2.	Ketertarikan untuk belajar	2,7,10
3.	Menunjukkan perhatian saat belajar	4,6
4.	Keterlibatan dalam proses belajar	8,9

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari skor angket respon siswa yang meliputi teknik analisis kevalidan, teknik analisis kemenarikan dan Teknik analisis peningkatan minat. Berikut rumus untuk menghitung persentase rata-rata skor yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase nilai rata-rata²¹

²⁰ Ibid., 200.

²¹ Nutia Rahmatin dkk., “Pengembangan Modul Pembelajaran Bangun Ruang dengan Metode Creative Problem Solving (CPS) Pada Siswa Kelas VII SMP,” *Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika* 3 no 1 (2019): 31.

a. Analisis Data Validasi Angket

Skor penilaian yang digunakan untuk instrument validasi angket berdasarkan skala *linkert* dengan rentang nilai 1-5 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.7
Penskoran validasi Angket²²

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat kurang	1

Hasil skor penilaian dari analisis validasi angket dicari persentase nilai rata-ratanya selanjutnya diinterpretasikan pada kriteria validasi angket sehingga diperoleh kesimpulan mengenai kevalidan lembar validasi ahli yang akan digunakan. Berikut kriteria kevalidan yang dapat dilihat pada tabel 3.8 berikut ini :

Tabel 3. 8

Kriteria Validasi Angket²³

Presentase (%)	Kriteria Kevalidan
$80\% < P \leq 100\%$	Sangat Valid
$60\% < P \leq 80\%$	Valid
$40\% < P \leq 60\%$	Cukup Valid
$20\% < P \leq 40\%$	Kurang Valid
$0\% < P \leq 20\%$	Tidak Valid

²² Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa," 2387.

²³ Salma Aprianka, Ana Setiani, dan Aritsya Imswatama, "Validitas E – Modul Berbasis Open Ended Meteri Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Pada Pembelajaran Daring untuk Siswa SMK," *Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika* 05, no. 03 (2021): 3115.

Berdasarkan Tabel 3.8 Kriteria Validasi Angket tersebut, dapat menunjukkan bahwa lembar validasi ahli yang akan digunakan dinyatakan valid apabila mendapatkan presentase sebesar $> 60\%$ atau pada kriteria valid.

b. Analisis Data Validasi Ahli

Skor penilaian yang digunakan untuk instrumen validasi ahli berdasarkan skala *likert* dengan rentang nilai 1-5 dapat dilihat pada tabel 3.9 berikut ini:

Tabel 3.9
Skor Penilaian Validasi Ahli²⁴

Skor	Pilihan Jawaban Kevalidan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	cukup
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Hasil skor penilaian dari analisis validasi ahli dicari persentase nilai rata-ratanya selanjutnya diinterpretasikan pada kriteria validasi ahli sehingga diperoleh kesimpulan mengenai kevalidan media video animasi yang dikembangkan. Berikut kriteria kevalidan yang dapat dilihat pada tabel 3.10 berikut ini:

²⁴ Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa," 2387.

Tabel 3. 10
Kriteria Validasi Ahli²⁵

Presentase (%)	Kriteria Kevalidan
$80\% < P \leq 100\%$	Sangat Valid
$60\% < P \leq 80\%$	Valid
$40\% < P \leq 60\%$	Cukup Valid
$20\% < P \leq 40\%$	Kurang Valid
$0\% < P \leq 20\%$	Tidak Valid

Berdasarkan Tabel 3.10 Kriteria Validasi Ahli tersebut, dapat menunjukkan bahwa video animasi yang dikembangkan dinyatakan valid apabila mendapatkan presentase sebesar $> 60\%$ atau pada kriteria valid.

c. Analisis Data Uji Coba Produk

1) Analisis Angket Respon Siswa

Skor penilaian yang digunakan untuk angket respon siswa berdasarkan skala *likert* dengan rentang nilai 1-5 dapat dilihat pada tabel 3.11 berikut ini:

Tabel 3. 11
Skor Penilaian Angket Respon Siswa²⁶

Skor	Pilihan Jawaban Kemenarikan
5	sangat setuju
4	Setuju
3	Cukup Setuju
2	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju

²⁵ Salma Aprianka, Ana Setiani, dan Aritsya Imswatama, "Validitas E – Modul Berbasis Open Ended Meteri Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Pada Pembelajaran Daring untuk Siswa SMK," *Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika* 05, no. 03 (2021): 3115.

²⁶ Nur Kesumayanti dan Rizki Wahyu Yunian Putra, "Pengembangan Bahan Ajar Materi Persamaan Kuadrat Berbantuan Rumus Cepat," *Jurnal Edukasi dan Sains Matematika* 3, no. 2 (2017): 132.

Hasil skor penilaian dari setiap respon siswa dicari rata-ratanya selanjutnya diinterpretasikan pada kriteria kemenarikan media video animasi sehingga diperoleh kesimpulan mengenai kemenarikan media video animasi yang dikembangkan. Berikut kriteria kemenarikan yang dapat dilihat pada tabel 3.12 berikut ini:

Tabel 3. 12
Kriteria Kemenarikan²⁷

Presentase (%)	Kriteria Kevalidan
$80\% \leq P \leq 100\%$	Sangat Menarik
$60\% < P \leq 80\%$	Menarik
$40\% < P \leq 60\%$	Cukup Menarik
$20\% < P \leq 40\%$	Kurang Menarik
$0\% < P \leq 20\%$	Tidak Menarik

Berdasarkan Tabel 3.12 Kriteria kemenarikan tersebut, dapat menunjukkan bahwa video animasi yang dikembangkan dinyatakan menarik apabila mendapatkan presentase sebesar $> 60\%$ atau pada kriteria menarik.

2) Teknik Analisis Minat Siswa

Teknik analisis minat belajar siswa menggunakan angket minat siswa yang berdasarkan skala likert. Penskoran pada angket minat belajar siswa sebagai berikut:

²⁷ Salma Aprianka, Ana Setiani, dan Aritsya Imswatama, "Validitas E – Modul Berbasis Open Ended Meteri Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Pada Pembelajaran Daring untuk Siswa SMK," *Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika* 05, no. 03 (2021): 3115.

Tabel 3.13
Skor Penilaian Angket minat belajar²⁸

Skor	Pilihan Jawaban
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Cukup Setuju
2	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju

Kategori peningkatan minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan video animasi dihitung menggunakan rumus N-gain. Perolehan skor *gain* (*g*) merupakan hasil perbandingan skor minat belajar siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran. Berikut dirumuskan persamaan untuk menghitung *gain* masing-masing siswa.

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}^{29}$$

Selanjutnya rata-rata nilai *gain* yang diperoleh dikategorikan sebagai berikut.

Tabel 3.14 Interpretasi Nilai *gain*³⁰

Rentang nilai <i>g</i>	Klasifikasi
$0,7 \leq g$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

²⁸ Nur Kesumayanti dan Rizki Wahyu Yunian Putra, "Pengembangan Bahan Ajar Materi Persamaan Kuadrat Berbantuan Rumus Cepat," *Jurnal Edukasi dan Sains Matematika* 3, no. 2 (2017): 132.

²⁹ Wilda Yumna Safitri, Heri Retnawati, dan Imam Rofiki, "Pengembangan Film Animasi Aritmatika Sosial Berbasis Ekonomi Syariah untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa MTs," 201.

³⁰ Ibid.

Dalam penelitian ini, produk berupa media video animasi yang dikembangkan dikategorikan efektif meningkatkan minat belajar siswa apabila presentase minat belajar siswa dalam nilai *gain* minimal berada pada kategori sedang.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini yaitu menciptakan media pembelajaran matematika berupa video animasi berbasis nilai keislaman. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan di MTs Al Falah Sukaraja Nuban Lampung Timur guna mengamati kevalidan dan respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Hasil yang diperoleh peneliti sebagai berikut.

1) **Langkah *Define* (Pendefinisian)**

Tahapan pendefinisian ada 4 tahapan yaitu analisis front-end, Analisis konsep, analisis tugas serta analisis tujuan pembelajaran.

a. Analisis *font-end*

Analisis ini dilakukan dengan wawancara pada guru serta siswa untuk memperoleh data terkait permasalahan apa yang sedang dihadapi dalam pembelajaran saat ini. Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru matematika di MTs Al Falah Sukaraja Nuban Lampung Timur diperoleh informasi bahwa media pembelajaran yang selama ini digunakan yaitu papan tulis dan belum ada media pembelajaran pendukung lainnya. Media yang selama ini digunakan masih sangat kurang dikarenakan media yang kurang menarik sehingga respon siswa

kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Masalah lain terletak pada minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika karena banyak siswa yang tidak tertarik dalam pembelajaran serta mudah bosan saat pembelajaran berlangsung.

Peneliti juga mewawancarai salah satu siswa kelas VII. siswa mengatakan jika media yang digunakan kurang menarik serta merasa bosan dengan pembelajaran matematika. Tidak hanya itu siswa juga menjelaskan merasa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan guru.

Matematika sebagai ilmu abstrak menyebabkan siswa tidak berminat untuk mempelajari dan bahkan menganggap matematika mata pelajaran yang membosankan dan tidak menarik, maka dari itu perlu adanya penyajian matematika secara konkrit salah satunya dengan menghubungkan materi matematika dan kehidupan sehari-hari, Adapun kehidupan sehari-hari siswa MTs Al Falah adalah kehidupan yang Islami. Sehingga siswa sangat perlu mendapatkan pengetahuan ilmu matematika dalam konteks keislaman terutama di MTs Al Falah Sukaraja Nuban, karena MTs Al Falah adalah sekolah bernuansa islami dan sangat kental dengan budaya islam. Tetapi kenyataannya masih banyak guru yang belum menerapkan nilai keislaman pada mata pelajaran khususnya matematika.

b. Analisis konsep

Analisis konsep dilakukan dengan wawancara untuk menganalisis suatu konsep yang akan diajarkan, menyusunnya secara sistematis dan menulis konsep-konsep ke hal yang kritis. Analisis konsep yang akan dilakukan adalah menganalisis bagian-bagian penting dan pokok yang nantinya akan dipelajari serta menyusun sub materi yang relevan dengan sistematis pada media pembelajaran berdasarkan analisis *font-end* yaitu petunjuk penggunaan, kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) untuk media pembelajaran video animasi berbasis nilai keislaman.

1) Petunjuk penggunaan media:

- a) Media ini dapat diakses melalui *smartphone* ataupun komputer.
- b) Media ini bisa diakses dalam keadaan *online* ataupun *offline*.
- c) Siswa dapat menggunakan media dengan mengklik video yang telah dibagikan.
- d) Media video ini berisikan materi dan contoh soal.

2) Kompetensi Inti (KI)

Tabel 4.1 Kompetensi Inti¹

KI-1:	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
KI-2:	Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
KI-3:	Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
KI-4:	Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

3) Kompetensi Dasar (KD)

Kompetensi dasar adalah bentuk penguasaan diri siswa.

berikut tabel 4.2 kompetensi dasar.

Tabel 4.2 Kompetensi Dasar²

Kompetensi Dasar	
3.9	Mengenal dan menganalisis berbagai situasi terkait aritmetika sosial (penjualan, pembelian, keuntungan, kerugian, bunga tunggal, persentase, bruto, netto, tara

¹ Abdur Rahman As'ari dkk., *Matematika*, Edisi Revisi (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, t.t.), 64.

² Ibid.

4.9	Menyelesaikan masalah berkaitan dengan aritmetika sosial (penjualan, pembelian, keuntungan, kerugian, bunga tunggal, persentase, bruto, netto, tara).
-----	---

Adapun kompetensi inti (KI) yang terdapat pada media yang dikembangkan yaitu memuat keempat KI dengan menggabungkan nilai keagamaan, kehidupan sehari-hari, serta siswa dapat mengolah, menyajikan dan menalar permasalahan dilingkungan sekitar juga mengaitkannya kedalam nilai keislaman.

Kompetensi dasar (KD) yang terkandung dalam media video animasi yang dikembangkan hanya terbatas pada sub materi penjualan, pembelian, keuntungan, kerugian dan bunga tunggal.

c. Analisis tugas

Analisis tugas dilakukan dengan wawancara untuk menganalisis keterampilan pokok yang akan dikaji. Analisis ini bertujuan untuk mengulas seluruh tugas dalam materi pembelajaran. Pada analisis tugas dilakukan dengan menganalisis kompetensi dasar kemudian menjabarkan indikaor pembelajaran. Hasil analisis didapatkan suatu gambaran tentang tugas-tugas pokok yang harus dikuasai oleh siswa agar mencapai kompetensi minimal yang sesuai dengan kompetensi dasar. Berikut ini tabel 4.3 tentang kompetensi dasar dan indikator.

Tabel 4.3 Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator³

KD	Indikator
3.9 Mengenal dan menganalisis berbagai situasi terkait aritmetika sosial (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bunga, tunggal, persentase, bruto, netto, tara)	3.9.1 memahami harga penjualan dan harga pembelian 3.9.2 memahami keuntungan dan kerugian 3.9.3 memahami bunga tunggal.
4.9 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan aritmetika sosial (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bunga, tunggal, persentase, bruto, netto, tara).	4.9.1 menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan harga penjualan, pembelian, keuntungan, kerugian dan bunga tunggal.

Dari kompetensi dasar (KD) hanya diambil 3 indikator yang termuat dalam video animasi yang dikembangkan, yaitu penjualan dan pembelian, keuntungan dan kerugian serta bunga tunggal.

d. Perumusan dari tujuan pembelajaran

Perumusan dari tujuan pembelajaran bertujuan untuk merangkum hasil analisis konsep dan juga analisis tugas. Kumpulan dari objek tersebut yang nantinya akan dijadikan untuk Menyusun tes dan merancang isi yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran. Berdasarkan analisis ini nantinya akan didapatkan suatu tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam

³ Ibid.

media pembelajaran yang dikembangkan. Tujuan pembelajaran menggunakan video animasi berbasis nilai keislaman ini yaitu untuk memfasilitasi siswa kelas VII untuk memahami konsep aritmatika sosial berbasis nilai keislaman, mengembangkan kemampuan dalam menemukan konsep dan menggunakannya dalam pemecahan masalah. Dengan video animasi ini diharapkan siswa dapat belajar dengan maksimal dan minat belajar siswa dapat meningkat.

2) *Design (Perancangan)*

Pada tahap perancangan ini terdapat tiga tahapan yaitu pemilihan media pembelajaran, pemilihan format dan rancangan awal.

a. **Pemilihan Media Pembelajaran**

Media yang dipilih adalah video animasi berbasis keislaman yang bertujuan untuk mempermudah siswa saat proses pembelajaran.

b. **Pemilihan Format**

Pemilihan format dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah mendesain atau merancang isi pembelajaran. Dalam media ini, format yang dikembangkan peneliti yaitu berbasis nilai keislaman. Berikut ini rancangan desain isi media pembelajaran yang dikembangkan.

1. Tampilan Awal

Tampilan awal pada media video animasi ini didesain menggunakan aplikasi animaker. Pada tampilan awal ini memuat data berupa salam, judul bab dan sub materi dan disertai *backsound* sampai di tampilan penutup.



Gambar 4.1 Tampilan awal video animasi

2. Tampilan sejarah aritmatika

Tampilan sejarah aritmatika berisikan informasi terkait sejarah aritmatika serta ilmuwan matematika.



Gambar 4.2 Tampilan Sejarah Aritmatika

3. Tampilan materi

Tampilan materi berisikan materi yang dibahas yaitu aritmatika sosial pada sub bab keuntungan dan kerugian, serta keterkaitan keuntungan dan kerugian dalam Al Qur'an.



Gambar 4.3 Tampilan Materi

4. Tampilan Contoh Soal

Pada tampilan contoh soal berisikan fenomena sehari-hari berupa percakapan antara penjual dan pembeli, permasalahan yang terjadi serta penyelesaiannya.



Dari percakapan pak jahal dan pembeli kita peroleh modal awal = Rp.20.000.000 harga jual sapi = Rp.25.000.000 maka besar keuntungan dan persentase keuntungan yang diperoleh pak jahal dari penjualan sapi adalah

PENYELESAIAN

sebelum menentukan persentase keuntungan kita tentukan besar keuntungan terlebih dahulu.

$$U = HJ - HB$$

$$= \text{Rp. } 25.000.000,00 - \text{Rp. } 20.000.000,00$$

$$= \text{Rp. } 5.000.000,00$$

persentase keuntungan

$$PU = \frac{U}{HB} \times 100\%$$

$$= \frac{\text{Rp. } 5.000.000,00}{\text{Rp. } 20.000.000,00} \times 100\%$$

$$= \frac{1}{4} \times 100\%$$

$$= 25\%$$

jadi pak H. Jahal menerima keuntungan sebesar 25% dari harga penjualan sapi kurban

Gambar 4.4 tampilan contoh soal

5. Tampilan Penutup

Tampilan penutup berisi salam penutup dan permintaan maaf.



Gambar 4.5 Tampilan Penutup

c. Perancangan Awal

Berdasarkan analisis yang telah didapatkan maka diperoleh rancangan awal mengenai rancangan seluruh media pembelajaran yaitu video animasi yang dikembangkan sebelum diuji coba produk. Berikut ini beberapa rancangan awal video animasi.

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

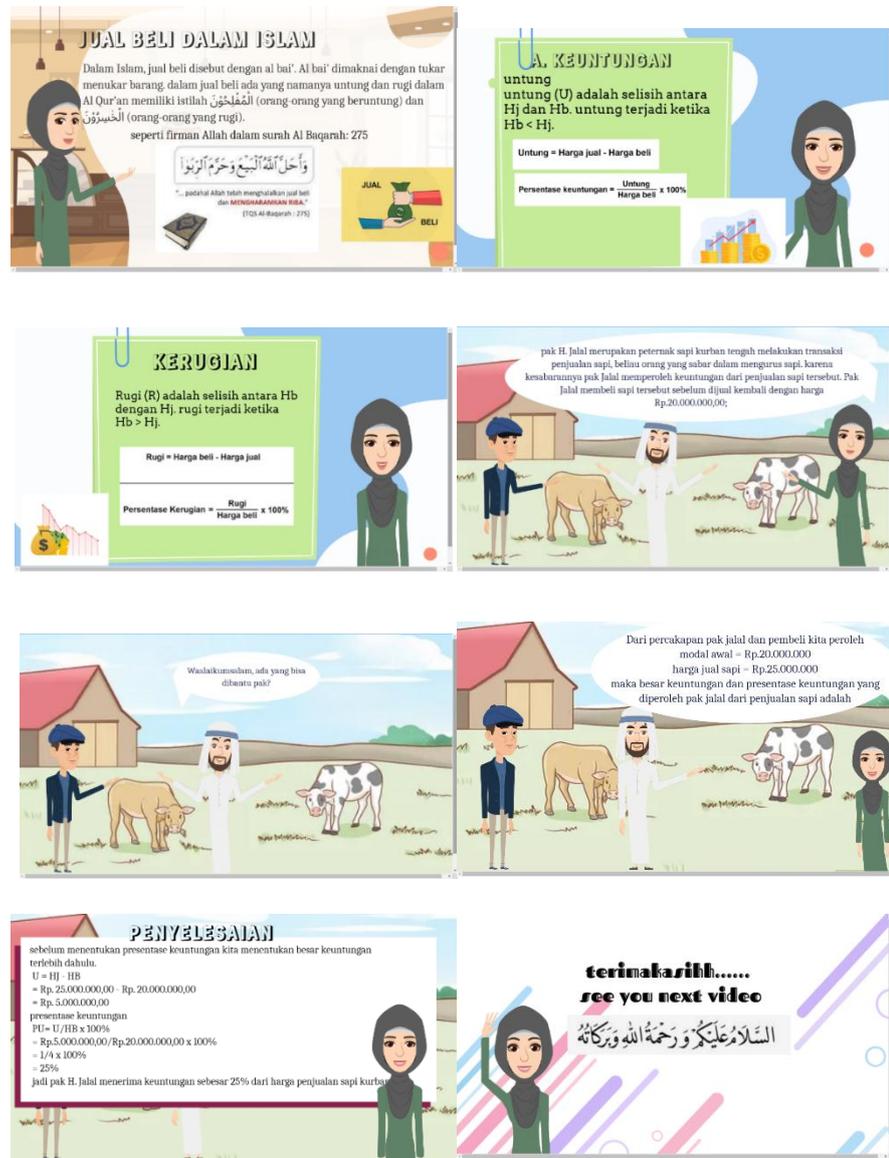
ARITMATIKA SOSIAL

- KEUNTUNGAN DAN BEBUCIAN
- HARGA JUAL DAN HARGA BELI
- BUNGA TUNGGAL

ARITMATIKA SOSIAL

istilah dalam matematika yang merujuk pada perhitungan dengan uang, yang digunakan dalam transaksi jual beli (al-bai') untuk mendapatkan barang, besar kecilnya harga beli dan harga jual barang akan mempengaruhi terjadinya untung atau rugi.

FARMERS MARKET



Gambar 4.6 Perencanaan Awal Isi Video

3) Langkah *Develop* (Pengembangan)

a. Validasi

1) Validasi Lembar Penilaian

Berikut hasil validasi lembar penilaian.

Tabel 4.4 Hasil Validasi Lembar Penilaian

No.	Aspek	Butir	Skor
1.	Kejelasan	1	5
		2	4
		3	5
2.	Ketepatan Isi	4	5
3.	Relevansi	5	5
		6	5
4.	Relevansi Isi	7	5
5.	Ketepatan Bahasa	8	4
		9	4
		10	4
Jumlah Skor			46
Skor maksimum			50
<i>P</i>			92%
Kriteria Kevalidan			Sangat Valid

Dari tabel hasil validasi lembar penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa lembar penilaian validasi ahli memperoleh rata-rata skor 90% dan memenuhi kategori “sangat valid”. Hal ini menunjukkan bahwa lembar penilaian validasi ahli dapat digunakan sebagaimana mestinya.

2) Validasi Ahli Materi

Adapun hasil validasi lembar penilaian ahli materi sebagai berikut.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Butir	Skor	
			Validator 1	Validator 2
1.	Materi	1	4	4
		2	4	5
		3	5	5
2.	Kelayakan Isi	4	5	5
		5	4	4

		6	5	5
		7	4	4
3.	Kelayakan Bahasa	8	4	4
		9	4	4
		10	4	4
		11	3	4
Jumlah Skor			46	48
Skor maksimum			55	55
P			83,63%	87,27%
Rata-rata Total			85,45%	
Kriteria Kevalidan			Sangat Valid	

Dari tabel hasil validasi ahli materi tersebut dapat disimpulkan bahwa kevalidan materi pada video animasi pembelajaran memperoleh rata-rata skor 85,45% dan memenuhi kategori “sangat valid”. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi berbasis nilai keislaman layak digunakan sebagaimana mestinya.

3) Validasi Ahli Media

Adapun hasil validasi lembar penilaian ahli media disajikan sebagai berikut.

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Butir	Skor validator
1.	Kemudahan	1	4
2.	Tulisan	2	3
		3	4
		4	3
		5	4
3.	Tampilan	6	4
		7	4
		8	4

		9	4
4.	Suara	10	4
		11	4
		12	3
Jumlah Skor			45
Skor Maksimum			60
P			75%
Kriteria Kevalidan			Valid

Dari tabel hasil validasi ahli media tersebut dapat disimpulkan bahwa kevalidan media video animasi memperoleh rata-rata skor 75% dan memenuhi kategori “valid”. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi berbasis nilai keislaman layak digunakan sebagaimana mestinya.

4) Validasi Ahli Agama Islam

Adapun hasil validasi lembar penilaian ahli agama islam sebagai berikut.

Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Agama Islam

No.	Indikator Penilaian	Butir	Skor
1.	Kesesuaian materi dan contoh soal dengan nilai keislaman	1	4
		2	4
		3	4
		4	4
		5	4
		6	4
		7	5
2.	Penyajian materi dengan nilai Aqidah, akhlak dan ibadah	8	5
		9	5
		10	5
3.	Manfaat integrasi nilai keislaman	11	5
		12	5

		13	5
Jumlah skor			59
Skor maksimum			65
P			90,76%
Kriteria Kevalidan			Sangat Valid

Dari tabel hasil validasi ahli agama islam tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai keislaman dalam video animasi memperoleh rata-rata skor 90,76% dan memenuhi kategori “sangat valid”. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi berbasis nilai keislaman layak digunakan sebagaimana mestinya.

b. Revisi Produk

Setelah produk berupa video pembelajaran di validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli agama islam, maka validator tersebut memberikan beberapa masukan terhadap produk berupa video animasi berbasis nilai keislaman pada materi aritmatika sosial kelas VII, sehingga dapat dilihat kekurangan pada video animasi tersebut. Dari kekurangan video animasi tersebut maka peneliti akan memperbaiki sesuai dengan saran dan masukan dari validator ahli untuk menciptakan produk yang lebih baik lagi. Adapun perbaikannya dijelaskan berikut ini.

a) Revisi Ahli Materi

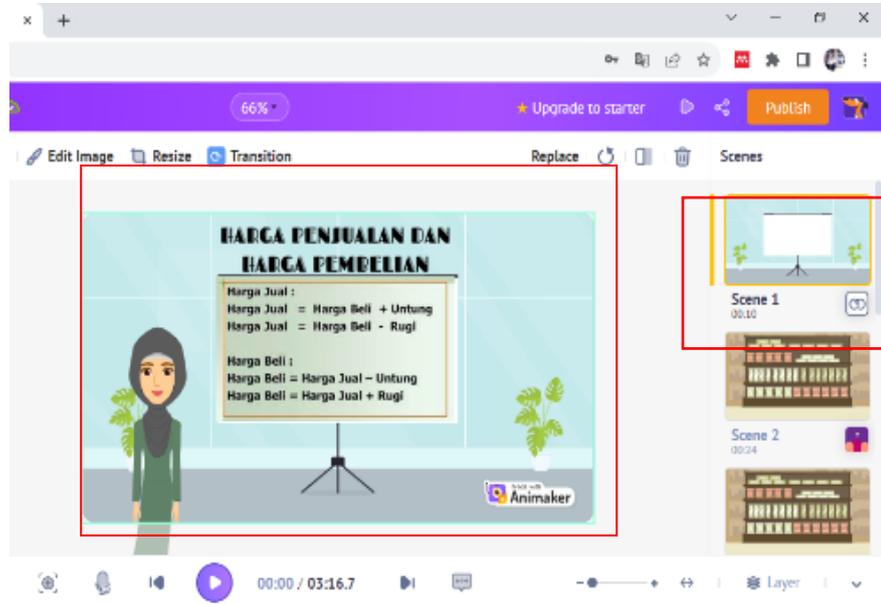
Berikut saran perbaikan media yang dikembangkan dari validator ahli materi.

Tabel 4.8 Saran Perbaikan Validator Ahli Materi

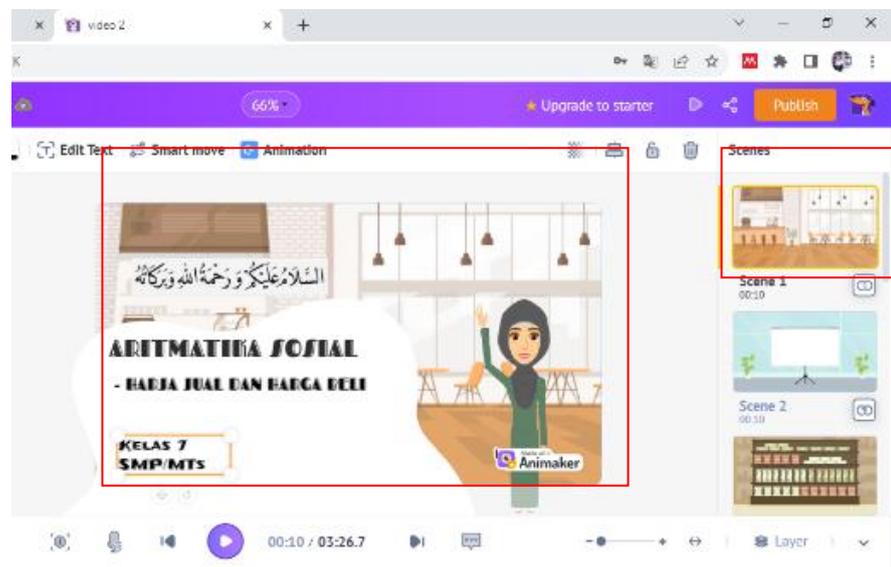
No.	Validator	Saran Perbaikan	Hasil perbaikan
1.	Validator I	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada setiap awal materi diberikan pembukaan dan tampilkan tujuan pembelajaran. 2. Perbaiki beberapa <i>typo</i> 3. Perbaiki pembahasan contoh pada video kedua dalam menghitung besaran untung. 4. Beri penutup disetiap video 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tampilan awal setiap sub materi sudah ditambahkan pembukaan dan tujuan pembelajaran. 2. Penulisan <i>typo</i> sudah diperbaiki. 3. Pembahasan contoh soal pada video kedua sudah diperbaiki. 4. Setiap video sudah ditambahkan penutup.
2.	Validator II	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perbaiki beberapa <i>typo</i> 2. Setiap awal kalimat huruf kapital 3. Perbaiki pembahasan contoh pada video kedua. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penulisan <i>typo</i> sudah diperbaiki. 2. Penulisan awal kalimat sudah diperbaiki dengan huruf kapital. 3. Pembahasan contoh soal pada video kedua sudah diperbaiki.

Hasil perbaikan berdasarkan saran perbaikan validator ahli materi terhadap video animasi sebagai berikut.

5. Pada setiap awal video animasi diberi pembukaan.

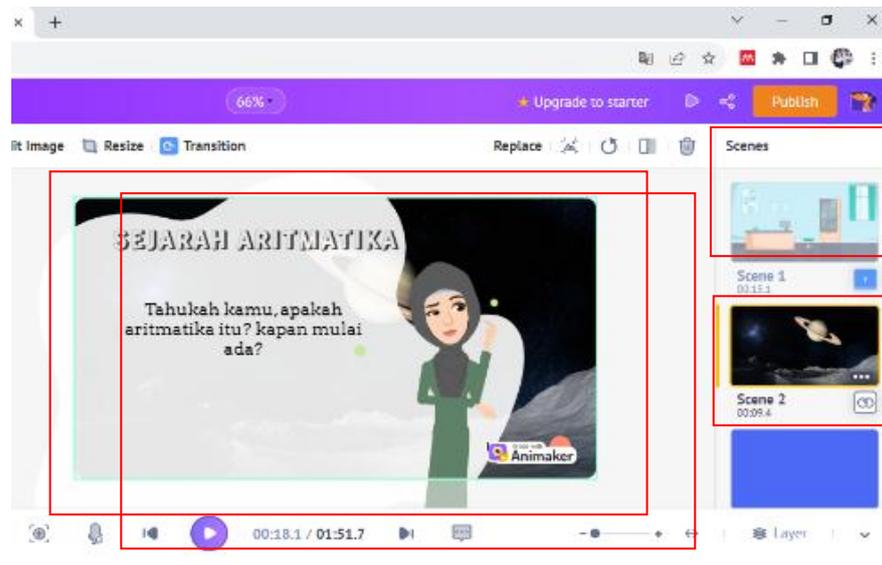


Gambar 4.7 tampilan awal sebelum revisi

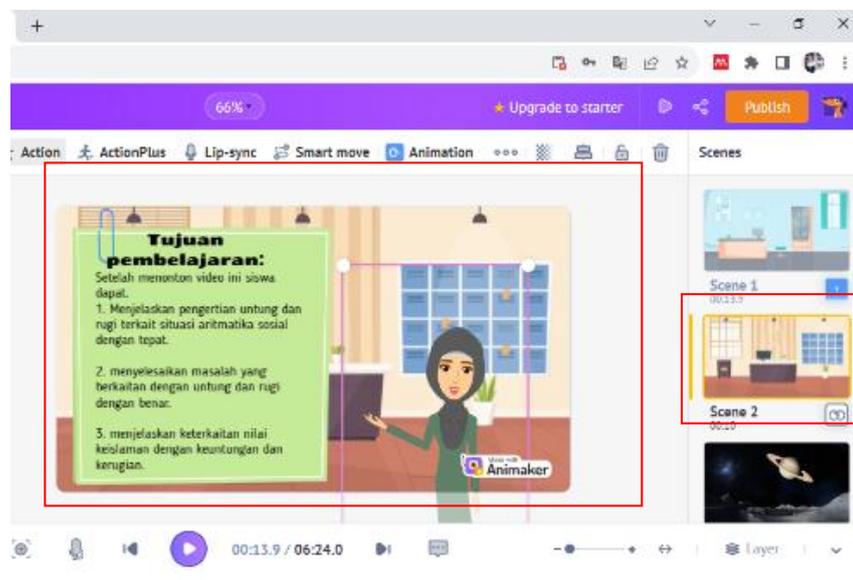


Gambar 4.8 tampilan awal setelah revisi

6. Pada setiap awal video animasi diberi tampilan tujuan pembelajaran.



Gambar 4.9 tampilan slide kedua sebelum revisi



Gambar 4.10 tampilan slide kedua setelah revisi

7. Perbaiki pembahasan contoh soal video kedua dalam menghitung besar untung.

penyelesaian: **PENYELESAIAN**
 harga jual = Rp.125.000,00 perkilogram
 presentase keuntungan = 10%
 sebelum menentukan harga beli, kita tentukan terlebih dahulu besar keuntungan.
 besar untung = %untung/100% x harga jual
 = $\frac{10}{100} \times \text{Rp.125.000,00}$
 = $\frac{1}{4} \times \text{Rp.125.000,00}$
 = Rp. 31.250,00

Gambar 4.11 tampilan pembahasan contoh soal sebelum revisi

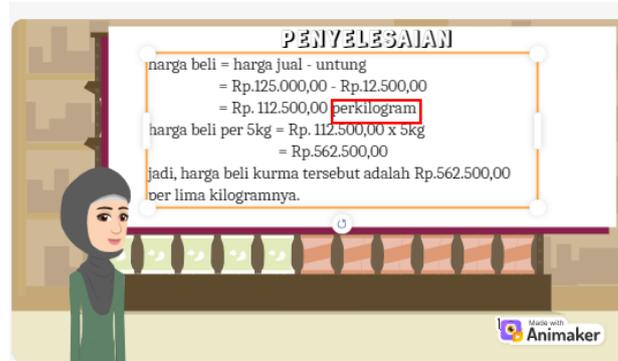
Penyelesaian: **PENYELESAIAN**
 Harga jual = Rp.125.000,00 perkilogram
 Presentase keuntungan (PU) = 10%
 Sebelum menentukan harga beli, kita tentukan terlebih dahulu besar keuntungan.
 Besar untung = PU x harga jual
 = 10% x Rp.125.000,00
 = $\frac{10}{100} \times \text{Rp.125.000,00}$
 = $\frac{1}{10} \times \text{Rp.125.000,00}$
 = $\text{Rp.125.000,00}/10$
 = Rp. 12.500,00

Gambar 4.12 tampilan pembahasan contoh soal setelah revisi

8. Perbaiki *Typo*

PENYELESAIAN
 harga beli = harga jual - untung
 = Rp.125.000,00 - Rp.31.250,00
 = Rp. 93.750,00 perkologram
 harga beli per 5kg = Rp. 93.750,00 x 5kg
 = Rp.468.750,00
 jadi, harga beli kurma tersebut adalah Rp.468.750,00 per lima kilogramnya.

Gambar 4.13 Penulisan *typo* sebelum revisi



Gambar 4.14 penulisan *typo* setelah revisi

9. Perbaiki setiap awalan kalimat dengan huruf kapital.

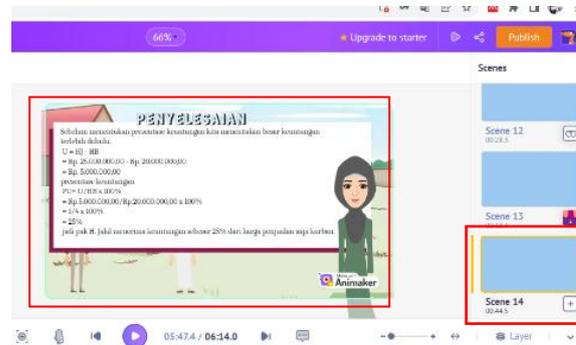


Gambar 4.15 tampilan awal kalimat sebelum revisi

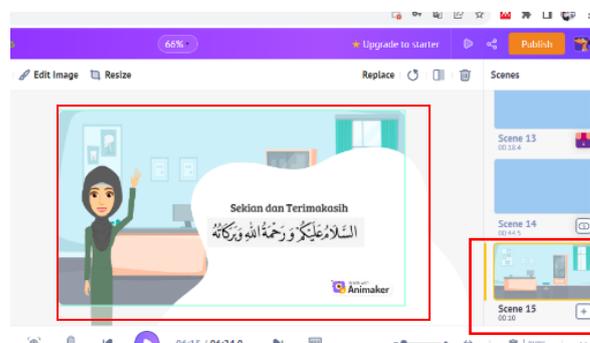


Gambar 4.16 tampilan awal kalimat setelah revisi

10. Tambahkan penutup setiap akhir video.



Gambar 4.17 tampilan akhir video sebelum revisi



Gambar 4.18 tampilan akhir video setelah revisi

b) Revisi Ahli Media

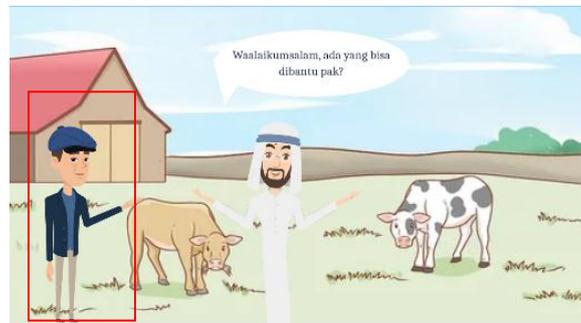
Berikut saran perbaikan media yang dikembangkan dari validator ahli media.

Tabel 4.9 Saran Perbaikan Validator Ahli Media

Validaor	Saran Perbaikan	Hasil Perbaikan
Validator Ahli Media	<ol style="list-style-type: none"> Karakter tetap bergerak meskipun tidak sedang berbicara. <i>Backsound</i> terlalu keras 	<ol style="list-style-type: none"> Tampilan karakter sudah diperbaiki. Volume <i>backsound</i> sudah dikurangi.

Hasil perbaikan berdasarkan saran perbaikan validator ahli media disajikan sebagai berikut.

1. Karakter tetap bergerak meskipun tidak sedang berbicara.



Gambar 4.19 tampilan karakter sebelum revisi



Gambar 4.20 tampilan karakter setelah revisi

c) Revisi Ahli Agama Islam

Berikut saran perbaikan media yang dikembangkan dari ahli agama islam.

Tabel 4.10 Saran Perbaikan Ahli Agama Islam

Validaor	Saran Perbaikan	Hasil Perbaikan
Validator Ahli Agama Islam	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jual beli dalam istilah Fiqih (al bai') maka tambahkan kata dalam istilah fiqih. 2. Surat An-Nisa 29 adalah rujukan Ibnu Taimiyah, maka tambahkan nama 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Istilah jual beli dalam fiqih sudah diperbaiki. 2. Nama rujukan Ibnu Taimiyah sudah ditambahkan. 3. Penulisan setiap awal kalimat sudah diperbaiki.

	<p>rujukan.</p> <p>3. Setiap awal kalimat gunakan huruf kapital.</p>	
--	--	--

Hasil perbaikan berdasarkan saran perbaikan validator ahli agama islam disajikan dalam gambar berikut berikut.

1. Jual beli dalam istilah Fiqih (al bai') maka tambahkan kata dalam istilah fiqih.



Gambar 4.21 tampilan jual beli dalam islam sebelum revisi



Gambar 4.22 tampilan jual beli dalam islam setelah revisi

2. Surat An-Nisa 29 adalah rujukan Ibnu Taimiyah, maka tambahkan nama rujukan



Gambar 4.23 tampilan Q.S An-Nisa 29 sebelum revisi



Gambar 4.24 tampilan Q.S An-Nisa 29 setelah revisi

3. Setiap awal kalimat gunakan huruf kapital.



Gambar 4.25 tampilan awal kalimat sebelum revisi



Gambar 4.26 tampilan awal kalimat setelah revisi

c. Uji Coba Produk

Pada tahap uji coba produk, peneliti melakukan uji coba terhadap 19 siswa kelas VII MTs Al Falah Sukaraja Nuban. Uji coba produk dilakukan untuk melihat respon siswa terhadap media video animasi pembelajaran matematika berbasis nilai keislaman pada materi aritmatika sosial serta keefektifannya dalam meningkatkan minat belajar siswa. Berikut ini hasil dari uji coba produk.

a) Hasil Lembar Respon Siswa

Data dari hasil lembar respon siswa diperoleh kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan tingkat kemenarikannya. Data hasil lembar respon siswa tersebut disajikan berikut ini.

Tabel 4.11 Hasil Respon Siswa

Siswa (x)	Aspek					Skor
	Kemudahan	Materi dan animasi	bahasa	tulisan	keterpaduan	
x_1	10	17	5	4	9	45
x_2	9	18	4	3	7	41

x_3	10	18	4	4	8	44
x_4	8	16	5	5	10	45
x_5	9	18	3	4	9	43
x_6	8	15	4	4	9	40
x_7	9	16	3	5	8	40
x_8	8	17	4	4	9	42
x_9	10	18	4	4	9	46
x_{10}	9	16	5	4	8	42
x_{11}	10	17	5	4	8	44
x_{12}	9	16	4	5	9	43
x_{13}	8	16	5	5	8	42
x_{14}	9	18	4	4	7	42
x_{15}	9	16	5	4	8	42
x_{16}	10	15	3	4	8	40
x_{17}	10	15	5	5	9	44
x_{18}	9	18	4	4	10	45
x_{19}	8	18	5	5	9	45
Jumlah skor						815
P rata-rata						85,789%
Kriteria						Sangat Menarik

Dari tabel hasil respon siswa tersebut video animasi pembelajaran berbasis nilai keislaman memperoleh rata-rata skor 85,789% dan memenuhi kategori “sangat menarik”. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi berbasis nilai keislaman pembelajaran berbasis nilai keislaman sangat menarik.

b) Hasil Angket Minat Siswa

Angket minat siswa dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan dengan berdasarkan tingkat keefektifan dalam meningkatkan minat belajar siswa. angket ini

juga diberikan kepada 19 siswa kelas VII di MTs Al Falah Sukaraja Nuban. Data hasil penilaian angket tersebut disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.12 Hasil Angket Minat Belajar Siswa

Siswa (x)	Skor angket minat belajar		Presentase skor		Selisih perubahan skor
	sebelum	setelah	sebelum	setelah	
x_1	36	45	72%	90%	18%
x_2	30	43	60%	86%	26%
x_3	38	49	76%	98%	22%
x_4	28	46	56%	92%	36%
x_5	35	44	70%	88%	18%
x_6	33	47	66%	94%	28%
x_7	37	47	74%	94%	20%
x_8	36	46	72%	92%	20%
x_9	35	49	70%	98%	28%
x_{10}	35	45	70%	90%	20%
x_{11}	36	46	72%	92%	20%
x_{12}	33	47	66%	94%	28%
x_{13}	35	45	70%	90%	20%
x_{14}	35	45	70%	90%	20%
x_{15}	35	48	70%	96%	26%
x_{16}	36	44	72%	88%	16%
x_{17}	36	45	72%	90%	18%
x_{18}	35	46	70%	92%	22%
x_{19}	38	46	76%	92%	16%

Tabel 4.13 Hasil Angket Minat Belajar Siswa dengan N-gain

Rentang Nilai Gain	$0,7 \leq g$ (Tinggi)
Jumlah Siswa Uji Coba	19
Skor Pretest	663
Skor Posttest	873
N-gain Score	0,7308
N-gain Persen	73,08 %
Klasifikasi	Cukup Efektif

Dari tabel hasil angket minat belajar siswa tersebut video animasi pembelajaran berbasis nilai keislaman memperoleh rata-rata skor nilai gain sebesar 73,08% dan memenuhi kategori “tinggi” serta berada pada klasifikasi “efektif”. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi pembelajaran berbasis nilai keislaman efektif meningkatkan minat belajar siswa.

d. Media Pembelajaran Valid

Media yang dikembangkan tidak melakukan uji coba ulang dan sudah dinyatakan valid, menarik dan efektif maka media pembelajaran video animasi siap untuk digunakan dan dimanfaatkan di sekolah.

4) Langkah *Disseminate* (Penyebaran)

Pada tahap *desseminate* merupakan langkah terakhir dari proses pengembangan media pembelajaran yang dilakukan dengan menyebarkan media pembelajaran. Tahap ini dilakukan dengan menyebarkan produk media pembelajaran berupa video animasi matematika ke sekolah yang akan diteliti yaitu MTs Al Falah Sukaraja Nuban. Peneliti melakukan tahap penyebaran kepada seluruh siswa kelas VII dan guru sebagai referensi materi dan media.

B. Kajian Produk Akhir

1. Kevalidan

Berdasarkan prosedur validasi ahli yang meliputi ahli materi, ahli media dan ahli agama islam, produk ini telah memenuhi standar validitas yang tinggi. Lembar penilaian video animasi pembelajaran harus terlebih dahulu dievaluasi oleh para professional sebelum diserahkan kepada validator. Hasil validasi kuesioner ahli memiliki rata-rata 92% berada dalam kisaran $80\% < P \leq 100\%$ dan memiliki kategore kevalidan yang menyatakan “sangat valid”.

Hasil dari validasi ahli materi diperoleh rata-rata seluruhnya sebesar 85,45% berada dalam kisaran $80\% < P \leq 100\%$ yang memenuhi kriteria “sangat Valid”. Dengan demikian media video animasi ini layak dipakai untuk melakukan uji coba produk di MTs Al Falah Sukaraja Nuban. Informasi yang disajikan dalam video animasi pembelajaran ini berkaitan dengan fenomena-fenomena matematis dalam kehidupan nyata, dimana matematika sangat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, memotivasi dan menarik minat siswa untuk ingin tahu lebih dalam keterkaitan matematika dengan kehidupan nyata. Hal ini sejalan dengan penelitian Wilda Yumna Safitri dkk. yang menyatakan bahwa keterkaitan antara ilmu matematika dengan

kehidupan sehari-hari mampu memperluas pemahaman serta pengetahuan siswa.⁴

Hasil dari validasi ahli media diperoleh rata-rata 75% yang berada pada kisaran $60\% < P \leq 80\%$ yang menunjukkan kriteria “valid”, dengan demikian media video animasi ini layak dipakai untuk melakukan uji coba produk di MTs Al Falah Sukaraja Nuban. Video animasi pembelajaran yang dibuat dimaksudkan untuk menarik dan meningkatkan minat belajar siswa, yang dikonsepsi tertata serta menarik dan memuat materi, contoh dalam kehidupan sehari-hari, serta penyelesaiannya. Media yang dikembangkan disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas VII yang menyukai pembelajaran dengan keterkaitan dalam kehidupan nyata. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Tety Nur Cholifah dkk. bahwa prinsip pemilihan media pembelajaran yaitu bervariasi yang artinya media pembelajaran mampu mendorong sikap aktif siswa dalam belajar.⁵ Dengan demikian dapat membangkitkan semangat belajar siswa dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil validasi ahli agama islam diperoleh rata-rata sebesar 90,76% dan berada pada kisaran $80\% < P \leq 100\%$ yang memenuhi kriteria “sangat valid”. dengan demikian media video animasi ini

⁴ Wilda Yumna Safitri, Heri Retnawati, dan Imam Rofiki, “Pengembangan Film Animasi Aritmatika Sosial Berbasis Ekonomi Syariah untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa MTs,” 206.

⁵ Tety Nur Cholifah dan Galih Ilham Saputro, “Pengembangan Media pembelajaran VIDAM (video animasi) pembelajaran tematik untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 3 SD,” 127.

layak dipakai untuk melakukan uji coba produk di MTs Al Falah Sukaraja Nuban. Video animasi ini terintegrasi nilai keislaman yaitu segala hal yang memiliki faktor positif yang berguna untuk manusia berbentuk norma serta ketentuan yang ada dalam pembelajaran islam. Sesuai dengan studi yang dilakukan oleh Niswatul Kaira dan Samsul Bahri yang menyatakan bahwa mempraktikkan belajar matematika yang diintegrasikan dengan nilai-nilai keislaman mampu membawa dampak positif pada kegiatan belajar siswa, juga mengurangi kejenuhan, menambah impuls, sebagai diskrepansi dalam Teknik belajar dan memperbaiki adab siswa.⁶

2. Kemenarikan

Bersumber pada hasil lembar respon siswa yang diberikan kepada 19 siswa kelas VII terhadap kemenarikan video animasi pembelajaran didapatkan nilai rata-rata seluruhnya sebesar 85,789% berada pada kisaran $80\% < P \leq 100\%$ dan memenuhi kriteria “sangat menarik”. Hal ini sesuai dengan studi yang dilakukan oleh Gita Permata Puspita dan Zulherman yang menyatakan bahwa kehadiran media dalam kegiatan pembelajaran akan mengubah materi yang abstrak menjadi sesuatu yang konkrit, membuat siswa tertarik dengan media video animasi dalam penyampaian materi.⁷

⁶ Niswatul Khaira, Samsul Bahri, dan Khairiani Idri, “Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai Keislaman untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa,” *Ar-Riyadhiyyat: Jurnal Pendidikan Matematika* 1 no.2 (2021): 104.

⁷ Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman, “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa,” 2386.

Adapun keterlibatan nilai keislaman dalam media yang dikembangkan memberi dampak yang positif bagi siswa dan menjadikan siswa lebih jujur, mau berusaha dan senang membantu teman yang kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.

3. Keefektifan Siswa

Berdasarkan hasil angket minat siswa didapat perubahan presentase hasil angket minat belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan video animasi rata-rata nilai N-gain sebesar 0,7308 dengan presentase nilai gain sebesar 73,08% yang berada direntang nilai $0,7 \leq g$ dan memenuhi kriteria “tinggi” serta berada pada klasifikasi cukup efektif meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media video animasi ini berhasil dikembangkan, dapat menciptakan produk akhir yang valid dan layak digunakan oleh siswa serta pengajar dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Budi Murtiyasa dan Fitria Agustin yang menyatakan bahwa video pembelajaran sebagai salah satu media yang cocok serta berpengaruh dalam pelaksanaan pembelajaran dikarenakan siswa lebih memiliki antusias serta minat yang baik saat guru memberika video dalam memaparkan materi matematika.⁸

⁸ Budi Murtiyasa dan Fitria Agustin Anisyawati, “Pengembangan Video Pembelajaran yang Berorientasi pada Peningkatan Minat Belajar,” *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 11 no.2 (2022): 996.

C. Keterbatasan Riset

Media yang dikembangkan pastinya memiliki beberapa kekurangan. Dikarenakan keterbatasan dalam menjalankan pengembangan produk dan keterbatasan peneliti dalam penelitian yang dilakukan itu sendiri. Sebagian keterbatasan tersebut antara lain sebagai berikut.

1. Materi aritmatika sosial yang ada pada video animasi hanya terdiri dari tiga sub materi saja yaitu keuntungan dan kerugian, harga jual dan harga beli, serta bunga tunggal.
2. Kreativitas desain tampilan video animasi perlu ditingkatkna untuk menjadi lebih baik lagi.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran video animasi berbasis nilai keislaman untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII pada materi aritmatika sosial. Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang sudah dilakukan di MTs Al Falah Sukaraja Nuban, diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran video animasi berbasis nilai keislaman telah dikembangkan menggunakan model 4D yang meliputi empat tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). Tahap pertama *define* pada tahap pendefinisian ini terdapat empat langkah yaitu analisis *front-end*, analisis konsep, analisis tugas dan perumusan tujuan pembelajaran. Pada tahap kedua yaitu *design* terdapat tiga Langkah yaitu pemilihan bahan ajar, pemilihan format dan rancangan awal. Pada tahap ketiga yaitu *develop* yang dilakukan yaitu validasi, revisi produk, uji coba produk kemudia sampai media pembelajaran valid. Pada tahap terakhir yaitu tahap *disseminate* dilakukan dengan menyebarkan produk media pembelajaran berupa video animasi ke sekolah yang diteliti yaitu di MTs Al Falah Sukaraja Nuban.

2. Kriteria jawaban lembar penilaian respon peserta didik terhadap kemenarikan produk pengembangan berupa video animasi pembelajaran matematika berbasis nilai keislaman untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII pada materi aritmatika sosial didapat rata-rata total sebesar 85,6% dan berada pada kriteria sangat menarik.
3. Keefektifan produk pengembangan berupa video animasi pembelajaran matematika berbasis nilai keislaman dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VII pada materi aritmatika sosial terhadap siswa dapat ditarik kesimpulan efektif meningkatkan minat belajar siswa, yang didapatkan dari hasil angket minat belajar siswa melalui perhitungan nilai N-gain dengan skor 0,7535 dan berada pada kriteria tinggi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang dapat peneliti berikan bagi peneliti selanjutnya antara lain: Disarankan pengembangan selanjutnya jika ingin menyempurnakan media ini dapat melengkapi materi dengan menambahkan sub materi diskon, bruto, netto dan tara. Pengembangan selanjutnya juga dapat mengembangkan media video animasi pembelajaran berbasis nilai keislaman dengan materi lainnya. Dan pengembangan selanjutnya dapat mengembangkan desain tampilan yang lebih menarik dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aziz dan Abdusysyakhir. (2006). *Analisa Matematis Terhadap Filsafat Al Qur'an, 1 ed.* Malang: UIN Malang Press.
- Abdur Rahman As'ari, Mohammad Tohir, Erik Valentino, Zainul Imron, dan Ibnu Taufiq. (2017). *Matematika*. Edisi Revisi. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, t.t.
- Abdussakir. "Integrating Mathematics and Religious Teachings and Values in Elementary and Secondary School." *Keynote Speech Presented in the 1st International Conference on Mathematics and Islam (ICMIs)*, 2018.
- Abdussakir. (2014). *Matematika dalam Al-Qur'an*. Malang: UIN Maliki Press.
- Abdussakir dan Rosimanidar. (2017). "Model Integrasi Matematika dan Al-Quran serta Praktik Pembelajarannya." *Presented at Seminar Nasional Integrasi Matematika di dalam Al-Qur'an*.
- Al Qur'an dan Terjemahan*. Jakarta: Departemen Agama Republik Indonesia, t.t.
- Aprianika, Salma, Ana Setiani, dan Aritsya Imswatama. "Validitas E – Modul Berbasis Open Ended Meteri Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Pada Pembelajaran Daring untuk Siswa SMK." *Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika* 05, no. 03 (2021): 3115.
- Ardian Asyhari. "Pengembangan Instrumen Asesmen Literasi Sains Berbasis Nilai-Nilai Islam Dan Budaya Indonesia Dengan Pendekatan Kontekstual." *Lentera Pendidikan* 22 (2019).
- Arsyad, Azhar. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Cheppy Riyana. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3ai UPI.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Dheanita Karlindawati. "Pembelajaran Matematika Anti Riba dengan Berpedoman pada Nilai-nilai Islami di Sekolah Dasar Islami Jombang." *Jurnal PGSD* 8 (2020).
- Djaali. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Endah Wulantina. "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Pada Materi Garis dan Sudut." *Prosiding: Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika* 1, no. 2 (2018).

- Errina Ida Zalina dan Rina Wijayanti. "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis Animaker Sebagai Alternatif Pembelajaran." *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo 2 no 1* (2021).
- Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Basicedu 5* (2021).
- Hadi Wuryanto dan Moch Abdul. "Mengkaji Kembali Hasil PISA sebagai Pendekatan Inovasi Pembelajaran untuk Peningkatan Kompetensi Literasi dan Numerasi." *uridukdas.kemedikbud*, 2022.
- Hasil Observasi Angket Pada Siswa Kelas VII MTs Al Falah Sukaraja Nuban.
- Hasil observasi dan wawancara dengan guru matematika di MTs Al Falah Sukaraja Nuban pada tanggal 3 Januari 2023
- Hasil wawancara dengan salah satu siswa kelas VII di MTs Al Falah, 2023.
- Karimah, Wiwin. "Penerapan Model Flipped Classroom Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika 6* (2018).
- Kesumayanti, Nur, dan Rizki Wahyu Yunian Putra. "Pengembangan Bahan Ajar Materi Persamaan Kuadrat Berbantuan Rumus Cepat." *Jurnal Edukasi dan Sains Matematika 3*, no. 2 (2017): 132.
- Khaira, Niswatul, Samsul Bahri, dan Khairiani Idri. "Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai Keislaman untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa." *Ar-Riyadhiyyat : Jurnal Pendidikan Matematika 1 no.2* (2021).
- Lestari, Karunia Eka, dan Mokhamad Ridwan. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Maimunah, Nurhamdiah, dan Yenita Roza. "Praktikalitas Bahan Ajar Matematika Terintegrasi Nilai Islam Menggunakan Pendekatan Saintifik untuk Pengembangan Karakter Peserta Didik." *Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika 4* (2020).
- Mulia Diana, Netriwati, dan Fraulein Intan Suri. "modul pembelajaran matematika bernuansa islami dengan pendekatan inkuri." *Jurnal Matematika 1* (2018).

- Murdiyanto, Tri, dan Yudi Mahatma. "Perkembangan Alat Peraga Matematika untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Sarwahita* 11 (2014).
- Murtiyasa, Budi dan Fitria Agustin Anisyawati. "Pengembangan Video Pembelajaran yang Berorientasi pada Peningkatan Minat Belajar." *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 11 no.2 (2022).
- Nardi. (2019). *Modul Pendamping Matematika*. Katen: Sekawan Katen.
- Nunung Sobarningsih. "Pengembangan Soal Matematika Bernuansa Islam." *Jurnal Analisa* 5 (2019).
- Nur Kesumayanti dan Rizki Wahyu Yunian Putra. "Pengembangan Bahan Ajar Materi Persamaan Kuadrat Berbantuan Rumus Cepat." *Jurnal Edukasi dan Sains Matematika* 3, no. 2 (2017).
- Nutia Rahmatin, Dewi Pramita, Sirajuddin, dan Mahsup. "Pengembangan Modul Pembelajaran Bangun Ruang dengan Metode Creative Problem Solving (CPS) Pada Siswa Kelas VII SMP." *Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika* 3 no 1 (2019).
- OECD. "PISA 2012 Results in Focus." *www.oecd.org*, 2014.
- OECD. "PISA 2018 Results Combined Executive Summaries." *www.oecd.org* I (2019).
- OECD. "Programme International Student Assessment (PISA) Results From PISA 2018." *www.oecd.org*, 2019.
- OECD. "Results from PISA 2015." *www.oecd.org*, 2016.
- Pakpahan, Adrew fernando, Dewa putu yudhi ardiana, Arin tentrem Mawati, elmor benedict wagi, Janner simartama, Muhamad zulfikar maskur, La ili, dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran*, 2020.
- Purwanti, Budi. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure." *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan* 3 (2015).
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. (2013). *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat bahasa.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.

- Putri, Bela Bektı Amalia, Arifin Muslin, dan Tri Yuliansyah Bintaro. "Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V di SD Negeri 4 Gumiwang." *Jurnal Education FKIP UNMA* 5 (2019).
- Ranang, Basnendar, dan Asmoro. (2010). *Animasi Kartun dari Analog sampai Digital*. Jakarta: PT. Indeks.
- S Susilowati. "Pengembangan Bahan Ajar IPA Terintegrasi Nilai Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA." *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 3, no. 1 (2017).
- Salafudin. "Pembelajaran Matematika yang Bermuatan Nilai Islam." *Jurnal Penelitian* 12 (2015).
- Samsul Maarif. "Integrasi Matematika dan Islam Dalam Pembelajaran Matematika." *Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung* 4, no. 2 (2015).
- Sandu Siyoto dan Muhammad Ali Sodiq. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Pubishing.
- Sari, Yessi Novita. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Means Ends Analysis Menggunakan Media Video Terhadap Kreatifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 3 Pagar Alam." *Jurnal LABA*, 2018.
- Setyo Eko Atmojo. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ipa Terpadu Berpendekatan Etnosains." *JPS: Jurnal Pendidikan Sains* 6, no. 1 (2017).
- Sri Anitah. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka, 2012.
- Suci Yunianti dan Arnida Sari. "Pengembangan Modul Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Melalui Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) Di Provinsi Riau." *Jurnal Analisa* 4 (2018).
- Sugiono. (2016). *METODE PENELITIAN Kuantitatif, Kualitatifdan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tety Nur Cholifah dan Galih Ilham Saputro. "Pengembangan Media pembelajaran VIDAM (video animasi) pembelajaran tematik untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 3 SD." *Primary Education Journals* 2 (2022).
- Thiagarajan. (1974). *Intructional Development for Theacher of Exceptional Children*. Bloomington: Indiana University.
- Wida Rachmiati dan Mansur. "Video Pembelajaran Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman untuk Mengembangkan Pemahaman Matematis dan

Karakter Religius Siswa SD.” *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar* 13 (2021).

Widoyoko, Eko Putro. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wilda Yumna Safitri, Heri Retnawati, dan Imam Rofiki. “Pengembangan Film Animasi Aritmatika Sosial Berbasis Ekonomi Syariah untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa MTs.” *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 7 no 2 (2020).

LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Izin Prasurvey



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-5489/In.28/J/TL.01/12/2022
Lampiran : -
Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,
Kepala Madrasah MTS AL FALAH
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : **ARINA KHUSNA**
NPM : 1901061005
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan : Tadris Matematika
Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBASIS NILAI-NILAI KEISLAMAN UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII
PADA MATERI ALJABAR**

untuk melakukan prasurvey di MTS AL FALAH, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 12 Desember 2022
Ketua Jurusan,



Endah Wulantina
NIP 199112222019032010

Lampiran 2: Balasan Prasurvey



**PONDOK PESANTREN AL FALAH SUKARAJA NUBAN
MADRASAH TSANAWIYAH AL FALAH
SUKARAJA NUBAN BATANGHARI NUBAN LAMPUNG TIMUR
Alamat : Jl. Raya Sukaraja Nuban No. 36 Kode Pos 34372**

Nomor : 05.002/YPPAF/MTs. A.F/IV/2022
Lamp : -
Hal : **Pemberian Izin Pra Survey**

Kepada Yth.
Ketua Jurusan Tadris Matematika IAIN Metro

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Berdasarkan Surat Izin Pra Survey No. B-5489/ln.28/J/TL.01/12/2022 dari Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, Maka kami memberikan izin kepada:

Nama : ARINA KHUSNA
NPM : 1901061005
Semester : 7 (Tujuh)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris Matematika
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS NILAI-NILAI KEISLAMAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATERI ALJABAR

Untuk melaksanakan Pra Survey di MTs. Al Falah.

Demikian surat Izin Pra Survey kami berikan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Batanghari Nuban, 14 Desember 2022

Kepala Madrasah



Lampiran 3: Surat Bimbingan Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.ain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-1706/In.28.1/J/TL.00/04/2023
Lampiran :-
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
Endah Wulantina (Pembimbing 1)
(Pembimbing 2)
di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **ARINA KHUSNA**
NPM : 1901061005
Semester : 8 (Delapan)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris Matematika
Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
BERBASIS NILAI KEISLAMAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 10 April 2023

Ketua Jurusan,



Endah Wulantina

Lampiran 4: Surat Tugas



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-4611/In.28/D.1/TL.01/10/2023

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : **ARINA KHUSNA**
NPM : 1901061005
Semester : 9 (Sembilan)
Jurusan : Tadris Matematika

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di MTS AL FALAH, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS NILAI KEISLAMAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 02 Oktober 2023

Mengetahui,
Pejabat Setempat

M. JAMUL ASROR, S.P.D.

Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003

Lampiran 5: Surat Izin Research



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-4610/In.28/D.1/TL.00/10/2023
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA MTS AL FALAH
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-4611/In.28/D.1/TL.01/10/2023, tanggal 02 Oktober 2023 atas nama saudara:

Nama : **ARINA KHUSNA**
NPM : 1901061005
Semester : 9 (Sembilan)
Jurusan : Tadris Matematika

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA MTS AL FALAH bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di MTS AL FALAH, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS NILAI KEISLAMAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 02 Oktober 2023
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003

Lampiran 6: Surat Balasan Izin Research



**PONDOK PESANTREN AL FALAH SUKARAJA NUBAN
MADRASAH TSANAWIYAH AL FALAH
SUKARAJA NUBAN BATANGHARI NUBAN LAMPUNG TIMUR
Alamat : Jl. Raya Sukaraja Nuban No. 36 Kode Pos 34372**

Nomor : 11.001/MTs.AF/X/2023
Lampiran : -
Hal : **Tanggapan Izin Research**

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Metro

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Berdasarkan surat dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro Nomor: B-4610/ln.28/D.1/TL.00/10/2023 tanggal 02 Oktober 2023 tentang Izin Research, Maka Kepala MTs Al Falah memberikan izin kepada:

Nama : ARINA KHUSNA
NPM : 1901061005
Jurusan : Tadris Matematika

Kepada nama tersebut telah melaksanakan Research/survey di MTs Al Falah Sukaraja Nuban dalam rangka menyelesaikan Tugas akhir/Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Nilai Keislaman Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII Pada Materi Aritmatika Sosial.

Demikian surat Izin Research kami berikan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Batanghari Nuban, 21 Oktober 2023

Kepala Madrasah



M. Zainul Asror, S.Pd

Lampiran 7: Surat Keterangan Adopsi Karya



**PONDOK PESANTREN AL FALAH SUKARAJA NUBAN
MADRASAH TSANAWIYAH AL FALAH
SUKARAJA NUBAN BATANGHARI NUBAN LAMPUNG TIMUR
Alamat : Jl. Raya Sukaraja Nuban No. 36 Kode Pos 34372**

SURAT KETERANGAN
No.06.002/MTs.AF/XI/2023

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Zainul Asror, S.Pd
Jabatan : Kepala Madrasah MTs Al Falah Sukaraja Nuban
Instansi : MTs Al Falah Sukaraja Nuban

Menyatakan bahwa kami telah mengadopsi/menerapkan/menggunakan karya berupa **Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Nilai Keislaman** dari hasil penelitian/pengabdian/kerja lapangan atas nama:

Nama : Arina Khusna
NPM/NIDN : 1901061005
Status/Jabatan : Mahasiswa
Asal Perguruan Tinggi : IAIN Metro Lampung

dengan judul:

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Nilai Keislaman Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII Pada Materi Aritmatika Sosial.

Karya ini digunakan pada Siswa Kelas VII MTs Al Falah Sukaraja Nuban sejak tanggal **21 Oktober 2023**.

Batanghari Nuban, 28 November 2023

Kepala Madrasah



M. Zainul Asror, S.Pd

Lampiran 8: Surat Keterangan Bebas Pustaka IAIN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN**

NPP: 1807062F0000001

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-1279/In.28/S/U.1/OT.01/11/2023**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : ARINA KHUSNA
NPM : 1901061005
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Tadris Matematika

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2023/2024 dengan nomor anggota 1901061005

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 21 November 2023
Kepala Perpustakaan

Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.
NIP.19750505 200112 1 002

Lampiran 9: Surat Bebas Pustaka Program Studi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

SURAT BEBAS PUSTAKA PROGRAM STUDI

No: 139/Pustaka-TMTK/XI/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro, menerangkan bahwa:

Nama : Arina Khusna
NPM : 1901061005
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Tadris Matematika (TMTK)

Bahwa nama tersebut di atas, dinyatakan telah lulus bebas pustaka Program Studi TMTK, dengan memberi sumbangan buku dalam rangka penambahan koleksi buku-buku perpustakaan Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Metro, 29 November 2023
Ketua Program Studi TMTK

Endah Wulantina, M.Pd.
NIP. 19911222 201903 2 010

Lampiran 10: Lembar Validasi Angket

INSTRUMEN VALIDASI ANGKET

Lembar Validasi Angket Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Nilai Keislaman Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII Pada Materi Aritmatika Sosial

Nama Validator :
NIP :
Jabatan :
Tanggal Pengisian :
Peneliti : Arina Khusna
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Nilai Keislaman untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII pada Materi Aritmatika Sosial

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian bapak/ibu terhadap angket validitas produk yang telah dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan bapak/ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk

1. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:
5 : Sangat Valid
4 : Valid
3 : Cukup Valid
2 : Kurang Valid
1 : Tidak Valid
2. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, maka kesimpulan dari penilaian ini dinyatakan:

1. Layak digunaAkan uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan uji coba setelah revisi
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon dibulatkan pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan.

Metro,2023
Validator

(.....)
NIP.

Lampiran 11: Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

KISI-KISI ANGKET PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS NILAI KEISLAMAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL UNTUK AHLI MEDIA

No.	Aspek Penilaian	Kriteria	Nomor Angket
1.	Kemudahan	Kemudahan mengoperasikan media video animasi	1
2.	Tulisan	Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i>	2
		Ketepatan pemilihan warna dan ukuran tulisan	3
		Ketepatan peletakan tulisan	4
		Keterbacaan tulisan	5
3.	Tampilan	Kemenarikan gambar dan animasi yang digunakan	6,11
		Ketepatan pengaturan tata letak gambar dan animasi pada setiap <i>slide</i>	7
		Ketepatan pemilihan warna pada setiap <i>slide</i>	8
4.	Suara	Ketepatan pemilihan <i>backsound</i>	9
		Ketepatan Pemilihan <i>Sound Effect</i>	10
		Kejernihan suara	13

Sumber: Safitri, Wilda Yumna. Heri Retnawati., dan Imam Rofiki. 2020. "Pengembangan Film Animasi Aritmatika Sosial Berbasis Ekonomi Syariah untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa MTs" dalam *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* volume 7 no 2 (199).

Lampiran 12: Instrumen Validasi Ahli Media

ANGKET PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS NILAI KEISLAMAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL UNTUK AHLI MEDIA

Mata Pelajaran : Matematika
Sasaran : Siswa kelas VII MTs Al Falah Sukaraja Nuban
Validator :
NIP :
Peneliti : Arina Khusna
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Nilai Keislaman untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII pada Materi Aritmatika Sosial
Hari/Tanggal :

A. Pengantar

Lembar validasi digunakan untuk memperoleh penilaian dari bapak/ibu terhadap produk penelitian yang telah dikembangkan. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan suatu informasi terkait dengan kevalidan media pembelajaran berdasarkan komponen yang telah terlampir. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan bapak/ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor penilaian pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang telah disediakan dalam skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan :

- 5 : Sangat Setuju (SS)
- 4 : Setuju (S)
- 3 : Cukup Setuju (CS)
- 2 : Tidak Setuju (TS)
- 1 : Sangat Tidak Setuju (STS)

2. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan secara singkat dan jelas pada baris yang telah disediakan.

C. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kemudahan dalam mengoperasikan media video animasi.					
2.	Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i> dalam video animasi.					
3.	Ketepatan pemilihan warna dan ukuran tulisan dalam media video animasi.					
4.	Ketepatan peletakan tulisan dalam media video animasi.					
5.	Tulisan dalam media video animasi dapat dibaca dengan jelas.					
6.	Kemenarikan gambar yang digunakan dalam media video animasi					
7.	Ketepatan pengaturan tata letak gambar dan animasi pada setiap <i>slide</i> yang ada dalam media video animasi					
8.	Ketepatan pemilihan warna pada setiap <i>slide</i> dalam media video animasi.					
9.	Ketepatan pemilihan <i>background</i> dalam media video animasi.					
10.	Ketepatan Pemilihan <i>Sound Effect</i> dalam media video animasi.					
11.	Kemenarikan animasi yang digunakan dalam media video animasi					
12.	Kejernihan suara pada media video animasi.					

D. Catatan dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Media pembelajaran “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Nilai Keislaman untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII pada Materi Aritmatika Sosial” yang telah dinilai, dinyatakan :

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi Sebagian
3. Tidak layak digunakan atau revisi total

Metro,2023
Validator

(.....)
NIP.

Lampiran 13: Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

**KISI-KISI ANGKET PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS NILAI KEISLAMAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL
UNTUK AHLI MATERI**

No.	Aspek	Kriteria	Nomor Angket
1.	Materi	Keselarasan indikator dengan kompetensi dasar	1
		Ketepatan Materi	2
		Keruntutan Materi	3
2.	Isi	Keselarasan animasi pada media video animasi dengan konsep matematika aritmatika sosial	4
		Kebenaran/kejelasan pemberian contoh untuk menjelaskan konsep	5
		Kemampuan media video animasi dalam mendorong minat belajar siswa	6
		Kejelasan uraian, animasi, dialog, dan susunan materi yang sistematis dalam media pembelajaran	7
3.	Bahasa	Kebakuan bahasa yang digunakan	8
		Kemudahan dalam memahami bahasa yang digunakan	9
		Kelengkapan kalimat/informasi yang dibutuhkan siswa	10
		Penggunaan kata sesuai Ejaan Bahasa Indonesia	11

Sumber: Safitri, Wilda Yumna. Heri Retnawati., dan Imam Rofiki. 2020. "Pengembangan Film Animasi Aritmatika Sosial Berbasisi Ekonomi Syariah untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa MTs" dalam *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* volume 7 no 2 (199).

Lampiran 14: Instrumen Validasi Ahli Materi

ANGKET PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS NILAI KEISLAMAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL UNTUK AHLI MATERI

Mata Pelajaran : Matematika
Sasaran : Siswa kelas VII MTs Al Falah Sukaraja Nuban
Validator :
NIP :
Peneliti : Arina Khusna
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Nilai Keislaman untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII pada Materi Aritmatika Sosial
Hari/Tanggal :

A. Pengantar

Lembar validasi digunakan untuk memperoleh penilaian dari bapak/ibu terhadap produk penelitian yang telah dikembangkan. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan suatu informasi terkait dengan kevalidan media pembelajaran berdasarkan komponen yang telah terlampir. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan bapak/ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor penilaian pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang telah disediakan dalam skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan :

- 5 : Sangat Setuju (SS)
- 4 : Setuju (S)
- 3 : Cukup Setuju (CS)
- 2 : Tidak Setuju (TS)
- 1 : Sangat Tidak Setuju (STS)

2. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan secara singkat dan jelas pada baris yang telah disediakan.

E. Kesimpulan

Media pembelajaran “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Nilai Keislaman untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII pada Materi Aritmatika Sosial” yang telah dinilai, dinyatakan :

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi Sebagian
3. Tidak layak digunakan atau revisi total

Metro,2023
Validator

(.....)
NIP.

Lampiran 15: Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Agama Islam

**KISI-KISI ANGKET PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS NILAI KEISLAMAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL
UNTUK AHLI AGAMA ISLAM**

Indikator Penilaian	Nomor Butir
Kesesuaian materi dan contoh soal dengan nilai-nilai keislaman	1, 2, 3, 4,5,6,7
Penyajian materi dengan nilai-nilai aqidah, akhlak dan ibadah	8,9,10
Manfaat integrasi nilai-nilai keislaman	11,12,13

Sumber: Asyhari, Ardian. 2019. "Pengembangan Instrumen Asesmen Literasi Sains Berbasis Nilai-Nilai Islam Dan Budaya Indonesia Dengan Pendekatan Kontekstual" dalam jurnal *Lentera Pendidikan* volume 22 (174).

Lampiran 16: Instrumen Validasi Ahli Agama Islam

ANGKET PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS NILAI KEISLAMAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL UNTUK AHLI AGAMA ISLAM

Mata Pelajaran : Matematika
Sasaran : Siswa kelas VII MTs Al Falah Sukaraja Nuban
Validator :
NIP :
Peneliti : Arina Khusna
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Nilai Keislaman untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII pada Materi Aritmatika Sosial
Hari/Tanggal :

A. Pengantar

Lembar validasi digunakan untuk memperoleh penilaian dari bapak/ibu terhadap produk penelitian yang telah dikembangkan. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan suatu informasi terkait dengan kevalidan media pembelajaran berdasarkan komponen yang telah terlampir. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan bapak/ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk Pengisian

3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor penilaian pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang telah disediakan dalam skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan :

- 5 : Sangat Setuju (SS)
- 4 : Setuju (S)
- 3 : Cukup Setuju (CS)
- 2 : Tidak Setuju (TS)
- 1 : Sangat Tidak Setuju (STS)

4. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan secara singkat dan jelas pada baris yang telah disediakan.

E. Kesimpulan

Media pembelajaran “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Nilai Keislaman untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII pada Materi Aritmatika Sosial” yang telah dinilai, dinyatakan :

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi Sebagian
3. Tidak layak digunakan atau revisi total

Metro,2023
Validator

(.....)
NIP.

Lampiran 17: Kisi-kisi Angket respon siswa

KISI-KISI ANGKET RESPON SISWA

No.	Aspek	Kriteria	Nomor Angket
1.	Kemudahan	Kemudahan penggunaan media	1
		Kemudahan materi yang ada pada media pembelajaran video animasi	2
2.	Materi dan Animasi	Kemenarikan animasi dalam media pembelajaran	3, 7
		Penyajian materi yang menarik	9
		Ketepatan contoh soal dan soal dengan materi	4
3.	Bahasa	Bahasa yang digunakan dalam media video animasi mudah dimengerti	5
4.	Tulisan	Kejelasan tulisan dalam media pembelajaran	6
5.	Keterpaduan	Kesesuaian backsound dan music pada media pembelajaran	8
		Kesesuaian animasi dengan nilai-nilai islam pada media pembelajaran	10

Sumber: Wilda Yumna Safitri, Heri Retnawati, dan Imam Rofiki, "Pengembangan Film Animasi Aritmatika Sosial Berbasis Ekonomi Syariah untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa MTs," *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 7 no 2 (2020): 199.

Lampiran 18: Angket respon siswa

ANGKET RESPON SISWA

Nama :
Kelas/Semester :
Sekolah :
Tanggal Pengisian :

A. Pengantar

Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran video animasi matematika, saya mohon respon adik-adik terhadap media pembelajaran video animasi berbasis nilai keislaman pada materi aritmatika sosial. Silahkah adik-adik jawab dengan sejujur-jujurnya karena angket ini tidak akan berpengaruh terhadap nilai matematika.

B. Petunjuk:

1. Angket ini berisi kalimat pernyataan. Pahami baik-baik setiap pernyataan, kemudian pertimbangkan pernyataan dalam kaitannya dengan media yang telah kalian pelajari. Silahkan jawab yang benar-benar sesuai dengan pilihanmu.
2. Berilah tanda cheklist (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pendapatmu untuk setiap pernyataan yang diberikan.
3. Apabila adik-adik ada yang kurang jelas silahkan ditanyakan.

C. Keterangan Pilihan Jawaban

- 5 : Sangat Setuju
4 : Setuju
3 : Kurang Setuju
2 : Tidak Setuju
1 : Sangat Tidak Setuju

D. Pernyataan

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Saya dapat menggunakan media pembelajaran video animasi ini dengan mudah.					
2	Saya mudah memahami materi aritmatika sosial yang disampaikan dalam video animasi ini.					
3.	Saya tertarik dengan tampilan media video animasi ini.					
4.	Contoh soal dan soal yang ada pada media					

	pembelajaran video animasi ini sesuai dengan materi aritmatika sosial.					
5	Bahasa yang digunakan dalam media video animasi ini mudah dipahami.					
6.	Tulisan dalam video animasi ini jelas.					
7	Saya tertarik dengan animasi animasi yang ada pada media video animasi ini.					
8.	Saya tertarik dengan music serta backsound yang ada pada video animasi ini.					
9.	Penyajian materi aritmatika sosial pada video ini sangat menarik.					
10.	Saya tertarik dengan nilai keislaman yang dikaitkan dengan materi aritmatika sosial					

Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

**Tanda Tangan
Siswa/Responden,**

.....

Lampiran 19: Kisi-kisi Angket Minat Belajar Siswa

KISI-KISI ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

No.	Indikator	Nomor Angket
1.	Perasaan senang	1,3,5
2.	Ketertarikan untuk belajar	2,7,10
3.	Menunjukkan perhatian saat belajar	4,6
4.	Keterlibatan dalam proses belajar	8,9

Sumber: Wilda Yumna Safitri, Heri Retnawati, dan Imam Rofiki, “Pengembangan Film Animasi Aritmatika Sosial Berbasis Ekonomi Syariah untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa MTs,” *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 7 no 2 (2020): 200.

Lampiran 20: Angket Minat Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media

**ANGKET MINAT BELAJAR SISWA
SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI**

Nama :
Kelas/Semester :
Sekolah :
Tanggal Pengisian :

A. Pengantar

Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran video animasi matematika, saya mohon respon adik-adik terhadap media pembelajaran video animasi berbasis nilai keislaman pada materi aritmatika sosial. Silahkah adik-adik jawab dengan sejujur-jujurnya karena angket ini tidak akan berpengaruh terhadap nilai matematika.

B. Petunjuk:

4. Angket ini berisi kalimat pernyataan. Pahami baik-baik setiap pernyataan, kemudian pertimbangkan pernyataan dalam kaitannya dengan media yang telah kalian pelajari. Silahkan jawab yang benar-benar sesuai dengan pilihanmu.
5. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pendapatmu untuk setiap pernyataan yang diberikan.
6. Apabila adik-adik ada yang kurang jelas silahkan ditanyakan.

C. Keterangan Pilihan Jawaban

- 5 : Sangat Setuju
4 : Setuju
3 : Kurang Setuju
2 : Tidak Setuju
1 : Sangat Tidak Setuju

D. Pernyataan

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Saya senang belajar matematika dikelas.					
2	Saya tertarik belajar matematika dengan metode yang digunakan guru di kelas.					
3	Saya dapat mengingat materi yang disajikan oleh guru dalam waktu lebih lama.					
4	Guru dikelas menggunakan media pembelajaran dalam mengajar materi matematika.					
5	Saya lebih mudah memahami materi dikelas					

	dengan metode tanya jawab.					
6	Saya lebih mudah memahami materi aritmatika sosial yang diajarkan guru dikelas.					
7	Saya dapat mengikuti pembelajaran matematika dengan baik.					
8	Metode-metode yang digunakan guru mampu mengatasi kesulitan saya dalam belajar matematika.					
9	Saya tidak bosan belajar matematika di kelas.					
10	Pembelajaran matematika yang diajarkan di kelas membuat saya lebih terinovasi untuk belajar matematika.					

Saran:

.....
.....
.....
.....
.....
.....

**Tanda Tangan
Siswa/Responden,**

.....

Lampiran 21: Angket Minat Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media

**ANGKET MINAT BELAJAR SISWA
SETELAH MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI**

Nama :
Kelas/Semester :
Sekolah :
Tanggal Pengisian :

A. Pengantar

Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran video animasi matematika, saya mohon respon adik-adik terhadap media pembelajaran video animasi berbasis nilai keislaman pada materi aritmatika sosial. Silahkah adik-adik jawab dengan sejujur-jujurnya karena angket ini tidak akan berpengaruh terhadap nilai matematika.

B. Petunjuk:

7. Angket ini berisi kalimat pernyataan. Pahami baik-baik setiap pernyataan, kemudian pertimbangkan pernyataan dalam kaitannya dengan media yang telah kalian pelajari. Silahkan jawab yang benar-benar sesuai dengan pilihanmu.
8. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pendapatmu untuk setiap pernyataan yang diberikan.
9. Apabila adik-adik ada yang kurang jelas silahkan ditanyakan.

C. Keterangan Pilihan Jawaban

- 5 : Sangat Setuju
4 : Setuju
3 : Kurang Setuju
2 : Tidak Setuju
1 : Sangat Tidak Setuju

D. Pernyataan

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Saya senang belajar matematika menggunakan media pembelajaran video animasi ini.					
2	Saya tertarik belajar matematika menggunakan media pembelajaran video animasi ini.					
3	Dengan media video animasi belajar matematika di kelas menjadi tidak membosankan.					
4	Pembelajaran dengan menggunakan media video animasi membuat saya lebih termotivasi untuk					

	belajar matematika.					
5	Saya dapat mengingat materi yang disajikan dalam media ini dalam waktu yang lama.					
6	saya lebih mudah belajar matematika menggunakan media video animasi ini.					
7	Dengan media video animasi saya dapat mengikuti pembelajaran matematika dengan baik					
8	Saya lebih mudah memahami materi aritmatika sosial menggunakan media video animasi ini.					
9	Media pembelajaran video animasi yang diterapkan mampu mengatasi kesulitan saya dalam belajar matematika.					
10	Saya tertarik belajar matematika dengan nilai keilsaman yang dikaitkan dengan materi aritmatika sosial					

Saran:

.....
.....
.....
.....
.....
.....

**Tanda Tangan
Siswa/Responden,**

.....

Lampiran 22: Hasil Validasi Angket

INSTRUMEN VALIDASI ANGKET

Lembar Validasi Angket Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Nilai Keislaman Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII Pada Materi Aritmatika Sosial

Nama Validator : Juitaning Mustika, M.Pd
NIP : 19910720 201903 2017
Jabatan : Dosen Matematika
Tanggal Pengisian : 21 September 2023
Peneliti : Arina Khusna
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Nilai Keislaman untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII pada Materi Aritmatika Sosial

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian bapak/ibu terhadap angket validitas produk yang telah dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan bapak/ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk

3. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:
 - 5 : Sangat Valid
 - 4 : Valid
 - 3 : Cukup Valid
 - 2 : Kurang Valid
 - 2 : Tidak Valid
4. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. Penilaian

Aspek	Indikator	Skala				
		1	2	3	4	5
Kejelasan	11. Kejelasan judul pada lembar angket					✓
	12. Kejelasan butir pada pernyataan				✓	
	13. Kejelasan petunjuk pengisian angket					✓
Ketepatan Isi	14. Ketepatan pernyataan dengan jawaban yang diharapkan					✓
Relevansi	15. Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian.					✓
	16. Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai pada penelitian.					✓
Relevansi Isi	17. Pernyataan menerangkan informasi yang benar.					✓
Ketepatan Bahasa	18. Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami.				✓	
	19. Bahasa yang digunakan efektif.				✓	
	20. Penulisan lembar angket sesuai PUEBI.				✓	

D. Komentar dan Saran

- 1) Perbaiki typo
- 2) Perbaiki pernyataan yang sama makna dengan pernyataan lain.

E. Kesimpulan

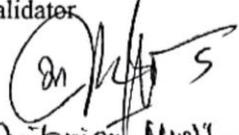
Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, maka kesimpulan dari penilaian ini dinyatakan:

1. Layak digunakan uji coba tanpa revisi
- ② Layak digunakan uji coba setelah revisi
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon dibulatkan pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan.

Metro, 21 September 2023

Validator


(Juitaning Musliha M.Pd
NIP. 19910720 201003 2017

Lampiran 23: Hasil Validasi Ahli Media

ANGKET PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS NILAI KEISLAMAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL UNTUK AHLI MEDIA

Mata Pelajaran : Matematika
Sasaran : Siswa kelas VII MTs Al Falah Sukaraja Nuban
Validator : Fertilia Ikashaum, M.Pd
NIP : 199203052019032016
Peneliti : Arina Khusna
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Nilai Keislaman untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII pada Materi Aritmatika Sosial
Hari/Tanggal : Jum'at, 20 Oktober 2023

A. Pengantar

Lembar validasi digunakan untuk memperoleh penilaian dari bapak/ibu terhadap produk penelitian yang telah dikembangkan. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan suatu informasi terkait dengan kevalidan media pembelajaran berdasarkan komponen yang telah terlampir. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan bapak/ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor penilaian pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang telah disediakan dalam skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan :

- 6 : Sangat Setuju (SS)
- 4 : Setuju (S)
- 3 : Cukup Setuju (CS)
- 2 : Tidak Setuju (TS)
- 1 : Sangat Tidak Setuju (STS)

2. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan secara singkat dan jelas pada baris yang telah disediakan.

C. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kemudahan dalam mengoperasikan media video animasi.		✓			
2.	Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i> dalam video animasi.			✓		
3.	Ketepatan pemilihan warna dan ukuran tulisan dalam media video animasi.		✓			
4.	Ketepatan peletakan tulisan dalam media video animasi.			✓		
5.	Tulisan dalam media video animasi dapat dibaca dengan jelas.		✓			
6.	Kemenarikan gambar yang digunakan dalam media video animasi		✓			
7.	Ketepatan pengaturan tata letak gambar dan animasi pada setiap <i>slide</i> yang ada dalam media video animasi		✓			
8.	Ketepatan pemilihan warna pada setiap <i>slide</i> dalam media video animasi.		✓			
9.	Ketepatan pemilihan <i>backsound</i> dalam media video animasi.		✓			
10.	Ketepatan Pemilihan <i>Sound Effect</i> dalam media video animasi.		✓			
11.	Kemenarikan animasi yang digunakan dalam media video animasi		✓			
12.	Kejernihan suara pada media video animasi.			✓		

D. Catatan dan Saran Perbaikan

1. Volume *backsound* terlalu keras.
2. Penjelasan contoh soal jangan hanya dibacakan.
3. Tokoh animasi dibuat tidak bergerak ketika tidak bicara.

E. Kesimpulan

Media pembelajaran “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Nilai Keislaman untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII pada Materi Aritmatika Sosial” yang telah dinilai, dinyatakan :

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi Sebagian
3. Tidak layak digunakan atau revisi total

Metro,2023

Validator



(Fertilia Ikashaum, M.Pd)

NIP. 199203052019032016

Lampiran 24: Hasil Validasi Ahli Materi I

**ANGKET PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
BERBASIS NILAI KEISLAMAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL
UNTUK AHLI MATERI**

Mata Pelajaran : Matematika
Sasaran : Siswa kelas VII MTs Al Falah Sukaraja Nuban
Validator : Dwi Laila Sulistiowati, M.Pd
NIP : 199401132020122025
Peneliti : Arina Khusna
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Nilai Keislaman untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII pada Materi Aritmatika Sosial
Hari/Tanggal : Rabu, 11 Oktober 2023

A. Pengantar

Lembar validasi digunakan untuk memperoleh penilaian dari bapak/ibu terhadap produk penelitian yang telah dikembangkan. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan suatu informasi terkait dengan kevalidan media pembelajaran berdasarkan komponen yang telah terlampir. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan bapak/ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor penilaian pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang telah disediakan dalam skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan :

- 5 : Sangat Setuju (SS)
- 4 : Setuju (S)
- 3 : Cukup Setuju (CS)
- 2 : Tidak Setuju (TS)
- 1 : Sangat Tidak Setuju (STS)

2. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan secara singkat dan jelas pada baris yang telah disediakan.

C. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Keselarasan indikator dengan kompetensi dasar.		✓			
2.	Kesesuaian materi dalam media video animasi dengan indikator.		✓			
3.	Keruntutan Materi pada media video animasi.	✓				
4.	Keselarasan animasi pada media video animasi dengan konsep matematika aritmatika sosial.	✓				
5.	Ketepatan pemberian contoh untuk menjelaskan konsep materi aritmatika sosial.		✓			
6.	Ketepatan media video animasi dalam mendorong minat belajar siswa	✓				
7.	Kejelasan uraian, animasi, dialog, dan susunan materi yang sistematis dalam media pembelajaran		✓			
8.	Kebakuan bahasa yang digunakan dalam media video animasi.		✓			
9.	Kemudahan dalam memahami bahasa yang digunakan dalam media video animasi.		✓			
10.	Kelengkapan kalimat/informasi yang dibutuhkan siswa dalam media video animasi.		✓			
11.	Penggunaan kata sesuai PUEBI.			✓		

D. Catatan dan Saran Perbaikan

1. Pada setiap awal video animasi, diberi pembukaan dan tampilan tujuan pembelajaran.
2. Perbaiki penulisan, seperti setiap awal kalimat huruf kapital dan kesalahan penulisan.
3. Perbaiki pembahasan contoh soal pada video 2 dalam menghitung besar untung.
4. Beri penutup disetiap video.

E. Kesimpulan

Media pembelajaran “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Nilai Keislaman untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII pada Materi Aritmatika Sosial” yang telah dinilai, dinyatakan :

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② 2. Layak digunakan dengan revisi Sebagian
3. Tidak layak digunakan atau revisi total

Metro, ...11... Oktober...2023

Validator

(..Dwi..Laila..Sulistowati..)

NIP. ..192401132020122025.....

Lampiran 25: Hasil Validasi Ahli Materi II

ANGKET PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS NILAI KEISLAMAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL UNTUK AHLI MATERI

Mata Pelajaran : Matematika
Sasaran : Siswa kelas VII MTs Al Falah Sukaraja Nuban
Validator : Nurul Azizah, S.Pd
NIP : -
Peneliti : Arina Khusna
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Nilai Keislaman untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII pada Materi Aritmatika Sosial
Hari/Tanggal : Rabu, 11 Oktober 2023

A. Pengantar

Lembar validasi digunakan untuk memperoleh penilaian dari bapak/ibu terhadap produk penelitian yang telah dikembangkan. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan suatu informasi terkait dengan kevalidan media pembelajaran berdasarkan komponen yang telah terlampir. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan bapak/ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor penilaian pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang telah disediakan dalam skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan :

- 5 : Sangat Setuju (SS)
- 4 : Setuju (S)
- 3 : Cukup Setuju (CS)
- 2 : Tidak Setuju (TS)
- 1 : Sangat Tidak Setuju (STS)

2. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan secara singkat dan jelas pada baris yang telah disediakan.

C. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Keselarasan indikator dengan kompetensi dasar.		✓			
2.	Kesesuaian materi dalam media video animasi dengan indikator.	✓				
3.	Keruntutan Materi pada media video animasi.	✓				
4.	Keselarasan animasi pada media video animasi dengan konsep matematika aritmatika sosial.	✓				
5.	Ketepatan pemberian contoh untuk menjelaskan konsep materi aritmatika sosial.		✓			
6.	Ketepatan media video animasi dalam mendorong minat belajar siswa	✓				
7.	Kejelasan uraian, animasi, dialog, dan susunan materi yang sistematis dalam media pembelajaran		✓			
8.	Kebakuan bahasa yang digunakan dalam media video animasi.		✓			
9.	Kemudahan dalam memahami bahasa yang digunakan dalam media video animasi.		✓			
10.	Kelengkapan kalimat/informasi yang dibutuhkan siswa dalam media video animasi.		✓			
11.	Penggunaan kata sesuai PUEBI.		✓			

D. Catatan dan Saran Perbaikan

1. Perbaiki penulisan *typo*.
2. Setiap awal kalimat gunakan huruf kapital.
3. Perbaiki pembahasan contoh soal pada video 2.

E. Kesimpulan

Media pembelajaran “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Nilai Keislaman untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII pada Materi Aritmatika Sosial” yang telah dinilai, dinyatakan :

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ②. Layak digunakan dengan revisi Sebagian
3. Tidak layak digunakan atau revisi total

Batanghari Nuban, 11. Oktober 2023
Validator



(..... Nurul Azizah S.Pd).....

NIP.

Lampiran 26: Hasil Validasi Ahli Agama Islam

ANGKET PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS NILAI KEISLAMAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL UNTUK AHLI AGAMA ISLAM

Mata Pelajaran : Matematika
Sasaran : Siswa kelas VII MTs Al Falah Sukaraja Nuban
Validator : Wiwi Dwi Daniyarti, M.Pd
NIP : 199210152020122024
Peneliti : Arina Khusna
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Nilai Keislaman untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII pada Materi Aritmatika Sosial
Hari/Tanggal : Senin, 09 Oktober 2023

A. Pengantar

Lembar validasi digunakan untuk memperoleh penilaian dari bapak/ibu terhadap produk penelitian yang telah dikembangkan. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan suatu informasi terkait dengan kevalidan media pembelajaran berdasarkan komponen yang telah terlampir. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan bapak/ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor penilaian pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang telah disediakan dalam skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan :

- 5 : Sangat Setuju (SS)
- 4 : Setuju (S)
- 3 : Cukup Setuju (CS)
- 2 : Tidak Setuju (TS)
- 1 : Sangat Tidak Setuju (STS)

2. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan secara singkat dan jelas pada baris yang telah disediakan.

C. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian antara konsep materi aritmatika sosial dengan ayat Al-Qur'an		✓			
2.	Kesekuaian materi aritmatika sosial dengan nilai keislaman		✓			
3.	Adanya hubungan antara matematika dan nilai keislaman		✓			
4.	keseuaian contoh soal dalam kehidupan sehari-hari yang dikaitkan dengan nilai keislaman.		✓			
5.	Terdapat informasi, nama, tempat dll yang berkaitan dengan nilai keislaman.		✓			
6.	Konsep materi dengan ayat Al-Qur'an mudah dipahami peserta didik.		✓			
7.	Terdapat gambar-gambar bernuansa islami.	✓				
8.	Ketepatan penyajian materi dengan konsep nilai akhlak	✓				
9.	Kesesuaian penyajian materi dengan nilai aqidah islam	✓				
10.	Kesesuaian animasi dengan nilai aqidah, akhlak dan ibadah.	✓				
11.	Menambah wawasan peserta didik tentang materi aritmatika sosial yang berkaitan dengan nilai keislaman.	✓				
12.	Tokoh ilmuan islam menambah pengetahuan peserta didik.	✓				
13.	Meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran matematika dengan nilai keislaman.	✓				

D. Catatan dan Saran Perbaikan

1. Jual beli dalam istilah fiqih (al-ba'i) maka tambahkan kata dalam istilah fiqih.
2. Surat An-Nisa 29 dasar keuntungan dalam hal ini penetapan harga adalah rujukan yang diambil oleh Ibnu Taimiyah.
3. Setiap awal kalimat gunakan huruf kapital dan hindati penulisan *typo*.

Lampiran 27: Buku Bimbingan Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaih@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Arina Khusna
NPM : 1901061005

Jurusan : Tadris Matematika
Semester : VI

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
1.	Jumat 10/06/2022		Outline Proposal	
2.	Kamis, 23 Juni 2022		Review 10 jurnal nasional 5 jurnal Internasional	
3.	Senin, 26 Des 2022		Proposal Bab 1, 2, 3	

Mengetahui,
Ketua Jurusan Tadris Matematika

Endah Wulantina, M.Pd
NIP. 19911222 201903 2 010

Dosen Pembimbing

Endah Wulantina, M.Pd
NIP. 19911222 201903 2 010



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Kl. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Arina Khusna
NPM : 1901061005

Jurusan : Tadris Matematika
Semester : VI

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
1.	Jumat 10/06/2022		Outline proposal	
2.	Kamis, 23 Juni 2022		Review 10 jurnal nasional 5 jurnal internasional	
3.	Senin, 26 Des 2022		Proposal Bab 1, 2, 3	

Mengetahui,
Ketua Jurusan Tadris Matematika

Endah Wulantina, M.Pd
NIP. 19911222 201903 2 010

Dosen Pembimbing

Endah Wulantina, M.Pd
NIP. 19911222 201903 2 010



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Arina Khusna
NPM : 1901061005

Jurusan : Tadris Matematika
Semester : VI

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
4.	Selasa, 17 Januari 2023		Revisi Proposal Bab 1, 2, 3.	
5.	Kamis, 09/02		Bab I * Alasan Video Animasi yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan siswa. * Uraian nilai-nilai Keislaman dan penelitian terdahulu. Bab II * Tambahkan teori keislaman menurut Abdussakir * Kajian Relevan dari Jurnal * Sumber Instrumen * Teknik Analisis Minat Siswa	

Mengetahui,
Ketua Jurusan Tadris Matematika

Endang Wulantina, M.Pd
NIP. 19911222 201903 2 010

Dosen Pembimbing

Endang Wulantina, M.Pd
NIP. 19911222 201903 2 010



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Arina Khusna
NPM : 1901061005

Jurusan : Tadris Matematika
Semester : VI

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
6.	Kamis, 16/2023 02		Bab I Video animasi yang dikembangkan berdasarkan wawancara kebutuhan siswa. Bab II Nilai keislaman yang akan dikembangkan ditambahkan. Bab III Analisis peningkatan minat belajar siswa.	
7.	Selasa 28/2023 02		1) Video animasi berdasarkan kebutuhan siswa 2) Materi aritmatika sosial 3) Nilai keislaman yang dikembangkan 4) Analisis respon guru dihapus	

Mengetahui,
Ketua Jurusan Tadris Matematika

Endah Wulantina, M.Pd
NIP. 19911222 201903 2 010

Dosen Pembimbing

Endah Wulantina, M.Pd
NIP. 19911222 201903 2 010



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Arina Khusna
NPM : 1901061005

Jurusan : Tadris Matematika
Semester : VI

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
8.	Babu, 08 Maret 2023		*Penulisan Instrumen Penelitian. *Kecsesnaan Instrumen Validasi ahli agama dengan Indikator Mathematics whil Al Quran. *	
9.	Jumat 10 Maret 2023		Acc Seminar Proposal	

Mengetahui,
Ketua Jurusan Tadris Matematika'

Endah Wulantina, M.Pd
NIP. 19911222 201903 2 010

Dosen Pembimbing

Endah Wulantina, M.Pd
NIP. 19911222 201903 2 010



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Arina Khusna
NPM : 1901061005

Program Studi : Tadris Matematika
Semester : IX

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
10.	Kamis/ 31-08-2023	Endah Wulantina, mpa	Konsultasi APD dan Media dengan catatan. * Video dipisah persubbab * Sumber pada APD * Percakapan pada Video.	
11.	Jumat/ 1-09-2023	Endah Wulantina, mpa	ACC APD	
12.	Rabu/ 20-09-2023	Endah Wulantina M.Pd	ACC Media dengan catatan : * tambahan nilai keislaman pada subbab ke 2 * kirim Hasil ke pembimbing.	
13	Kamis, 9-11-2023	Endah Wulantina, M.Pd	Konsultasi Bab 1 - 5 * Tambahkan pengertian di analisis font-end. * Tambahkan kesimpulan tabel hasil penilaian * Tambahkan sumber KIKKD * perbaiki penulisan typonan tidak baku.	

Mengetahui,
Ketua Program Studi Tadris Matematika

Endah Wulantina, M.Pd
NIP. 19911222 201903 2 010

Dosen Pembimbing

Endah Wulantina, M.Pd
NIP. 19911222 201903 2 010



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Arina Khusna
NPM : 1901061005

Program Studi : Tadris Matematika
Semester : IX

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
14	Jumat, 10-11-2023	Endah Wulantina, M.Pd	Konsultasi Bab 1-5 ✗ Tambahkan kesimpulan KI dan KD ✗ Tambahkan alasan konkrit pada analisis font-end ✗ Ubah penyajian hasil revisi ahli menjadi gambar.	
15	Jumat, 17-11-2023	Endah Wulantina, M.Pd	✗ Konsultasi Bab 1-5 ✗ Perbaiki Abstrak ✗ Perbaiki kolom revisi ahli ✗ Perbaiki kesimpulan no.1 (Model AD)	
16	Rabu, 22-11-2023	Endah Wulantina, M.Pd	✗ Perbaiki penulisan Abstrak ✗ Perbaiki tabel kerangka pikir	

Mengetahui,
Ketua Program Studi Tadris Matematika

Endah Wulantina, M.Pd
NIP. 19911222 201903 2 010

Dosen Pembimbing

Endah Wulantina, M.Pd
NIP. 19911222 201903 2 010



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Arina Khusna
NPM : 1901061005

Program Studi : Tadris Matematika
Semester : IX

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
17.	Kamis, 23-11-2023	Endah Wulantina, M.Pd	* Perbaiki analisis kebutuhan. * Busun jurnal	
18.	Senin, 27-11-2023	Endah Wulantina M. Pd	* Bimbingan jurnal	
19.	Rabu, 29-11-23	Endah Wulantina, M.Pd	Acc munagoryah	

Mengetahui,
Ketua Program Studi Tadris Matematika

Endah Wulantina, M.Pd
NIP. 19911222 201903 2 010

Dosen Pembimbing

Endah Wulantina, M.Pd
NIP. 19911222 201903 2 010

Lampiran 28: Dokumentasi Kegiatan Penelitian

**DOKUMENTASI
KEGIATAN PENELITIAN**

Kegiatan penelitian hari pertama tanggal 19 Oktober 2023

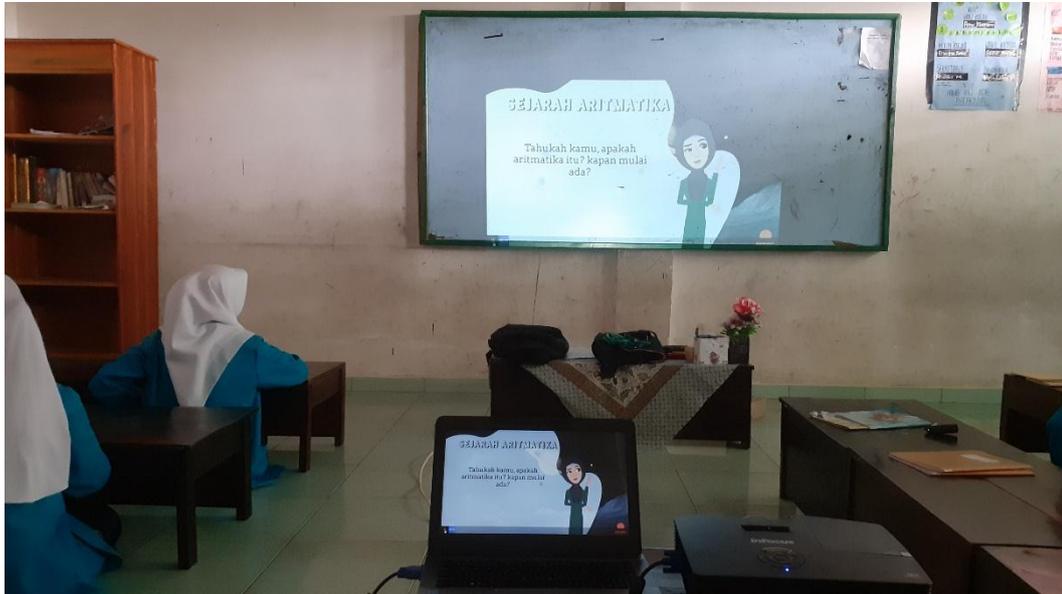


Kegiatan Perkenalan dan Absen Siswa



Kegiatan belajar sebelum menggunakan media video animasi.

Kegiatan penelitian hari kedua tanggal 23 Oktober 2023



Penayangan media video animasi.



Kegiatan pembelajaran dengan media video animasi.



Pengisian angket oleh siswa.

Lampiran 29: Hasil perhitungan N-gain menggunakan SPSS

Descriptives

[DataSet0]

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
→ Ngain_score	19	.57	.93	.7309	.10589
Ngain_persen	19	57.14	93.33	73.0887	10.58942
Valid N (listwise)	19				

Lampiran 30: Hasil Perhitungan N-gain menggunakan Ms. Excel

PERHITUNGAN N-GAIN SCORE						
Siswa	post test	pre test	Post - Pre	Skor Ideal (50-Pre)	N-gain Score	N-gain Score (%)
1	45	36	9	14	0.642857143	64.28571429
2	43	30	13	20	0.65	65
3	49	38	11	12	0.916666667	91.66666667
4	46	28	18	22	0.818181818	81.81818182
5	44	35	9	15	0.6	60
6	47	33	14	17	0.823529412	82.35294118
7	47	37	10	13	0.769230769	76.92307692
8	46	36	10	14	0.714285714	71.42857143
9	49	35	14	15	0.933333333	93.33333333
10	45	35	10	15	0.666666667	66.66666667
11	46	36	10	14	0.714285714	71.42857143
12	47	33	14	17	0.823529412	82.35294118
13	45	35	10	15	0.666666667	66.66666667
14	45	35	10	15	0.666666667	66.66666667
15	48	35	13	15	0.866666667	86.66666667
16	44	36	8	14	0.571428571	57.14285714
17	45	36	9	14	0.642857143	64.28571429
18	46	35	11	15	0.733333333	73.33333333
19	46	38	8	12	0.666666667	66.66666667
Mean	45.9474	34.8421	11.1053	15.15789474	0.730886966	73.08869665

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

PEMBAGIAN N-GAIN SCORE	
Rentang nilai g	Klasifikasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

KATEGORI TAFSIRAN EFEKTIVITAS N-GAIN	
PRESENTASE (%)	TAFSIRAN
< 40	Tidak Efektif
40 - 50	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
> 75	Efektif

Lampiran 31: Presentase Hasil Angket Minat Belajar Siswa

Siswa (x)	Skor angket minat belajar		Presentase skor		Selisih perubahan skor
	sebelum	setelah	sebelum	setelah	
x_1	36	45	72%	90%	18%
x_2	30	43	60%	86%	26%
x_3	38	49	76%	98%	22%
x_4	28	46	56%	92%	36%
x_5	35	44	70%	88%	18%
x_6	33	47	66%	94%	28%
x_7	37	47	74%	94%	20%
x_8	36	46	72%	92%	20%
x_9	35	49	70%	98%	28%
x_{10}	35	45	70%	90%	20%
x_{11}	36	46	72%	92%	20%
x_{12}	33	47	66%	94%	28%
x_{13}	35	45	70%	90%	20%
x_{14}	35	45	70%	90%	20%
x_{15}	35	48	70%	96%	26%
x_{16}	36	44	72%	88%	16%
x_{17}	36	45	72%	90%	18%
x_{18}	35	46	70%	92%	22%
x_{19}	38	46	76%	92%	16%

RIWAYAT HIDUP



Arina Khusna akrab dipanggil arin, lahir di Cempaka Nuban tanggal 08 Juni 2001. Anak pertama dari pasangan Bapak Agung Supriyadi dan Ibu Siti Zulaikah. Tinggal di desa Cempaka Nuban kecamatan Batanghari Nuban Lampung Timur.

Penulis menempuh pendidikan dasar di SDN 2 Cempaka Nuban, kemudian melanjutkan sekolah menengah pertama di MTs Sabiilul Muttaqien Sukaraja Nuban, dan melanjutkan sekolah menengah atas di SMAN 1 KOTAGAJAH. Setelah menyelesaikan pendidikan SMA ditahun 2019 penulis melanjutkan pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Jurusan Tadris Matematika.

Selain menempuh pendidikan formal penulis juga menempuh pendidikan nonformal di Pondok Pesantren Al Falah Sukaraja Nuban (2014-sekarang), saat ini penulis juga aktif sebagai dewan pengajar di Taman Pendidikan Qur'an (TPQ) Al Falah.